



Turnierregeln: FIFA Soccer 2007

Modus

Das Turnier wird im Modus Single Elimination und im Best of three (Bo3) ausgetragen: Pro Begegnung findet ein Hin- und ein Rückspiel statt. Sollte es nach beiden Spielen in der Begegnung 1:1 Siegen stehen, kommt es zu einem entscheidenden dritten Spiel. In jeder der mindestens zwei Spielen einer Begegnung wird gespielt bis ein Sieger fest steht. Gespielt wird jeweils 90 Minuten mit einer allfälligen Verlängerung (Silver Goal) und bei Unentschieden nach 120 Minuten Elfmeterschiessen. Der Sieger des Turnier-Finals erhält das Ticket für das World Cyber Games Grand Final in Seattle, USA.

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.

Den Spielern ist es untersagt das selbe Nationalteam zu wählen.

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 / Teamwahlrecht

Spiel 1: Vor dem ersten Spiel entscheidet ein Münzwurf, welcher Spieler das Recht hat ein Team zu wählen bzw. das Hostrecht. Wählt der Sieger eine der Optionen, kann der Verlierer die übrig gebliebene Option entscheiden.

Spiel 2: Beim zweiten Spiel hat der Verlierer des Münzwurfs aus Spiel 1 das Recht ein Team zu wählen bzw. das Hostrecht. Wählt der Verlierer des ersten Münzwurfs eine der Optionen, kann der andere Spieler die übrig gebliebene Option entscheiden
Beispiel: Der Verlierer des ersten Münzwurf wählt Italien. Spieler A darf dann ein Nationalteam wählen, außer Italien. Spieler A darf über das Hostrecht entscheiden.

Spiel 3: Beim dritten Spiel entscheidet der Münzwurf. Siehe „Spiel 1“

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.

Der Anstoß zu Beginn einer Halbzeit muss durch einen rückwärtigen Pass erfolgen. Ebenso nach jedem erzielten Tor!

- Der Austausch von Feldspielern zur Deaktivierung der Manndeckung des Gegners ist nicht erlaubt! Sofern die Aufstellung, die Manndeckung oder sonstiges im Menü geändert wird, muss der Ball anschließend direkt und ohne größere Verzögerung an den Gegner zurückgespielt werden, indem man ihn ins Seitenaus befördert.

- Tore dürfen nur aus der gegnerischen Hälfte erzielt werden. Torschüsse aus der eigenen Hälfte sind verboten.

- Es ist verboten den Freistoß vom Computer ausführen zu lassen.

- Ecken dürfen nur kurz gespielt werden oder müssen hoch in den 16-Meterraum gespielt werden. Hohe Ecken in den 5-Meterraum sind verboten, ebenso die so genannte "Lattenecke" oder angeschnittene Ecken, die sich dann in den 5-Meterraum drehen.

- Lange Bälle mit Spielausschick + eine weitere Taste (Q+A,Q+D,Q+W) aus der eigenen Spielfeldhälfte in die gegnerische Hälfte sind verboten. Ausgenommen ist ein knapper Toleranzbereich der sich auf wenige Meter vor und hinter der Mittellinie bezieht.

- Der so genannte Rocketschuss ist aus allen Positionen verboten.

- Tore aus der eigenen Hälfte zu schießen ist nicht erlaubt!

Einstellungen

Halbzeitlänge: 6 Minuten

Schwierigkeitsgrad: Weltklasse

Spielgeschwindigkeit: Schnell (Multitool)

Verletzungen: AUS

Abseits: EIN
Karten: EIN
Radar: Transparent
Autom. Wechsel (Heim): 0
Autom. Wechsel (Gast): 0
Stadion: Bay Arena
Wetter: Sonnig

Einstellungen dürfen nur über das Spiel-Menü geändert werden. Die Einstellungen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden

Proteste

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

Worldwide Sponsor



Sponsors



Suppliers



RAZER



AMD