

TEHNIČNA PRAVILA
slovenskega državnega turnirja v fizičnem nogometu
(Phygital Football)

1. Pojmi in okrajšave

Glavna sodniška komisija (CPJ): Pooblaščen organ, ki ga ustanovi organizator za zagotavljanje skladnosti z regulativnimi dokumenti tekmovanja skozi celotno tekmovanje in za usklajevanje športnega sojenja od začetnih faz načrtovanja do izvedbe tekmovanja.

Igralec/Udeleženec/Športnik: Posameznik, ki sodeluje na tekmovanju, vključno s tistimi, ki so oddali prijavo za sodelovanje na tekmovanju.

Kapetan: Eden izmed športnikov ekipe, ki komunicira z organizatorji tekmovanja v imenu ekipe.

Ekipa: Skupina športnikov, ki so pridobili pravico do sodelovanja na tekmovanjih.

Tekma: Športno tekmovanje, ki poteka v okviru tekmovanj med športniki dveh ekip in vključuje digitalno ter fizično fazo.

Regulativni dokumenti: Vključujejo pravila WPC za fizični in digitalni šport (vključno s pravili za fizični in digitalni nogomet), tehnična pravila, disciplinska pravila, pravila o glavni sodniški komisiji in komisijah sodnikov tekmovanja ter druga dokumentacija, ki jo potrdi organizator in ureja posamezna področja organizacije ter izvedbe tekmovanja.

Organizator: E-športna zveza Slovenije.

Pravila fizičnega in digitalnega nogometa: Pravila za fizični in digitalni nogomet, ki jih potrdi WPC.

Tekmovanje: Nacionalno prvenstvo.

Sodnik: Pooblaščen oseba, odgovorna za zagotavljanje skladnosti s pravili WPC za fizični in digitalni šport.

Tehnična pravila: Regulativni dokument, ki ga potrdi organizator in določa pogoje ter postopke za izvedbo tekmovanja.

WPC: Svetovna skupnost za fizični in digitalni šport, neprofitna in nevladna organizacija z več člani, ki zagotavlja splošno usmeritev in nadzor nad razvojem ter promocijo fizičnega in digitalnega športa na mednarodni ravni.

Vsi izrazi, navedeni v slovarju, se lahko v tehničnih pravilih pojavijo z velikimi ali malimi črkami brez spremembe njihovega predvidenega pomena.

Izrazi in definicije, navedeni v besedilu tehničnih pravil, se lahko uporabljajo tako v ednini kot v množini brez spremembe njihovega predvidenega pomena.

Vse omembe posameznikov, kot so opredeljene v tehničnih pravilih, vključujejo tako moški kot ženski spol.

2. Splošne določbe

2.1. Tekmovanje poteka v disciplini fizičnega in digitalnega nogometa (Phygital Football) v skladu s pravili WPC za fizični in digitalni šport (vključno s pravili za fizični in digitalni nogomet) ter drugimi regulativnimi dokumenti. Po potrebi lahko dodatne značilnosti tekmovanja določi organizator in/ali z odločitvijo glavne sodniške komisije.

2.2. Vsi udeleženci tekmovanja, trenerji, predstavniki ekip, administrativno in tehnično osebje udeležencev tekmovanja, uradniki, kot tudi sodniki in druge osebe, vključene v organizacijo in izvedbo tekmovanja, morajo poznati in upoštevati regulativne dokumente.

2.3. Tekmovanje bo potekalo 25. 1. 2025.

2.4. Lokacija tekmovanja: MENGEŠKA CESTA 7B, 1236 TRZIN, OŠ Trzin.

3. Sistem organizacije tekmovanja

3.1. Na tekmovanju sodeluje 8 ekip, vsaka s 7 športniki, vključno z 1 vratarjem. Za namen organizacijske podpore pri njihovem sodelovanju na tekmovanju ima vsaka ekipa pravico vključiti največ 10 oseb, med katerimi so lahko trenerji, predstavniki ekip ter administrativno in tehnično osebje. Postopek za sprejem na tekmovanje je naslednji:

