

# FIFA 4 ever Cup #1 Powered by ASTRO – Regelwerk

Dieses Turnier steht nicht mit Electronic Arts Inc. oder seinen Lizenzgebern in Verbindung und wird nicht von diesen unterstützt.

## 1. Allgemeines

### 1.1. Disclaimer

Sollten einzelne Bestimmungen dieses Regelwerks unwirksam oder undurchführbar sein oder werden, bleibt davon die Wirksamkeit des Regelwerks im Übrigen unberührt. An die Stelle der unwirksamen oder undurchführbaren Bestimmung soll diejenige wirksame und durchführbare Regelung treten, deren Wirkungen der Zielsetzung am nächsten kommt, die mit der unwirksamen bzw. undurchführbaren Bestimmung verfolgt wurde. Die vorstehenden Bestimmungen gelten entsprechend für den Fall, dass sich das Regelwerk als lückenhaft erweist.

### 1.2. Einverständnis

Mit der Teilnahme am „FIFA 4 ever Cup #1 Powered by ASTRO“ akzeptieren die Teilnehmer dieses Regelwerk und erklären sich dazu bereit, alle hier aufgeführten Vorgaben und Richtlinien zu einzuhalten.

### 1.3. Turnierleitung

Ausrichter des „FIFA 4 ever Cup #1 Powered by ASTRO“ ist Rock it Science Entertainment, Marius Lauer. Der Spielbetrieb wird durch die Turnierleitung sichergestellt. Sie ist für die Erstellung, Einhaltung und Anwendung dieses Regelwerks und generellen Ablauf des Cups zuständig. Zur Turnierleitung gehören insbesondere die direkten Ansprechpartner der Teilnehmer:

- Schoolboy (GCC - Admin)
- saiko (GCC - Admin)
- Marius „verdipwnz“ Lauer (RiSE – Ausrichter/Veranstalter)
- Nico „S1lenty\_“ Schwingenschrot (RiSE – Ausrichter/Veranstalter) [S1lenty\_#1337]

Oder per E-Mail: [tournaments@risewithus.gg](mailto:tournaments@risewithus.gg)

### 1.4. Änderungen

Rock it Science Entertainment, Marius Lauer behält sich das Recht vor, einzelne Regeln zu ändern, hinzuzufügen oder zu entfernen, um den Betrieb des „FIFA 4 ever Cup #1 Powered by ASTRO“ für alle Beteiligten fair zu gestalten. Der Wettbewerbsgedanke und das Fairplay stehen im Vordergrund und die Turnierleitung behält sich das Recht vor, gegebenenfalls Entscheidungen zu treffen, die im Regelwerk nicht abgedeckt sind, um dem Interesse der Veranstaltung als Ganzes gerecht zu werden. Die Entscheidungen von Turnierleitung und eingesetzten Referees sind final und von den Teilnehmern zu akzeptieren.

### 1.5. Definition Teilnehmer und Spieler

Wird im Regelwerk von einem „Spieler“ gesprochen, ist immer der jeweilige Spieler gemeint, welcher am „FIFA 4 ever Cup #1 Powered by ASTRO“ teilnimmt. Als „Teilnehmer“ gilt jede Person, welche sich für das Turnier angemeldet hat und am aktiven Spielbetrieb teilnimmt bzw. teilgenommen hat.

### 1.6. Interne Kommunikation

Die Kommunikation von Teilnehmern des „FIFA 4 ever Cup #1 Powered by ASTRO“ mit der Turnierleitung, Referees, der Broadcast-Crew und anderen Teilnehmern ist vertraulich zu behandeln und nicht nach außen zu tragen, solange kein explizites

Einverständnis zur Weitergabe von Informationen gegeben wurde. Die offizielle Kommunikation der Cupleitung, Referees und Broadcast-Crew mit den Teilnehmern erfolgt per Discord (<https://discord.com/invite/9zZ8pxv>). Die Nutzung dieser Mittel ist für alle Teilnehmer verbindlich.

### 1.7. Zeitangaben

Alle im Regelwerk oder der offiziellen Kommunikation genannten Uhrzeiten beziehen sich auf die mitteleuropäische Sommerzeit (MEZ oder CET).

### 1.8. Übertragungsrechte

Alle Rechte zur Übertragung der Matches werden von Rock it Science Entertainment, Marius Lauer, einbehalten. Privates (öffentliches) Streamen der Matches ist nur durch ausgewählte Partner erlaubt. Eine Lizenz für die Übertragung kann bei der Turnierleitung beantragt werden.

### 1.9. Strafen

Verstöße gegen das Regelwerk können auf verschiedene Weise geahndet werden. Der Strafenkatalog umfasst Verwarnungen, default-Niederlagen, Punkteabzug, Sperren, Abzug von Preisgeldern und Disqualifikation. Die Härte der Strafe richtet sich nach dem Vergehen und wird, sofern nicht explizit im Regelwerk angegeben, im Einzelfall von der Turnierleitung festgelegt.

