



Pravila tekmovanja na TELEMACH EPICENTER 20

Pro Evolution Soccer

Pripravil: Tomaž Leopold
Datum: 9. Oktober 2019



Slovenska pravila

1 OSNOVNE INFORMACIJE

1.1 Format tekmovanja in urnik

- Tekmovanje se bo odvijalo v dveh fazah, začne se s skupinskim delom. Sledila bo končnica, v formatu enojnega izločanja. Število skupin bo določeno na podlagi števila tekmovalcev.
- Tekmovanje se bo začelo v nedeljo, ob 10.00.

1.2 Administratorji tekmovanja

- Administratorja tekmovanja sta: Tomaž Leopold in Anže Galun.
- Igralci so se dolžni do administratorjev obnašati vljudno in spoštljivo.
- Administrator ima zadnjo besedo pri vseh zadevah.
- V izrednih razmerah si administratorji pridržujejo pravico, da pravila spremenijo ali priredijo.

1.3 Nadzorovanje časa

- Igralci morajo biti pripravljene 10 minut pred začetkom tekme. Naveden čas začetka igre ni čas, ko bi se igralci pridružili/posedli ampak čas dejanskega začetka igre.
- Igralci imajo na voljo največ 5 minut premora med vsako tekmo skupinskega dela in največ 5 minut med vsako tekmo v končnici.
- Administratorji si pridržujejo pravico, da časovnico v izrednih razmerah spremenijo.

1.4 Konzole

- Vse tekme bodo odigrane na konzolah PS4, ki bodo pripravljene na prizorišču. Poleg konzol so zagotovljeni tudi kontrolerji.
- Na dogodek lahko prinesete tudi svoj kontroler. V primeru zapletov z njim vas lahko administrator kaznuje z izgubo točk in/ali zamenjavo kontrolerja z kontrolerjem, zagotovljenim s strani organizatorja. Druge oblike kazni niso izključene.



2 NASTAVITVE IGRE

- Vse tekme bodo Best of 3.
- Prvi igralec, ki zmagaja 2 tekmi v dvoboju, napreduje v naslednji krog
- Dolžina igre: 5 minut
- Pogoji: normalni
- Poškodbe: ne
- Maksimalno število zamenjav: 3
- Maksimalno število pavz na igralca: 1
- Podaljški: da
- Penali v primeru neodločenega rezultata: da
- Lokacija: na stadionu
- Vreme: jasno
- Sezona: poletje

3 SKUPINSKI DEL

V skupinskem delu bodo igralci združeni v skupino s po 4 tekmovalci, iz katere bosta 2 najboljša napredovala v končnico. V tem delu vsak igralec igra z vsakim drugim v skupini (format Round Robin).

Za zmago prejme zmagovalec 3 točke, medtem ko poraženec ne prejme točk. Neodločen rezultat je dovoljen, v tem primeru oba igralca prejmeta po eno točko, tekme se ne nadaljuje s podaljški ali strelji na gol. Najboljša sta igralca, ki dosežeta najvišje število točk v skupini.

V primeru večih ujemanj števila točk (npr. imata drugo in tretjevrščeni oba po 5 točk) napreduje v nadaljnjo stopnjo tekmovanja tisti, ki je zmagal neposreden dvoboj med igralcema, med katerima obstaja izenačenje. V primeru, da je tudi ta tekma bila izenačena, se igra še enkrat do končne zmage enega igralca.

4 KONČNICA

V končnico se prebijeta 2 najboljša igralca vsake skupine. Ta se igra po sistemu enojne eliminacije (Single Elimination), v kateri mora posameznik za napredovanje v turnirju doseči 2 zmagi (Best of 3).

V primeru, da se po dveh odigranih polčasih še ni odločil zmagovalec se odigra dva podaljška, vsak po 3 minute. Če tudi takrat ni bil določen zmagovalec se igra kazenske strele (penaltyje) za uvrstitev v nadaljnji del turnirja ali zmago.

5 PREMORI IN PREKINITVE

Tekmovalec lahko v času tekmovanja izvede premor samo v primeru zamenjave strategije (največ 2x) in v primeru ustavljenega igre (»offside«, »touchline«, »fouls«).



Izjema za dodatno pavzo so lahko primeri, ko je tekmovalčev igralec poslan z igrišča (rumeni, rdeči karton ali poškodbe) in je zaradi zamenjave igralca potrebna sprememba strategije igre. To se ne šteje v osnovne zamenjave.

6 NEDOVOLJENO OBNAŠANJE IN SANKCIJE

V primeru kršitev pravil ali navodil administratorja turnirja si organizatorji pridržujemo, da tekmovalca izključimo iz tekmovanja ali kaznujemo na način po odločitvi administratorja. Ob zamujanju na tekmo (več kot 10 minut) si administrator pridržuje pravico izključitve igralca ali kaznovanja na kakšen drug način.

Vsaka odločitev administratorja je dokončna.