- Seznam udeležencev tekmovanja pripravi in potrdi organizator;
- Na tekmovanju lahko sodelujejo moški in ženske, tako amaterski kot profesionalni športniki;
- Sodelovanje na tekmovanju je dovoljeno osebam, ki so na dan oddaje prijave za sodelovanje dopolnile najmanj 18 let;
- Na tekmovanju lahko sodelujejo osebe, ki priznavajo regulativne dokumente;
- Prijava za sodelovanje na tekmovanju se odda v obrazcu, ki ga odobri organizator;
- Prijave je treba oddati najpozneje 3 dni pred datumom začetka tekmovanja po e-pošti na naslov: info@eszs.si;
- S prijavo je treba predložiti seznam dokumentov (osebnih in zdravstvenih), ki vključuje:
 - identifikacijo (osebni dokument).
- Organizator ima pravico zavrnil sprejem prijave v primeru kršitev Pravil in Predpisov in/ali Regulativnih Dokumentov, v primeru ugotovljenih nepopolnosti/netočnosti posredovanih informacij, prav tako pa, če bi lahko sodelovanje osebe na Tekmovanju negativno vplivalo na ugled in podobo Tekmovanja, kakor tudi v drugih primerih po presoji Organizatorja.
- Organizator ima pravico zavrnil dostop do Tekmovanja, če so imena njihovih računov (vzdevkov) ali imen ekip:
 - o zaščitena z avtorskimi pravicami tretje osebe (v odsotnosti pisnega dovoljenja imetnika avtorskih pravic);
 - o podobna ali identična vzdevkom drugih udeležencev ali imen ekip; o podobna ali identična vzdevkom uradnikov Tekmovanja;
 - o imajo nespodobni, neprimerni, žaljivi ali provokativni pomen.

3.2. Ekipe sodelujejo na Tekmovanju v formatu, opisanem v Prilogi 1 Tehničnih pravil.

3.3. Vsaka Tekma vključuje dve fazi:

3.3.1. Digitalna faza

Digitalna faza poteka v skladu s Pravili Phygital nogometa, ob upoštevanju posebnosti, določenih v teh Tehničnih pravilih in drugih Regulativnih dokumentih, v naslednjem formatu: 4 (štirje) športniki v vsaki ekipi, pri čemer 2 (dva) športnika iz vsake ekipe sodelujeta v vsaki polovici.

Tekma je sestavljena iz ene igre med ekipama, v primeru izenačenja pa se tekma šteje za zaključeno; podaljški in izvajanje enajstetrovk se ne izvajajo.

3.3.2. Fizična faza

Fizična faza poteka v skladu s Pravili Phygital nogometa, ob upoštevanju posebnosti, določenih v Tehničnih pravilih in drugih Regulativnih dokumentih. Skupno število 5 (pet) športnikov iz vsake ekipe sodeluje v fazi: 4 (štirje) igralci na terenu in 1 (en) vratar, medtem ko so 3 (tri) športniki iz ekipe zamenjave – 2 (dva) igralca na terenu in 1 (en) vratar. Med fazo lahko zamenjave vstopijo na igralno polje (FoP) v skladu s pravili za dvoranski nogomet (Futsal).

3.3.3. Med fazama je 5-minutni premor.

3.3.4. V skladu z rezultati žreba se določita domača ekipa ('home', na levi ali zgoraj, odvisno od prikaza v razpredelnici) in gostujoča ekipa ('away', na desni ali spodaj, odvisno od prikaza v razpredelnici).

3.3.5. Za vsako tekmo mora ekipa prijaviti najmanj 2 (dva) vratarja na skupni seznam za Tekmovanje. Če se eden od vratarjev poškoduje, je treba vratarja dodati na seznam za tekmo.

3.4. Zmagovalec tekme, ki je sestavljena iz dveh (2) stopenj, se določi na podlagi vsote doseženih golov v Digitalni in Fizični fazi. V primeru, da je število doseženih in prejetih golov enako, se zmagovalec določi s serijo strelav na gol v skladu s Pravili Figitalnega nogometa. Ekipe izvajajo po tri strele s šestmeterskega prostora. Če je po treh strelah rezultat izenačen, se streli nadaljujejo, dokler ena ekipa ne doseže enega zadetka več kot druga ob enakem številu izvedenih strelav.

3.5. Razpored tekmovanja, vključno z datumi, uro in krajem tekem ter polfinalnimi pari, določi organizator, ki o tem vnaprej obvesti udeležence tekmovanja.

