

## PRO CUP 2020



### Allgemeine Infos

Der eAFL PRO CUP 2020 startet offiziell mit dem 18. Juni 2020. Gespielt wird EA MADDEN NFL 20 auf XBOX One und Playstation 4 in zwei getrennten Bewerben im Turniersystem mit anschließendem KO-System. Zu welchen Zeiten gespielt wird, machen sich die Teilnehmer im vorgegebenen Rahmen aus – unten mehr dazu.

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

### Ablauf und Organisation

#### Plattformen

Gespielt wird auf XBOX One und Playstation 4. Die Organisation läuft über hockeydata, welche die Teilnehmer mit individuellen Zugängen ausstatten werden. Zusätzlich müssen sich die Spieler zur Kommunikation auf dem [Discord-Server der eAFL](#) mit Ihrem Gamertag anmelden.

#### Spieltagsorganisation & Ergebnisredaktion

Sobald die Runde gesetzt ist, können sich die Kontrahenten den Termin der Partie ausmachen. Zu beachten ist unsere Zeitvorgabe pro Runde: jeweils Donnerstag bis Sonntag. In diesem Zeitraum muss das Spiel dann stattfinden. Über [Discord](#) kann der Termin mit dem Gegner schriftlich oder verbal ausgemacht werden. Der Termin muss vom Erstgenannten ins System von hockeydata eingetragen werden. Für die Eintragung des Ergebnisses ist der Sieger verantwortlich. Die Zugänge dazu erhalten die Teilnehmer per Mail. Es empfiehlt sich, dass beide ein Foto machen und speichern, sollte es zu Schwierigkeiten kommen. Die Turnierleitung ist jederzeit über Discord erreichbar.

Die Paarungen pro Runde werden jeden Montag um 14 Uhr bekannt gegeben.

#### Livescoring

Wie im Ligabetrieb, schafft hockeydata auch hier die Möglichkeit, die Spielstände live und genau (Touchdown, PAT, Field Goal, Safety) einzugeben. Die Live-Eingabe ist keine Verpflichtung, sollte aber so gemacht werden, wenn es möglich ist. Zumindest ist darauf zu achten, dass die Scores in korrekter Reihenfolge und Art spätestens 15 Minuten nach dem Ende jedes Spiels ordentlich eingetragen sind.

Die Spielstände, Spielpläne sowie Tabellenstände sind, wie gewohnt, unter [gameday.football.at](http://gameday.football.at) abrufbar. Ebenso können die Widgets auf jeder Website eingebunden werden. Umso wichtiger ist es, dass die Eintragung ordentlich erfolgt!

## **Streaming**

Begleitet werden die Spiele von [Livestreams der eAFL](#) sowie einiger Teilnehmer. Die eAFL überträgt pro Woche ein bis zwei Spiele, abhängig von Verfügbarkeit und zeitlicher Einteilung. Die Teilnehmer werden hierfür zeitgerecht kontaktiert, um einen Spieltermin abzustimmen. Im Zweifelsfall hat die eAFL beim Streaming Vorrang gegenüber eigenen Übertragungen oder jener der Vereine. Die Streams der Halbfinalspiele, der Spiele um den dritten Platz sowie der Finalspiele obliegen exklusiv der eAFL.

## **Bewerbung**

Seitens der eAFL ist jegliche Bewerbung des Turniers sehr wünschenswert. Zu beachten dabei ist einerseits, dass das Logo der eAFL ordentlich verwendet wird. Das schwarze oder auch das bunte Logo macht beispielsweise auf buntem Hintergrund keinen guten Eindruck. Die bunte sowie die schwarze Variante sind daher ausschließlich auf neutralem Hintergrund zu verwenden. Für einen bunten Hintergrund empfiehlt sich die weiße Variante.

Andererseits unterliegt das Turnier den Community-Richtlinien von EA. Die Verwendung diverser MADDEN-Logos, EA-Logos sowie NFL-Logos sind aufgrund dieser Richtlinien untersagt. Die detaillierte Auflistung aller Richtlinien finden sich unter folgendem Link und müssen unbedingt eingehalten werden. <https://bit.ly/37GgsOn>

