

ESWC LF8 Pro Evolution Soccer 5 Turnierregel

Stand: 11.04.2006

Änderungen vorbehalten!

1 Generelles

1.1 Allgemeines

Die folgenden Regeln sind für sämtliche Teilnehmer der ESWC Qualifikation verbindlich und somit strikt einzuhalten. Mit der Anmeldung verpflichtet sich jeder Spieler dazu, die Regeln gelesen zu haben und diese zu befolgen.

1.2 Verhalten

Jeder Teilnehmer hat sich jederzeit fair gegenüber seinen Konkurrenten zu verhalten. Bei Missachtung ist mit Bestrafung bis hin zum Ausschluss aus jeglichen LF-Turnieren zu rechnen.

1.3 Haftung

Bei dem Turnier haftet jeder Spieler für sein Verhalten und trägt somit die Verantwortung im Falle von Regelverstößen.

1.4 Übertragungen

Die Rechte für sämtliche Übertragungsmöglichkeiten von Begegnungen innerhalb der Qualifikation liegen bei LANFORCE. Auf Verlangen eines Admins müssen die entsprechenden Zugangsdaten für eine Übertragung geliefert werden (siehe Regel 4.4).

1.5 Regeländerungen

Die Leitung behält sich die Möglichkeit vor, jederzeit die Regeln anzupassen und zu verändern. Es können auch Regeländerungen mit rückwirkenden Charakter beschlossen werden.

2 Teilnahme an der Qualifikation

2.1 Spielberechtigung

Um an der ESWC Qualifikation teilnehmen zu können, muss der Spieler die Schweizer Staatsbürgerschaft haben.

2.2 Mindestalter

Für das PES 5-Turnier gibt es kein Mindestalter. Für die Finals hingegen liegt dieses bei 16.

2.3 Teilnahme an mehreren Turnieren

Jeder Spieler kann sich nur für maximal einen ESWC-Finalplatz qualifizieren. Es zählt der zuerst erreichte.

2.3 Electronic Sports Charter

- Die Spieler akzeptieren die Regeln des Fair-Plays und verzichten auf jegliche Gewalt, physischer oder psychischer Natur.
- Die Spieler akzeptieren die Turnierregeln
- Die Spieler akzeptieren die Entscheidungen der Turnieradmins und beleidigen sie in keinster Weise.
- Die Spieler bestätigen keine unfairen Mittel zu verwenden

2.4 Kommunikation mit Externen

Die Kommunikation mit Aussenstehenden ist untersagt. Insbesondere im Zusammenhang mit dem verschaffen von Informationen über das Spiel des Gegners. Ausnahme bilden hier die Turnieradmins.

2.5 Verantwortung für den eigenen PC

Die Spieler sind verantwortlich einen funktionsfähigen PC mit allen nötigen Treiber und ähnlichen ab Turnierstart bereit zu haben.

3 Teilnahme am Grand Final in Paris

3.1 Accountübernahmen

Es ist nicht gestattet, den Account eines anderen Spielers zu übernehmen.

4 Vor dem Spiel

4.1 Festlegen der Spielzeit

Nach dem Aufschalten der Partie im Intranet ist diese schnellst möglich auszutragen. Gespielt wird an einem PC. Erster Host ist die im Grid (Turnierbaum) erstgenannte Partei, wenn Probleme auftreten sollten wird die zweite Partei als Host gewählt. Nach Spielschluss müssen beide Spieler zusammen das Resultat sofort eintragen. Sollte es zu Konflikten kommen ist unverzüglich der PES5-Admin zu informieren.

4.2 Kontakt mit dem Gegner

Nehmt so schnell wie möglich mit dem Gegner Kontakt auf. Beide Spieler müssen sich darum bemühen! Gibt der Gegner Def Win, so ist dies unverzüglich im Intranet einzutragen.

4.3 Serverwahl

Gespielt wird an einem PC. Erster Host ist die im Grid (Turnierbaum) erstgenannte Partei, wenn Probleme auftreten sollten wird die zweite Partei als Host gewählt.

5 Während dem Spiel

5.1 Spielversion

Gespielt wird Pro Evolution Soccer 5 - 1on1 mit jeweils dem neuesten Patch von Konami.

5.2 Spielmodus

Gespielt wird nach dem Double Elimination Verfahren. Es gibt somit ein Winner- und ein Loserbracket. Gespielt wird mit einer Spielzeit von 10 Minuten. Eine Begegnung wird im Best of 3 System Gespielt. Es gewinnt der Spieler, der als erstes 2 Spiele gewonnen hat.

5.3 Spieleinstellungen

- Teamauswahl: Clubs
- Steuerung: beliebige Tastenbelegung
- Spieldauer: 10 Minuten
- Schwierigkeitsgrad: 5 Sterne
- Eigene Taktiken: erlaubt
- Verlängerung: Golden Goal
- Elfmeterschießen: Ja
- Bedingungen: Standard
- Stadion: Zufällig
- Tageszeit: Zufällig
- Jahreszeit: Sommer/Klar
- Wetter: Sommer/Klar
- Verletzungen: Ja
- Tagesform Heim & Auswärts: ausgezeichnet
- Anzahl der Fans Heim & Auswärts: 3Sterne
- Anzahl der Auswechselspieler: 3
- Schiedsrichter Zufällig

5.4 Spielunterbrechungen

Sollte während eines Spiels ein Disconnect auftreten, wird die in dem Spiel verbleibende Zeit nachgespielt. Der Spielstand wird dabei übernommen.

5.5 Nichterlaubte Handlungen

Das Ausnutzen von spielspezifischen Bugs sowie die Nutzung von inoffiziellen Patches ist verboten und führt zu einem Defaultloss. Alle Hacks und fremde Programme sind verboten und führen zur sofortigen Disqualifikation.

5.6 Screenshotpflicht

Es muss vom Endergebnis des Spieles ein Screenshot gemacht werden der auf dem Rechner gespeichert werden muss.

6 Nach dem Spiel

6.1 Protestverfahren

Falls ein Teilnehmer vermutet, dass es an einem seiner Matches zu Regelverstößen oder anderen Problemen kam, kann er nach Ende des Spiels innerhalb von 10 Minuten bei einem Admin den Protest melden. Dies ist zwingend vor dem Eintragen des Resultates im Intranet zu geschehen! Es ist also dem Gegner unverzüglich mitzuteilen, dass man Protest einlegt und somit das Resultat nicht eingetragen werden darf.

Unbegründete Protesteinlegungen können zu Def Wins und Ausschluss aus dem Turnier führen, da sie den Turnierverlauf aufhalten. Die Entscheidungskompetenz liegt alleine beim Admin.

7 Verwarnungen und Disqualifikation

Fällt ein Spieler wegen groben Regelverletzungen auf, so kann er von allen LF-Turnieren ausgeschlossen werden und für ein Jahr von den ESWC-Events gesperrt werden.

Auch andere Massnahmen sind denkbar, liegen aber im Kompetenzbereich des Admins.

Insbesondere führen folgende Aktionen zu Sanktionen:

- Beleidigung eines Admins
- Nichtbefolgen der Anweisungen eines Admins
- Vulgäre Sprache
- Beleidigung des Gegner
- Zu spät kommen
- Unsportliches Verhalten