3.6. Če obstajajo upravičeni razlogi in organizator to odobri, se lahko udeleženec tekmovanja v ekipi zamenja. Udeleženci tekmovanja se lahko zamenjajo najpozneje 24 ur pred začetkom tekmovanja z udeležbo ekipe, pod pogojem, da so izpolnjene zahteve za oddajo prijave, kot tudi skladnost športnika z zahtevami regulatornih dokumentov. V izjemnih primerih lahko glavni sodniški odbor po svoji presoji odobri zamenjavo tudi po izteku roka 24 ur pred začetkom tekmovanja.

3.7. Ekipe morajo zagotoviti, da so udeleženci in njihovi predstavniki prisotni v naslednjem vrstnem redu:

- **Na Digitalni fazi:** celotna ekipa je prisotna na FoP: 2 (dva) športnika, ki sodelujeta v ustrezni fazi, sta nameščena pri igralni konzoli, preostanek ekipe pa za njimi. Osebe ekipe nima dovoljenja za vstop na FoP.
- **Na Fizični fazi:** igralci na igrišču so prisotni na FoP: rezervni igralci in največ 2 (dva) člana osebja ekipe sta nameščena na klopi.

4. Pravice in obveznosti udeležencev tekmovanja

4.1. Udeleženci tekmovanja imajo pravico:

1. Biti ocenjeni pravilno in pošteno;
2. Dostopati do rezultatov svojega tekmovanja prek določenega predstavnika ekipe;
3. Stopiti v stik z glavnim sodniškim odborom prek predstavnika ekipe ali trenerja.

4.2. Udeleženci tekmovanja morajo:

1. Poznati in upoštevati navodila Regulativnih dokumentov ter zahteve organizatorjev;
2. Spoštovati splošno sprejete standarde obnašanja, izkazovati spoštljiv odnos do uradnikov tekmovanja, gledalcev, medijev ter drugih udeležencev tekmovanja;
3. Slediti pravilom športnega vedenja in pravične igre;
4. Pri sodelovanju v Digitalni fazi uporabljati igralne račune PlayStation Network (PSN), ki jih zagotovi organizator. Udeležencem tekmovanja ni dovoljeno uporabljati drugih računov;
5. Se med tekmo pojaviti na FoP (igralni površini) le v športni opremi, skladno z zahtevami glede opreme, določenimi v 11. členu teh tehničnih pravil.
6. Udeleženci naj se na prizorišče tekmovanja zglasijo v spremstvu trenerja/uradnega predstavnika ekipe;
7. Brezpogojno upoštevajte vse odločitve in navodila sodnikov, ki se neposredno nanašajo na potek tekmovanja;
8. Natančno upoštevajte vrstni red vstopa na tekmovalni prostor, kot je določen z žrebom;
9. Upoštevajte pravila, določena v licenčni pogodbi ustreznih razvijalcev video iger. Tekmovalci so osebno odgovorni za kršitve avtorskih pravic ter licenčne pogodbe razvijalcev video iger;
10. Športniki, ki tekmujejo v ekipah, morajo upoštevati varnostne predpise, pravilno uporabljati opremo in se držati antidoping pravil;
11. Tekmovalci morajo upoštevati kodeks oblačenja in druge zahteve glede videza, ki jih določi organizator ter regulativni dokumenti;
12. Prisotni morajo biti pri sestavljanju začetne postave, kot je opisano v tehničnih pravilih in regulativnih dokumentih. To postavo morajo tudi podpisati in po potrebi zagotoviti vse zahtevane informacije;
13. Pri izpolnjevanju začetne postave navedite imeni dveh igralcev, ki sta vratarja ekipe;
14. Zagotovite, da so tekmovalci in predstavniki ekip prisotni le v skladu z regulativnimi dokumenti.

4.3. Tekmovalcem ni dovoljeno:

1. Vmešavati se v delo sodnikov ali drugih uradnikov tekmovanja.
2. Onesposobiti ali drugače poškodovati športno opremo.
3. Na kakršen koli način motiti potek igre, s čimer bi ovirali normalen potek tekme.
4. Namerno zavlačevati napredek tekme.
5. Izvajati kakršne koli dejanja, ki motijo normalno organizacijo in potek tekmovanja, kršijo določila teh tehničnih pravil ali drugih regulativnih dokumentov.
6. Sodelovati pri dogovarjanju z drugimi.
7. Prejemati in/ali uporabljati nepooblaščen informacije.
8. Uporabljati katero koli programsko opremo, ki vpliva na mehaniko igre, vključno s tistimi, ki so namenjene spreminjanju parametrov igre, da bi pridobili prednost zase in/ali ustvarili ovire za nasprotnika glede na normalen potek tekme.

