

1. UDELEŽBA

- A. Vsi udeleženci [Imena nacionalnih kvalifikacij] morajo biti stari 16 let ali več (za dogodke IESF v živo je starostna meja 18 let).
- B. Če je to potrebno z vidika nacionalne zakonodaje, lahko NF spremeni starostno mejo za udeležbo svojih igralcev.
- C. Osebe, ki jih ne izključuje veljavna zakonodaja, pravila organizatorja turnirja ali gostitelja, lahko sodelujejo na tekmovanju.
- D. Uradniki turnirja in osebje turnirja ne morejo sodelovati na dogodkih, ki jih aktivno vodijo.
- E. Sodelovati na tekmovanju smejo le igralci z veljavnim računom PlayStation Network - razen če so uradno prepovedani.
- F. Vsi igralci morajo tekmovati na svojem lastnem računu PlayStation Network. Igranje na računu Steam drugega igralca ni dovoljeno.

2. ČAS PRIPRAVE

Čas priprave so prve tri (3) minute pred začetkom časa (razen če ni drugače določeno) in pet do deset (5-10) minut med igrami. Ekipa bi morale ta čas uporabiti za preverjanje, ali so optimalno pripravljene. Med tem časom morajo igralci storiti naslednje:

- 1. Prijavite se v svojo konzolo in zaženite igro.
- 2. Preverite vso svojo opremo, internetno povezavo, baterijo kontrolerja itd.
- 3. Preverite uradni urnik za svojega nasprotnika in sledite potrebnim korakom, ki jih je določil lokalni organizator, za začetek tekme.
- 4. Uporabo vaše strojne opreme, ki bi lahko bila potrebna, morate sporočiti odgovornim za turnir pred namestitvijo [OFFLINE].
- 5. Nasprotnemu igralcu signalizirajte, da je igra pripravljena za začetek.
- 6. Kršitev časa priprave bo kaznovana z opozorilom, ki bo ob ponovitvi vodilo do večje kazni, kot je na primer zmaga nasprotnika po privzetku (v serijah BO3, BO5 in BO7 nasprotnik dobi zmago po privzetku le za prvo tekmo).

3. ZAČETNI ČAS

Čas začetka kroga določi organizator turnirja. To je lahko fiksni čas ali konec prejšnjega kroga (v povprečju konec časa +10 minut). V svojem določenem začetnem času morajo biti pripravljene vsi uradniki turnirja in igralci. Odgovorni za turnir morajo oznaniti začetne čase.

4. GAME OF RECORD (GoR)

Igra zapisnika (GoR) je igra, kjer bosta oba igralca posneta s sistemom PS5. Po promociji v GoR so ponovni zagoni dovoljeni le v izjemnih primerih. Igra postane GoR, ko so izpolnjeni naslednji pogoji:

- A. Oba igralca sta naložena v areno.
- B. Izveden je bil začetni udarec.

5. PAVZA/PREKINITEV/ODMOR

V primeru prekinitve tekme zaradi nepredvidenih okoliščin, kot so izpadi električne energije, težave z internetno povezavo ali hrošči v igri, ki preprečujejo nadaljevanje tekme, bo tekma ponovno zagnana in preostali čas bo odigran. Rezultat iz prejšnje igre bo nadaljevan prišteto in nadaljevano.

Pred uradnim začetkom tekme je treba ponoviti vse dogodke, kot so rumeni in rdeči kartoni, da se zagotovi, da se lahko igra nadaljuje.

6. LOKALNI ORGANIZATOR

Lokalni organizator 15. državnih kvalifikacij WE prvenstev je lokalna nacionalna zveza.

Lokalna nacionalna zveza ima zadnjo besedo pri vseh protestih v zvezi z državnimi kvalifikacijami WE prvenstev.

7. NAČIN TEKEM

- A. Format igre: Vse tekme je treba igrati v poskusni tekmi z uporabo uradnih klubov partnerjev, ekip in enotnih skupnih ocen (stat. Balancing enabled).
- B. Format kvalifikacij določi lokalna nacionalna zveza. Vsi formati morajo imeti jasnega zmagovalca, ki bo predstavljal državo na 15. WE prvenstvih.

8. TIEBREAKER V PRIMERU SKUPINSKEGA DELA

Če ima več udeležencev enako razliko med zmagami in porazi na koncu skupinskega dela, se njihov vrstni red določi na podlagi naslednjih meril. Upoštevajo se le tekme, odigrane med izenačenimi ekipami.

- Rezultat iz glave v glavo, če ni uporaben.
- Razlika v golih (v vseh igrah), če ni uporabna.
- Doseženi goli.

V primeru trikotne ali petkotne izenačenosti, po razrešitvi vsake izenačenosti, se postopek ponovi za preostale izenačene udeležence. V izjemnih primerih lahko sodnik odloči drugače za določitev vrstnega reda v nerazrešeni izenačenosti (npr. met kovanca).

9. IZBIRA STRANI

Igralci se lahko dogovorijo, kdo bo domača in kdo gostujoča ekipa, ki ustreza igralcu 1 in igralcu 2. Če se igralci ne morejo dogovoriti, se izvede met kovanca, da se določi, kdo izbere svojo stran - za

naslednje igre je obratno. Odločilna igra, npr. zadnja igra BO3 ali BO5, razen finala, bo met kovanca za izbiro strani.

