



Turnierregeln: FIFA Soccer 2006

Modus

Gespielt wird im Champions League Modus: Pro Begegnung findet ein Hin- und ein Rückspiel statt. Das Hinspiel endet nach 90 Spielminuten. Nach 90 Spielminuten des Rückspiels werden die Tore zusammengezählt, wobei Auswärtstore einfach zählen. Sollte dabei ein Unentschieden entstehen, so wird eine Verlängerung im Rückspiel gestartet. In der Verlängerung zählt das Golden Goal. Sollte kein Golden Goal fallen, so wird die Entscheidung im Elfmeterschiessen gefällt.

Die 8 Teilnehmer werden auf 2 Gruppen aufgeteilt. In der jeweiligen Gruppe wird jeder gegen jeden antreten. Die besten zwei jeder Gruppe qualifizieren sich für das Single Out:

Gruppe A Platz 1 vs. Gruppe B Platz 2

Gruppe A Platz 2 vs. Gruppe B Platz 1

Die beiden Sieger tragen anschliessend das Finale aus. Der Overallsieger erhält das Ticket nach Monza.

Allgemein

Alterseinschränkung: Keine

Vor dem ersten Spiel muss ein amtliches Dokument vorgewiesen werden, um die Schweizer Staatsbürgerschaft zu bestätigen. Erlaubte Dokumente sind: Pass oder Identitätskarte.

Teamwahl

Es sind nur Nationalteams zugelassen

Zeitspiel

Es ist strikt untersagt den Ball längere Zeit in seinen Reihen zu halten um einen Ballverlust zu vermeiden, insbesondere dann, wenn man hiermit eine Führung verteidigen will.

Verbindungsabbruch

Erfolgt der Spielabbruch zwischen der 1. und 15. Spielminute, wird das Spiel neu gestartet. Bei Spielabbruch zwischen der 15. und 45. Spielminute, wird das Spiel mit einer Halbzeitlänge von 4 Spielminuten neu gestartet. Bricht die Verbindung in der 2. Halbzeit ab, wird die restliche Spielzeit nachgespielt. Die Tore, die evtl. gefallen sind, werden am Ende addiert.

Sollte es auf Grund eines Verbindungsabbruchs nicht möglich sein die eventuell nötige Verlängerung zu spielen, so wird ein Spiel mit 2x2 Spielminuten als Verlängerung gespielt.

Spieler die vor einem Disconnect eine rote Karte hatten müssen durch absichtliche Fouls erneut vom Platz gestellt werden. Sobald die Spielerzahl korrigiert ist wird das Spiel nach obigen Regeln gespielt, die restliche Zeit beginnt erst hiermit.

Der Spieler der vor dem Disconnect im Ballbesitz war hat das Recht auf Ballbesitz, d.h. es muss ihm gegebenenfalls der Ball gegeben werden.

Absichtlich herbeigeführtes Disconnecten wird mit einem Def.Loss bestraft

Hostrecht

Der zuerst genannte Spieler hat im 1. Match Hostrecht, der andere Spieler im 2. Spiel.

Spielverhalten

Am Spielbeginn muss der Ball dem Gegner für die Taktikeinstellungen gegeben werden. Dieser muss diesen Ball nach Verlassen des Pausenmenüs umgehend zurückpassen. Ansonsten muss der Ball bei einem Anstoss stets zurückgepasst werden.

Einstellungen

- Halbzeitlänge: 6 Minuten
- Schwierigkeitsgrad: Weltklasse
- Spielgeschwindigkeit: Normal
- Schusskraft: Standart 5
- Verletzungen: AUS
- Abseits: EIN

- Karten: EIN
- Radar: AN
- Autom. Wechsel (Heim): 0
- Autom. Wechsel (Gast): 0
- Stadion: Beliebig
- Wetter: Sonnig

Proteste

Proteste über falsche Regeleinstellungen nach Ende des Spiels sind nicht zulässig.

Worldwide Sponsor



Sponsors



Suppliers