9. Uporabljati kakršne koli predmete, opremo ali orodje, ki niso določeni v pravilih fizično-digitalnega nogometa, tehničnih pravilih ali drugih regulativnih dokumentih in ki predstavljajo potencialno nevarnost za življenje in/ali zdravje drugih in/ali samega udeleženca.
10. Staviti ali sodelovati pri interaktivnih stavah na tekmovanja, bodisi samostojno ali prek tretjih oseb (sorodnikov, prijateljev, znancev).
11. Nezakonito vplivati na rezultate tekem, ki so del tekmovanja. Primeri nezakonitega vpliva vključujejo, vendar niso omejeni na:
 - Namerno izgubo iz kakršnega koli razloga.
 - Igranje v korist drugega udeleženca, da bi temu omogočili napredovanje na kateri koli stopnji tekmovanja.
 - Prirejene tekme v kakršni koli obliki.
 - Dogovarjanje za delitev denarja ali druge nagrade.

Seznam prepovedanih dejanj ni izčrpen; dodatne prepovedi so lahko navedene v določilih tehničnih pravil in drugih regulativnih dokumentov.

5. Sojenje

5.1. Glavna sodniška komisija in sodniške ekipe, ki jih odobri organizator, bodo sodile na tekmovanju.

5.2. Sodniki bodo neposredno sodili tekme. Sestava sodniških brigad za tekme tekmovanja bo določena v skladu s postopkom, določenim v regulativnih dokumentih.

5.3. Sodniki in/ali uradniki tekmovanja so odgovorni za pripravo, izpolnjevanje in podpisovanje protokolov ter poročil, ki dokumentirajo in formalizirajo potek in rezultate procesa tekmovanja v skladu s smernicami, določenimi v regulativnih dokumentih.

5.4. Glavni sodnik (glavni sodnik športne discipline ali pooblaščen član glavne sodniške komisije) pripravi začetne postavbe ekip v prisotnosti predstavnikov sodelujočih ekip najkasneje 1 uro pred začetkom tekmovanja.

6. Disciplinske kršitve in kazni

6.1. Digitalna faza

6.1.1. Če tekmovalec stori kršitev, ki ni izrecno predvidena v Pravilih phygital nogometa in/ali teh Tehničnih pravilih, ima organizator pravico, da takšnemu udeležencu naloži eno od športnih sankcij, določenih v Pravilih phygital nogometa. To stori na podlagi analogije zakona, zakonske analogije ter načel dobre vere, razumnosti in pravičnosti.

6.1.2. Nedisiplinirano vedenje se kaznuje z opominom (rumen karton) ali izključitvijo (rdeč karton).

6.1.3. Nedisiplinirano vedenje, ki se izraža kot prekinitev igralnega procesa s pritiskom na gumb PS, kot tudi preskakovanje predvajanja ponovitve zadetka v primeru posamezne prekrške, se kaznuje z uradnim opozorilom. Ponovitev katerega koli od zgoraj navedenih prekrškov s strani športnika iste ekipe se kaznuje z opozorilom (rumen karton), tretji prekršek

pa z ustreznim kazenskim kartonom (rdeč karton). V tem primeru ima ekipa pravico zamenjati izključenega športnika z drugim članom ekipe, ki ni bil vključen na prijavnici seznam za tekmo.

6.1.4. Športnik, ki je prejel dva rumena kartona na Digitalni fazi, dobi rdeč karton in je suspendiran za naslednjo tekmo.

6.1.5. Športnik, ki je neposredno prejel rdeč karton na Digitalni fazi zaradi "športnega prekrška", je suspendiran za naslednjo tekmo.

6.2. Fizična faza

6.2.1. Športnik, ki je neposredno prejel rdeč karton na Fizični fazi zaradi "športnega prekrška", je suspendiran za naslednjo tekmo.

6.2.2. Športnik, ki je prejel dva rumena kartona na Fizični fazi, je suspendiran za naslednjo tekmo.

6.2.3. Športnik, ki je na Fizični fazi prejel rdeč karton zaradi "nešportnega vedenja" v skladu s Pravili Phygital nogometa (udarjanje nasprotnika z roko, grožnje življenju nasprotnika, grožnje sodniku, izrecno nestrinjanje z odločitvami sodnika itd.), je diskvalificiran do konca Tekmovanja.