10. NASTAVITVE TEKME

Za tekme se uporabljajo naslednje nastavitve igre:

- Nivo tekme: Superzvezda (Superstar)
- Hitrost igre: 0
- Stanje (domači in gostujoči): Normalno
- Poškodbe: IZKLOPLJENO
- Čas tekme: 10 min
- Dodatni čas: IZKLOPLJENO
- Št. menjav: 5
- Kazenski strelji: VKLOPLJENO (IZKLOPLJENO v skupinskem delu)
- Žoga: eFootball™ 2024
- Vrsta kazalca: Ime igralca (če je tekma na odru ali prenašana)
- Izbira ekipe: Uradni klubi partnerji (Napoli ni dovoljen) - dovoljene so iste ekipe
- https://www.konami.com/efootball/en-us/page/license_efootball

Nastavitve stadiona:

- Stadion: eFootball™ Stadium
- Čas: Noč
- Sezona: Zima
- Vreme: Jasno
- Dolžina trave: Normalna
- Stanje igrišča: Normalno

Nastavitve kamere in zvoka:

- Vrsta kamere: Dinamično široka (Dynamic Wide)
- Zoom: 2
- Višina: 2
- Vodilna smer (directional guide): IZKLOPLJENO (v nastavitvah kontrolerja)
- Zvočni način: eSports

Nastavitve zaslona med tekmo:

- Prikaz radarja: Spodaj
- Okvirji imen igralcev: VKLOPLJENO
- Raven napada/obrambe: VKLOPLJENO
- Informacije o ravni napada/obrambe: VKLOPLJENO
- Radar (domači in gostujoči): Barva traku
- Merilnik moči: VKLOPLJENO
- Merilnik vzdržljivosti: IZKLOPLJENO

- Prikaz kazalca: VKLOPLJENO
- Čas/Rezultat: VKLOPLJENO
- Prikaz imen igralcev: Nasprotnikova ekipa: VKLOPLJENO
- Vodila za prekinitve: IZKLOPLJENO
- Pozivi za proslavljanje gola: IZKLOPLJENO

Izbira strani: Domače in gostujoče pozicije se določijo prek semena. Dovoljeni kontrolerji: PS5 DualSense

11. OBVEZNOSTI MED TEKMO

- Igralci, ki niso pripravljeni igrati v 10 minutah od časa začetka tekme, so predmet kazni, vključno z možno izgubo tekme.
- Igralci ne smejo prostovoljno odstopiti od tekme brez predhodnega dovoljenja organizatorjev turnirja in tudi z dovoljenjem, če so razlogi za odstop šteti za neopravičljive, bo igralec podvržen nadaljnjim kaznim zaradi odstopa.
- Med tekočo tekmo je udeležencem prepovedano rezati prizore ponovitev (samo za prenašane tekme ali tekme na odru)
- Udeleženci lahko igro začasno ustavijo le, ko žoga ni v igri (stanje mrtve žoge). Če udeleženci kršijo to pravilo, so podvrženi nadaljnjim kaznim, sodnik lahko nasprotniku da gol ali celo zmago.
- Med tekmo je vsakemu udeležencu dovoljeno začasno ustaviti igro največ 3-krat na polčas, skupaj največ 180 sekund.
- Če udeleženec prejme rdeči karton in mu zmanjka začasnih ustavitv, lahko začasno ustavi še enkrat.

12. IZKORIŠČANJE IN HROŠČI

Izkoriščanje vključuje, vendar ni omejeno na, katero koli drugo funkcijo igre, ki ne deluje pravilno. Primer izkoriščanja: Prepovedano je podajati žogo vratarju z izkoriščanjem hrošča (koleno -> glava -> vratar).

13. REZULTATI

- Pri spletnih tekmah mora igralec po končani tekmi narediti posnetke zaslona z rezultati in potrditi rezultat pri sodniku.
- Rezultat, ki ga sodnik ni potrdil, se ne šteje.

14. PREPOVEDANO OBNAŠANJE

- Če igralec stori neprimerno dejanje ali dejanje neprimernega vedenja na ekipnem dogodku, lahko sodnik sprejme disciplinske ukrepe proti ekipi, ki lahko vključujejo opozorilo, opomin, izgubo ali izključitev.
- Vsak udeleženec mora izkazovati potrebno spoštovanje do sodnikov in drugih udeležencev. Žalitve in nepravilno ali nespoštljivo vedenje do kogar koli niso dovoljeni in bodo kaznovani.

- C. Vsak udeleženec se mora truditi zmagati na vsaki igri na vsaki stopnji tekmovanja. Namenoma izgubljanje iz kakršnega koli razloga je strogo prepovedano.

15. OKVARA

- A. Ko konzola ali kontroler odpove, mora igralec to sporočiti sodniku.
- B. V spodaj navedenih situacijah se relevantni niz razglasi za ničelnega in izvede se ponovna tekma niza.
- V primeru neidentificiranih hroščev ali nenamernih pojavov hroščev.
 - Ko je odločitev o zmagi/porazu nemogoče določiti po poteku tekme.

16. SPREMEMBA PRAVIL

- A. Ta pravilnik velja za [Ime turnirja] in se lahko spremeni v naslednjih primerih:
1. Pravila se lahko spremenijo po izdaji novih popravkov.
 2. Ob odkritju drugih razumnih dejavnikov.
 3. Odločitev glavnega uradnega sodnika.
- B. Sodniki lahko presojujejo tudi primere, ki niso posebej zajeti v tem priročniku, in njihova pristojnost se razširi na celoten turnir poleg tega pravilnika. Vse spremembe začnejo veljati v trenutku, ko so te spremembe sporočene udeležencem.