## Termine & Turniermodus

Das gesamte Turnier erstreckt sich von 18. Juni bis zum Wochenende vom 16. August 2020. Je nach Konsole starten die Bewerbe mit vier (PS4) oder sechs (XBOX ONE) Swiss-Ladder-Runden. Während diesen Runden werden Spieler mit der jeweils gleichen Anzahl an Siegen in Losgruppen zusammengefasst und per Zufall untereinander zugelost (bei ungerader Spieleranzahl in einer Losgruppe wird der Letztverbleibende gegen einen Konkurrenten der nächst niedrigeren Losgruppe gelost). Eine Gesamttabelle pro Konsole gibt in dieser Zeit einen Überblick der bisherigen Leistungen, gereiht wird jeweils nach a) Anzahl der Siege b) Score-Differenz c) Erzielter Score d) Losentscheid. Nach den Swiss-Ladder-Runden steigen auf der PS4 die besten 32 und auf der XBOX ONE die besten Acht in die KO-Phase auf. Hier werden die Paarungen in der ersten KO-Runde gelost, wobei die jeweils obere Hälfte der KO-Phasen-Teilnehmer (PS4: Platz 1 bis 16, XBOX: Platz 1 bis 4) aufgrund ihrer Swiss-Ladder-Platzierung gesetzt sind und die Paarungen gegen Spieler aus der unteren Platzierungshälfte gelost werden. Die Paarungen der weiteren Runden ergeben sich (ähnlich wie im Tennis) aus einem fixen Turnierraster.

**Zusatz bei XBOX ONE** aufgrund der ungeraden Spieleranzahl: Vor jeder Swiss-Ladder-Runde erhält ein zufällig ermittelter Spieler aus der Losgruppe, welche die wenigsten Siege aufweist, ein „Freilos“, welches als Sieg mit einer Score-Differenz von 0:0 zählt. Dabei wird nach Möglichkeit darauf geachtet, dass kein Spieler im Laufe des Bewerbs mehr als ein Freilos erhält.

### Spielertermine Xbox One

1. Runde: Swiss Ladder	18. bis 21. Juni
2. Runde: Swiss Ladder	25. bis 28. Juni
3. Runde: Swiss Ladder	2. bis 5. Juli
4. Runde: Swiss Ladder	9. bis 12. Juli
5. Runde: Swiss Ladder	16. bis 19. Juli
6. Runde: Swiss Ladder	23. bis 26. Juli
7. Runde: Viertelfinale	30. Juli bis 2. August
8. Runde: Halbfinale	6. bis 9. August
9. Runde: Finale und Spiel um dritten Platz	13. bis 16. August

### Spielertermine Playstation 4

1. Runde: Swiss Ladder	18. bis 21. Juni
2. Runde: Swiss Ladder	25. bis 28. Juni
3. Runde: Swiss Ladder	2. bis 5. Juli
4. Runde: Swiss Ladder	9. bis 12. Juli
5. Runde: 16tel-Finale	16. bis 19. Juli
6. Runde: Achtelfinale	23. bis 26. Juli
7. Runde: Viertelfinale	30. Juli bis 2. August
8. Runde: Halbfinale	6. bis 9. August
9. Runde: Finale und Spiel um dritten Platz	13. bis 16. August

# In-Game-Einstellungen & Reglement

## Spieleinstellungen

- Madden NFL 20, aktuelles Update
- Gespielter Modus: Head2Head
- 7 Minuten pro Viertel
- Skill: All Pro
- Mannschaftstyp: Online
- Beschleunigte Uhr: An
- Verbleibende Zeit: 20 Sekunden
- Stadion: Home Team (erstgenanntes Team)
- Wetter: Normal, kein Schnee oder Regen
- Teams: alle 32 Teams; Teamwechsel pro S
- Roster: aktueller offizieller Roster von Madden NFL 20, keine eigenen Teams!
- Kein Unentschieden, Overtimeregeln der NFL!

## Technische Aspekte

- Die Teilnehmer sind verantwortlich dafür, eine bestmögliche Verbindung (Ping) zu erreichen.
- Alle Downloads und Programme, die nicht zum Spielen benötigt werden, müssen beendet werden.
- Sollte ein Spieler die Verbindung zum Server verlieren, muss das Match fortgesetzt werden. Gerade in der aktuellen Situation kann das natürlich immer passieren. Es ist aber zu beachten, dass nur die restliche Zeit nachgespielt werden muss und keine volle Neuaustragung. Das Ergebnis aus dem abgebrochenen Match wird am Ende addiert. Ein solcher Disconnect muss mittels Fotos dokumentiert und der Turnierleitung sofort gemeldet werden.
- Technische Probleme mit Konsole und Hardware sind prinzipiell kein Grund, Spiele zu verschieben. Es ist darauf zu achten, dies zuvor zu prüfen.