6.3. Splošno

6.3.1. Če se začetek tekme ali potek tekme zavleče za več kot 10 minut, lahko udeleženec dobi tekmo izgubljeno po uradni dolžnosti.

6.3.2. Namenoma povzročene motnje tekem lahko povzročijo športne sankcije za kršitelja, vključno z diskvalifikacijo.

6.3.3. Rumeni kartoni, pridobljeni v Digitalni in Fizični fazi, se seštevajo, in če športnik prejme rumeni karton v Digitalni fazi in rumeni karton v Fizični fazi, dobi rdeč karton in izpusti naslednjo tekmo.

6.3.4. Športnik, ki prejme rdeč karton med tekmo, mora zapustiti območje poleg Igralnega polja in Tehničnega območja.

6.3.5. Rdeč in rumen karton se lahko pokaže le igralcu, menjavi ali uradniku ekipe.

7. Prizivi

7.1. Priziv zoper rezultat športne aktivnosti (v nadaljevanju Priziv) lahko vloži predstavnik ekipe, športnik v povezavi s kršitvijo Regulativnih dokumentov, in sicer:

- kršitev člena in odstavka Pravil WPC Phygital športa;
- odsotnost enakih pogojev za športnike med športno aktivnostjo;
- napačna dejanja sodnika (sodnikov);
- ignoriranje s strani sodnika (sodnikov) sistematičnih dejanj napačnega vedenja udeleženca, kar ni privedlo do disciplinskih ukrepov s strani sodnika (sodnikov).

7.2. Prizivi morajo biti predloženi pisno Glavni komisiji sodnikov najpozneje 15 (petnajst) minut po koncu tekme. Priziv mora navajati in podkrepiti razloge za njegovo vložitev.

7.3. Glavni sodnik komisije obravnava priziv v roku ene (1) ure od njegovega prejema.

7.4. Glavni sodnik komisije sprejme odločitev z enostavno večino glasov.

7.5. Glavni sodnik obvesti o odločitvi Glavne komisije sodnikov kot rezultat obravnave priziva predstavnike udeležencev, ki so sodelovali v tekmi, zoper katero je bil priziv vložen, in/ali obvesti udeležence same.

7.6. Odločitev Glavne komisije sodnikov je dokončna in zavezujoča.

8. Tehnična pravila za izvedbo Digitalne faze

8.1. Uporablja se športna simulacija: EA FC 24, licence, najnovejša razpoložljiva različica.

8.2. Konzola: Sony PlayStation 5.

8.3. Sporočila znotraj igre so onemogočena.

8.4. Prepovedano je pritisniti na gumb PS med tekmo z nasprotnikom.

8.5. Način igre: Volta. Oblika igre: ena tekma, 5x5 (pet proti pet).

8.6. Nastavitve v igri:

- Dolžina polčasa: 3 minute.
- Premor: 2 minuti.
- Težavnostna raven: legendarna.
- Način za tekmovalce: vklopljen.
- Splošna ocena ekipe: 95.
- Težavnostna raven: Legenda.
- Hitrost igre: normalna.
- Stadion: klasičen; Musqueam z mejami pregrad.
- Žoga: standardna.
- Indikator: ime igralca, vrstica.
- Privzeti kazalec igralca: privzeti.
- Kazalec imena igralca: vklopljen.
- Privzeti indikator težavnosti: vklopljen.
- Prikaz časa/rezultata: vklopljen

8.7. Ekipe, ki so prepovedane za izbiro:

- Soccer Aid;
- MLS ALL-Star.

8.8. Ekipi je dovoljena največja zamuda desetih (10) minut po začetku Digitalne faze. Ekipa, ki se ne pojavi ob predvidenem času tekme, izgubi z zamudo.

8.9. "Domača" ekipa na tekmi je ekipa, ki je izbrana z žrebom za sodelovanje na določeni tekmi. Pravico za začetek tekme določi športni simulator samodejno.

9. Tehnična pravila za izvedbo Fizične faze

9.1. Čas igre: dva (2) polčasa "čistega časa" (v primeru prekinitve igre se čas ustavi in nadaljuje samo, ko se igra nadaljuje) po pet (5) minut vsak. Premor med polčasoma je tri (3) minute.