## 2. Verhaltenskodex

### 2.1. Respekt und Fairplay

Ziel des Turniers ist es, den Teilnehmern ein professionelles Umfeld zu bieten und im Gegenzug wird von den Teilnehmern ein fairer, respektvoller und professioneller Umgang mit Gegnern, Mitarbeitern, Fans und Außenstehenden erwartet. Das bedeutet auch, sich einer gewissen Vorbildfunktion bewusst zu sein und sich dementsprechend zu verhalten. Verstöße gegen diesen Grundgedanken, wie unsportliches Verhalten, Beleidigungen und Provokationen, egal ob während eines Matches im Spiel, in Interviews, oder auf Social-Media-Kanälen, werden geahndet und können in schweren Fällen bis hin zum Ausschluss führen.

### 2.2. Verbotene Inhalte

Pornografie und das Kommentieren oder Bewerten von Inhalten, die dem Gesetz nach verboten sind, ist Teilnehmern des „FIFA 4 ever Cup #1 Powered by ASTRO“ untersagt.

### 2.3. Wetten

Das Wetten auf Matches des „FIFA 4 ever Cup #1 Powered by ASTRO“ ist allen Teilnehmern untersagt und kann zum Ausschluss führen, unabhängig davon, ob ein Teilnehmer sich selbst dadurch Vorteile verschafft oder nicht.

### 2.4. Manipulation

Die bewusste Manipulation von Ergebnissen und Matchabsprachen können zum Ausschluss führen, unabhängig davon, ob ein Teilnehmer sich selbst dadurch Vorteile verschafft oder nicht. Beispiele für diese Art der Wettbewerbsverzerrung sind die Beeinflussung anderer Spieler oder das absichtliche Verlieren von Matches.

### 2.5. Bugs und Glitches

Das Nutzen von Bugs und Glitches ist verboten und kann zu automatischen Niederlagen, Disqualifikationen und Sperren führen.

### 2.6. Drogen- und Alkoholkonsum

Das Spielen offizieller „FIFA 4 ever Cup #1 Powered by ASTRO“ Matches unter Alkohol, Drogen, oder Einfluss von leistungssteigernden Substanzen (Doping) ist verboten und kann in schweren Fällen zum Ausschluss führen.

## 2.7. Cheating

Der Einsatz von Anwendungen, die dem Spieler einen Vorteil gegenüber anderen verschafft, ist verboten und führt zum Ausschluss. Darunter fallen sogenannte Cheats und auch, aber nicht nur, jede Art von Prozessen, Programmen oder Makros, welche das Spiel auf eine vom Entwickler ungewollte Art beeinflussen und so verändern, dass dem Spieler daraus ein Vorteil entstehen kann. Dazu gehört auch das künstliche Verschlechtern der eigenen Verbindung.

## 2.8. Technische Fehler

Jeder Spieler ist für seine eigene Hard- und Software verantwortlich. Matches werden nicht auf Grund von technischen Fehlern eines Spielers wiederholt oder verzögert.

## 2.9. Rock it Science Entertainment orientiert sich

am Ethik- und Verhaltenskodex des ESPORT-BUND DEUTSCHLAND e.V.:

<https://esportbund.de/wp-content/uploads/2018/10/Ethik-und-Verhaltenskodex-des-ESBD.pdf>

## 3. Teilnahmebedingungen

### 3.1. Spieler

Es ist nur jene Person spielberechtigt welche Besitzer des FIFA-Accounts ist. Es ist nicht gestattet eine andere Person mit dem eigenen Account am Turnier teilnehmen zu lassen.

#### 3.1.1. Mehrfachanmeldung

Es ist nicht gestattet sich mit mehreren Accounts bei dem Turnier anzumelden. Jede Person darf nur einmal im Turnier vertreten sein.

### 3.2. Mindestalter

Spielberechtigt ist nur, wer mindestens das 18. Lebensjahr vollendet hat. Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, Geburtsdaten zu überprüfen und Spieler gegebenenfalls keine Spielberechtigung zu erteilen und Verstöße rückwirkend zu ahnden.

### 3.3. Wohnsitz

Für die Spielberechtigung ist der Wohnsitz entscheidend. Jeder Spieler muss seinen Wohnsitz in einem der folgenden Länder haben:

- Deutschland
- Österreich

### 3.4. Spielernamen

Der Name von teilnehmenden Spielern darf keine illegalen oder pornografischen Inhalte darstellen, darauf Bezug nehmen oder auf andere Weise beleidigend oder unsportlich sein. Logos von Spielern dürfen nicht gegen das Urheberrecht verstoßen. Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, Spieler zur Änderung des Namens aufzufordern, das Logo zu ändern und gegebenenfalls auszuschließen.