## Fair-Play-Kodex

Um einen reibungslosen und unterhaltsamen Ablauf des Cups zu gewährleisten, ist eigenverantwortliches Fair-Play notwendig. Jegliche Aktionen, die einen unfairen Vorteil ermöglichen, sind selbstverständlich zu unterlassen.

- Achtet auf einen fairen und höflichen Umgang mit eurem Gegenüber. Das gilt nicht nur während dem Spiel, sondern selbstverständlich generell.
- Das Ausnutzen von Bugs (Fehlern) im Spiel widerspricht dem Fair-Play-Codex.
- Macht es euren Gegnern nicht schwerer, als sie es vielleicht ohnehin schon haben. Übertriebenes Zeitspiel und Highscoring sollten vermieden werden, wenn es am Ausgang des Spiels nichts mehr ändern wird.

## Reglement

- Ein Nicht-Antritt wird mit 35:0 gewertet.
- Eine unangemeldete Verspätung von mehr als 30 Minuten wird als Nicht-Antritt gewertet
- Verschiebungen müssen immer mit dem Gegner abgesprochen und bekanntgegeben werden.
- Depth Chart muss vor dem Spiel gesetzt sein oder kann in den Timeouts angepasst werden.
- Blitzes ist bei jedem Spielzug erlaubt.
- Ein vierter Versuch kann, wie im echten Football, ausgespielt werden oder man entscheidet sich für einen Punt bzw. Fieldgoal Versuch.
- Alle Spieler können durch den User gesteuert werden.
- Playbook: jedes in der Standardversion von Madden 20 vorhandene Playbook kann verwendet werden und Plays können beliebig gespielt werden.
- Clockmanagement ist jeden Spieler selbst überlassen.
- Running up the score ist nicht verboten, wir bitten jedoch auf den Fair-Play-Kodex zu achten.
- Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, das Reglement im Sinne eines reibungslosen Ablaufs für alle Teilnehmer zu verändern und Fehlverhalten angemessen zu sanktionieren. Weiters obliegt es der Turnierleitung, strittige Situationen zu bewerten und gegebenenfalls zu reglementieren.
- Ein vom Spieler selbst verursachter Spielabbruch (Rage Quit) wird mit einem 35:0 für den Gegner gewertet (UPDATE vom 18. Juli 2020)

## Kontakt

Die Turnierleitung ist unter [eafsteam@football.at](mailto:eafsteam@football.at) sowie auf dem [Discord-Server](#) der eAFL zu erreichen. Angemeldete Spieler erhalten außerdem Telefonkontakte, um den reibungslosen Ablauf zu gewährleisten.

## Datenschutz

Die erhobenen Daten über das Anmeldeformular werden seitens des AFBÖ ausschließlich für die Spielorganisation verwendet, nicht weitergegeben und nach Abschluss gelöscht. Der Spieler willigt mit der Anmeldung ein, dass die Turnierleitung Kontakt über die erhaltenen Daten aufnehmen darf und die Daten temporär bei sich speichert. Ebenso werden die Daten an andere Spieler zur Kontaktaufnahme weitergeben, damit die Spiele untereinander organisiert werden können. Spieler, die die Daten erhalten, sind verpflichtet, diese nur zum Zweck der Turnierorganisation zu verwenden und sind verpflichtet, diese nach Abschluss zu entfernen. Ebenso ist die Weitergabe an Dritte untersagt.

Da das Turnier über hockeydata.net organisiert wird, gelten selbstverständlich auch die [Datenschutzbestimmungen dieses Anbieters](#). Der AFBÖ übernimmt keine Verantwortung und Haftung für die Daten, die der Anbieter sammelt.

## Community Guidelines von EA

Für dieses Turnier gelten, neben den Regularien der eAFL, ebenso die Community Guidelines von Electronic Arts. Diese sind hier zu finden: <https://bit.ly/37GgsOn>

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

## Einverständniserklärung & Haftungsausschluss

Mit der Teilnahme am eAFL PRO CUP 2020 willigt der/die Spieler/in in die oben erwähnten Regularien, Datenschutzhinweise und Community Guidelines von EA ein und versichert, sich nach bestem Wissen und Gewissen daran zu halten.

Der AFBÖ haftet nicht für die Teilnehmer des eAFL PRO CUP 2020. Sämtliche Markenrechte des Spiels und seines Inhalts obliegen nicht dem Veranstalter.