9.2. Na začetku Fizične faze začetni udarec izvede ekipa, ki je začela Digitalno fazo.

9.3. Ekipi je dovoljena največja zamuda desetih (10) minut po začetku Fizične faze. Ekipa, ki se ne pojavi ob predvidenem času tekme, izgubi z zamudo.

9.4. Med Fizično fazo je prepovedano namerno držati žogo blizu ograj. Ob prvem prekršku igralec ekipe prejme opozorilo ali ustno kazen; ob drugem prekršku pa rumeni karton. V primeru prekrška nasprotna ekipa pridobi pravico do prostega strela z mesta prekrška.

9.5. Med Fizično fazo je prepovedano namerno izstreliti žogo izven igrišča. Ob prvem prekršku igralec ekipe prejme opozorilo ali ustno kazen; ob drugem prekršku pa rumeni karton. V primeru prekrška nasprotna ekipa pridobi pravico do prostega strela z mesta prekrška.

9.6. Če žoga zapusti igrišče, se igra začasno ustavi; žogo vrne v igro vratar ekipe, ki ni zadnji udarila žoge pred njenim odhodom izven igrišča. Ta vrnitev žoge v igro mora biti izvedena z roko vratarja izven njihovega kazenskega prostora.

9.7. Zahteve glede igrišča:

9.7.1. Tekma se odvija na pravokotnem igrišču v skladu z zahtevami, določenimi v teh Pravilih.

9.7.2. Velikost igrišča:

Dolžina igrišča (mejne črte): cca 28 metrov; širina igrišča (črte gola): cca 16 metrov.

9.7.3. Oprema igrišča z obodnimi ogradami.

9.7. Velikost vrat

Razdalja (notranja meritev) med vratnicama je 3 m, razdalja od spodnjega roba prečke do tal pa je 2 m.

9.7.5. Nogometno igrišče mora imeti ravno (brez vdolbin, lukenj ali izboklin), gosto, enotno in enobarvno površino.

9.7.6. Nogometno igrišče mora imeti čiste in enotne oznake, široke 10–12 cm, skladne s Prilogo 2 k tem pravilom. Nobene druge oznake, razen tistih, navedenih v Prilogi 2, ne smejo biti vidne na igrišču.

9.8. Vse žoge, uporabljene za igranje tekem, morajo:

- biti kroglaste oblike;
- biti izdelane iz materiala, ki je skladen z ustreznimi zahtevami;
- imeti obseg med 68 cm (26 palcev) in 70 cm (27 palcev);
- tehtati med 410 g (14 unč) in 450 g (16 unč) ob začetku tekme;
- imeti tlak enak 0,6 atm (600 - 1100 g/cm²) na morski višini (8,5 - 15,6 lbs/in²).

10. Določitev zmagovalca in nagrajencev

10.1. Zmagovalec tekmovanja je ekipa, ki zmagava v finalu. Ekipa, ki izgubi v finalu, zasede drugo mesto, ekipa, ki zmagava tekmo za tretje mesto, pa tretje mesto.

10.2. Ekipe, ki osvojijo drugo in tretje mesto, so priznane kot nagrajenci tekmovanja.

10.3. Postopek podelitve nagrade zmagovalcu in nagrajencem se izvede tako: po finalni tekmi je zmagovalec uradno razglašen, nagrada pa podeljena zmagovalni ekipi.

11. Zahteve za uniforme (opremo)

11.1. Obvezna uniforma (oprema):

11.1.1. dresi z rokavi;

11.1.2. hlačke (vratarji lahko nosijo trenirke).

11.1.3. Nogavice (trakovi ali katerikoli material, ki je nanesen ali nameščen zunaj) morajo biti enake barve kot del nogavice, na katero so pritrjeni ali prekrivajo;

11.1.4. Obutev mora biti primerna za igranje nogometa in brez čepov.

11.2. Barve uniforme (opreme)

- Obe ekipi morata nositi 2 (dve) barvi opreme (temno in svetlo), da se razlikujeta med seboj in od sodnikov.
- Vratar mora nositi barve, ki se razlikujejo od drugih igralcev in sodnikov.
- Če imata vratarja obeh ekip enake drese in nobeden nima drugega dresa, sodniki dovolijo igranje tekme.
- Pod majice morajo biti enake barve kot glavni del dresa ali vsebovati vzorce/barve, ki natančno ustrezajo dresu.
- Kompresijske pod hlače/midžetke morajo biti enake barve kot glavni del hlačk ali najnižji del hlačk - igralci iste ekipe morajo nositi enake barve.
- "Domača" ekipa mora nositi temne drese, "gostujoča" pa svetle. Če se obe ekipi strinjata, lahko z dovoljenjem disciplinskega sodnika zamenjata barve dresov.