## 4. Turnierbetrieb - Qualifier

### 4.1. Anzahl der Teilnehmer

Die Anzahl der Turnier-Teilnehmer ist auf 64 Spieler pro Qualifier begrenzt.

### 4.2. Aufstieg in die Playoffs

Pro Qualifier qualifizieren sich 4 Spieler für die Playoffs. Insgesamt können sich 8 Spieler qualifizieren.

### 4.3. Format

Alle Spieler treten in einem Single-Elimination-Bracket gegeneinander an und spielen gegen Ihren Gegner jeweils ein Hin- und Rückspiel. Bei Gleichstand nach gewonnenen

spielen findet ein drittes Entscheidungs-Match statt, in welchem das „Golden Goal“ zum Sieg führt.

## 5. Turnierbetrieb – Playoffs

### 5.1. Anzahl der Teilnehmer

Die Anzahl der Turnier-Teilnehmer ist in den Playoffs auf 8 Spieler begrenzt. Diese haben sich in den vorhergehenden Qualifier qualifiziert.

### 5.2. Format

Die Spieler treten in zwei Gruppen mit jeweils 4 Spielern gegeneinander an. Die zwei besten Spieler aus beiden Gruppen qualifizieren sich für das Halbfinale. Gegen jeden Gegner findet jeweils ein Hin- und Rückspiel statt. Bei Gleichstand nach gewonnenen spielen findet ein drittes Entscheidungs-Match statt, in welchem das „Golden Goal“ zum Sieg führt.

## 6. Turnierbetrieb – Allgemein

### 6.1. Pünktlichkeit

Alle Teilnehmer müssen 30 Minuten vor ersten Spielbeginn anwesend und spielbereit sein, um den reibungslosen Ablauf des Turniers und der Übertragung sicherzustellen. Durch Teilnehmer verursachte Verzögerungen werden geahndet.

### 6.2. No-Show

Sollte ein Spieler 10 Minuten nach offiziellen Matchbeginn nicht anwesend oder bereit sein, verliert er dieses Match.

### 6.3. Aufgeben

Sollte ein Spieler aufgeben, hat dieser kein Anrecht auf Preise und wird durch den Gegner des letzten Matches ersetzt.

### 6.4. Matchwertung

Die Spiele werden nur bei einem Sieg gewertet. Ein gewonnenes Spiel wird als ein Punkt gewertet. Um ein Match zu gewinnen sind zwei Punkte erforderlich. Im Falle eines Punkte-Gleichstandes nach dem ersten und zweiten Spiel, wird ein drittes Match eröffnet. In diesem gewinnt der Spieler, welcher als erstes ein gültiges Tor erzielt (Golden Goal).

### 6.5. Disconnects

Sollte während eines Matches die Verbindung abbrechen sind folgende Richtlinien zu beachten:

0-15 Spielminute:	Ganzes Spiel wird neu gespielt
Ab 16 Spielminute:	Zeit wird exakt nachgespielt
45-60 Spielminute:	Eine Halbzeit wird neu gespielt
Ab 60 Spielminute:	Zeit wird exakt nachgespielt

Bei Serverseitigen Verbindungsabbrüchen welche beide Spieler betreffen kann das Spiel so oft wie notwendig oder von einem Admin entschieden neugestartet bzw. nachgespielt werden.

Bei selbstverschuldeten Verbindungsabbrüchen einzelner Spieler (siehe 2.8) darf das Spiel pro Spieler nur einmal neugestartet bzw. nachgespielt werden. In diesem Fall gewinnt der Gegner mit 0:2, ausgenommen der Spielstand ist zu diesem Zeitpunkt bereits höher für den Gewinner.

Der Spielstand zum Zeitpunkt des Spielabbruches bleibt erhalten und wird an das neu eröffnete Spiel angerechnet.

Sollte ein Spieler zum Zeitpunkt des Spielabbruches eine oder mehrere rote Karten besessen haben, muss dieser ehestmöglich nach neuem Spielstart diese wiederherstellen, dabei ist stets der Spieler zu nehmen, welcher auch vor Abbruch des Spieles die rote Karte erhalten hatte. Erst danach beginnt das reguläre Match.

Es ist nicht gestattet ein Spiel aus persönlichen Gründen abubrechen. Ein Spielabbruch ist nur durch einen technischen Fehler gerechtfertigt.

#### 6.6. **Spiel/Konsole**

Gespielt wird „EA SPORTS™ FIFA 21™“, und Austragungsplattform ist die „Sony Playstation 4“.

#### 6.7. **Modus**

Gespielt wird der Modus „Online-Freundschaftsspiel“.