11.3. Slogani, izjave, slike in oglaševanje na uniformi (opremi)

- Vse oglaševanje (sponzorji/partnerji) je treba uskladiti z Organizatorjem v skladu z regulativnimi dokumenti.
- Uniforma (oprema) ne sme vsebovati političnih, verskih ali osebnih sloganov, izjav ali slik. Igralci ne smejo razkrivati spodnjih majic/hlačk, ki prikazujejo politične, verske ali osebne slogane, izjave ali slike ali kakršnokoli drugo vrsto oglaševanja razen logotipa proizvajalca. V primeru kršitve bosta igralec in/ali ekipa kaznovana. Druge zahteve glede športne uniforme/opreme so določene v pravilih in regulativah.

11.4. Oštevilčenje na uniformi

- Številčenje igralcev je običajno od 1 do 15, pri čemer je številka 1 rezervirana za vratarja, razen če regulativni dokumenti ali odločitev Organizatorja (glavni sodniški panel) določajo drugače.

- Številka vsakega igralca mora biti vidna na hrbtu in se razlikovati od glavne barve dresa.
- Številka, pod katero je bil igralec registriran za tekmovanje, mora biti visoka najmanj 25 cm (brez roba), postavljena na zadnji del dresa in centrirana. Za črtaste ali večbarvne drese mora biti številka prikazana v pravokotnem okvirju enotne barve.

12. Končne določbe

12.1. Tehnična pravila začnejo veljati od trenutka, ko jih odobri Organizator. Revizije in dopolnitve tehničnih pravil zahtevajo odobritev Organizatorja in začnejo veljati takoj po odobritvi, razen če Organizatorjeva odločitev ne določa drugače brez dodatnega obvestila udeležencem.

12.2. Zadeve, ki niso urejene s temi tehničnimi pravili, se rešujejo v skladu s pravili WPC za Phygital Sport, drugimi regulativnimi dokumenti, odločitvami glavnega sodniškega panela in drugimi ustreznimi regulativnimi dokumenti. Če je potrebno, ima Organizator pravico uporabljati regulativne dokumente in pravila ustreznih mednarodnih športnih zvez.

12.3. Če pride do neskladij med normami tehničnih pravil, pravili WPC za Phygital Sport in drugimi regulativnimi dokumenti, Organizator razlaga norme zadevnih dokumentov in sprejema končne odločitve o premagovanju ustreznih nasprotij. Ta odločitev temelji na pravnem precedensu, zakonski analogiji, ter načelih dobre vere, razumnosti in pravičnosti.

Oblika tekmovanja

1. Ekipe, ki sodelujejo v tekmovanju, so razdeljene v dve skupini po 4 ekipe, kjer se tekme igrajo v formatu "GSL brez 5. tekme", sestavo skupin pa določi organizator z žrebom. Ekipe, uvrščene od 1. do 3. mesta, napredujejo v naslednjo stopnjo tekmovanja, kjer se bodo pomerile v dvobojih po sistemu posamezne eliminacije, začeni s četrtfinalom po naslednjem vrstnem redu:

- četrtfinale;
- polfinale;
- tekma za 3. mesto;
- Končno.

Turnirske tekme se igrajo po fiksnem nizu (kot je opisano v Dodatku 1).

2. Format "GSL brez 5. tekme" je sistem tekem v skupinskem delu, v katerem vsi člani skupine igrajo 2 tekmi v naslednjem vrstnem redu:

- v 1. krogu se člani skupine z žrebom razdelijo v pare;
- zmagovalca vsakega para se srečata v drugem krogu in igrata tekmo za prvo oziroma drugo mesto v skupini, zmagovalec tega dvoboja zasede 1. mesto v skupini, poraženec pa 2. mesto;
- ekipi, ki sta izgubili v prvem krogu, se pomerita v drugem krogu v tekmi za 3. in 4. mesto. Zmagovalec te tekme zasede 3. mesto v skupini, poraženec pa 4. mesto.

3. Prvouvrščene ekipe v skupinah napredujejo neposredno v četrtfinale.

Levo stran turnirskega razreda tvorijo ekipe iz skupin A in B, desno stran pa tvorita ekipi iz skupin C in D.

Ekipe tekmujejo v četrtfinalu za napredovanje v polfinale. Ekipe igrajo polfinalne tekme za preboj v finale. Zmagovalci polfinalnih dvobojev se uvrstijo v finale, poraženci pa igrajo tekmo za tretje mesto. Ekipa, ki zmaga v finalni tekmi, postane zmagovalka tekmovanja.

SMERNICE

o tem, kako zapolniti praznine v tehničnih pravilih fizičnega nogometa

1. Na naslovni strani v zgornjem desnem kotu navedite polno ime organizacije, ki organizira in izvaja tekmovanje, ter datum potrditve tehničnih pravil.
2. Na naslovni strani v razdelku Ime tehničnih pravil določite polno ime športnega tekmovanja v Phygital Footballu.
3. V razdelku s pogoji in okrajšavami: navedite polno ime organizatorja(-ov) tekmovanja tako, da izpolnite besedno zvezo "Organizator je ...".
4. V razdelku z izrazi in okrajšavami: navedite polno ime športnega tekmovanja v Phygital Footballu tako, da izpolnite stavek "Competition is the..."
5. V odstavku 2.3 člena 2 navedite datume tekmovanj.
6. V odstavku 2.4 2. člena navedite prizorišče tekmovanja (država, mesto, naslov, športni objekt (arena) in drugi potrebni podatki).
7. V odstavku 3.1 člena 3 navedite:
 - število ekip, ki sodelujejo na tekmovanju;
 - število športnikov v ekipi;
 - število vratarjev v ekipi;
 - število oseb (osebja), ki jih ekipa lahko najame (trenerji, uradne osebe ekipe, predstavniki administrativnega ali tehničnega osebja).
8. V pododstavku 3 odstavka 3.1 člena 3 določite najnižjo starost športnika za udeležbo na tekmovanju.
9. V pododstavku 6 odstavka 3.1 člena 3 navedite:
 - rok (število dni pred začetkom tekmovanja) za oddajo prijave za sodelovanje v tekmovanju;
 - e-poštni naslov, na katerega lahko udeleženci pošljejo prijavo za sodelovanje v nagradni igri.
10. V pododstavku 7 odstavka 3.1 člena 3 navedite druge dokumente, ki jih je treba predložiti skupaj s prijavo za sodelovanje na tekmovanju.
11. V odstavku 3.3.3 člena 3 določite v minutah trajanje odmora med tekmovalnimi etapami.
12. V odstavku 8.1 člena 8 navedite ime različice športnega simulatorja.
13. V odstavku 8.2 člena 8 navedite ime igralne platforme.
14. V odstavku 9.7.2 člena 9 navedite:
 - dolžina igrišča v metrih (po Pravilih fizičnega nogometa so dovoljene meje od 26 metrov do 38 metrov. Navedite natančno številko znotraj teh meja);

- širina igrišča v metrih (skladno s pravili fizičnega nogometa so dovoljene meje od 14 metrov do 20 metrov. Navedite natančno številko znotraj teh meja).

15. V 9. členu, odstavek 9.7.4, navedite širino vrat (po pravilih Phygital Footballa je širina vrat 3 metre, po odločitvi organizatorja pa se lahko določi na 5 metrov. Navedite točno sliko).

16. V odstavku 9.8 člena 9 navedite:

- obseg žoge (v skladu s pravili fizičnega nogometa so dovoljene meje od 68 cm (27 palcev) do 70 cm (28 palcev). Navedite natančno številko znotraj teh meja);
- teža žoge (v skladu s Pravili fizičnega nogometa so dovoljene meje od 410 g (14 oz) do 450 g (16 oz). Navedite natančno številko znotraj teh meja);
- zračni tlak v žogi (v skladu s pravili Phygital Football so dovoljene meje 0,6-1,1 atm (600-1100 g/cm²) na morski gladini (8,5 lb/inch²- 15,6 lb/inch²). Navedite natančno številko znotraj te omejitve).

17. V odstavku 10.3 10. člena določite postopek nagrajevanja zmagovalca in nagrajencev natečaja.