#### 6.8. **Team-Wahl**

Jeder Spieler darf pro Qualifier nur ein Team spielen – ein Wechsel des Teams ist nachträglich nicht gestattet. Qualifiziert sich ein Spieler für die Finals muss er in den Finals das Team spielen, mit welchem er sich qualifiziert hat.

#### 6.9. **Ingame**

Folgend sind sämtliche Werte aufgelistet, welche beim Hosten des Spieles einzustellen sind:

**Kader:** 90er Modus

**Wetter:** Beliebig

**Halbzeit:** 5 Minuten

**Spielgeschwindigkeit:** Normal

**Aufstellung:** Nur Taktikvorlagen

**Verteidigung:** klassisches Verteidigen nicht erlaubt

**Steuerung:** alle

Der Spieler, welcher im Bracket als erstes genannt wird, hostet das erste Spiel. Das zweite Match wird von dem zweitgenannten Spieler gehostet. Sollte ein Entscheidungs-Match erforderlich sein, hostet der erst genannte Spieler erneut das Match.

#### 6.10. **Bedeutung „Golden Goal“**

Der Spieler, welcher als erstes ein geltendes Tor erzielt hat das Spiel gewonnen.

#### 6.11. **Unentschieden**

Sollte das 1. Match Unentschieden ausgehen, wird dieses komplett wiederholt. Sollte das Wiederholungsmatch ebenfalls Unentschieden enden, springen wir in das 3. Match und es wird per Golden Goal entschieden wer die gesamte Runde gewinnt.

Sollte das 2. Match Unentschieden ausgehen, wird dieses komplett wiederholt. Sollte das Wiederholungsspiel ebenfalls Unentschieden enden, ist folgendes zu beachten:

- Wurde das 1. Match von einem Spieler gewonnen, wird das zweite Match in einem zweiten Wiederholungsmatch ausgespielt – hier wird nun der Modus Golden Goal gespielt – dieser entscheidet aber nur über den Ausgang des 2. Matches. Das 3. Match findet – insofern notwendig – normal laut Regelwerk (ebenfalls Golden Goal) statt.

## 7. **Preise**

### 7.1. **Preisempfänger**

Der Gewinn wird nur an die teilnehmende Person ausgeschüttet. Der Preisempfänger erklärt sich bereit, dass seine Daten bei physischen Gewinnen an einen unserer Hardware-Partnern weitergeleitet werden.

## 7.2. Auszahlungszeitpunkt

Gewinne werden spätestens 60 Tage nach Abschluss des Cups ausbezahlt / versendet.

## 7.3. Preisgeldverteilung

Je nach Platzierung erhalten die Spieler einen festen Betrag als Gutscheine sowie physischer Gegenstände, diese werden an den Spieler übergeben. Der Gesamtgewinn eines einzelnen Spielers kann durch Strafen und andere Preisgeldabzüge noch modifiziert werden. Zusätzlich zum Preispool erhalten Platz 1 – 8 jeweils ein ASTRO A20 Headset.

Der Preispool teilt sich wie folgt auf:

1. Platz: 1x adidas Fußball (UCL FINALE 20 PRO BALL), 150.-€ Gutschein\*
2. Platz: 100.-€ Gutschein\*
3. Platz: 50.-€ Gutschein\*

\*Ein Gutschein im oben genannten Wert darf von einem der folgenden Unternehmen ausgewählt werden:

- ADIDAS
- PUMA
- NIKE
- SPORTSCHECK

## 8. Bereitstellung einer Übertragung

### 8.1. Allgemeines

Jeder Teilnehmer ist dazu verpflichtet einen ungelisteten Livestream via YouTube zur Verfügung zu stellen.

Der Link zur Übertragung muss im Matchchat im Discord festgehalten werden.

Der Teilnehmer überträgt sämtliche Rechte an seinem während des Turniers stattfindenden Livestream an Rock it Science Entertainment, Marius Lauer.

### 8.2. Einstellungen – Ingame

In den FIFA-Einstellungen müssen folgende Werte gesetzt werden:

#### 8.2.1. Allgemeine Audio

- Menüeffekt-Lautstärke: 0
- Menümusik-Lautstärke: 0
- VOLTA FOOTBALL TRAX in allen Menüs: Aus
- EA Sports TRAX in allen Menüs: Aus
- Für Spiele-Streaming Musik Deaktivieren: An

#### 8.2.2. 11-GG.-11-Audio

- Seitenlinien-Kommentator: Aus
- Kommentatoren-Lautstärke: 0
- Stadionambiente-Lautstärke: 10

### 8.3. Einstellungen – Stream

- Der Livestream darf keine Overlays oder ähnliches enthalten.
- Es darf keine Facecam im Livestream verwendet werden.
- Der Livestream darf nur das Spiel, FIFA21 übertragen.
- Der Livestream muss mit mindestens 720p – High (30 FPS) übertragen werden.
- Der Livestream darf nicht den Voice der übertragenden Person beinhalten.