

Vorrunde «Dialog eCup 2020» — Turnier in der Disziplin FIFA20 1vs1.

Am Turnier können russische und österreichische Staatsbürger teilnehmen.

Das untenstehende Reglement gilt als Hauptgrundlage für die Durchführung der Vorrunden im Rahmen des Turniers „Dialog eCup 2020“ in der Disziplin FIFA 20, sowie für die Lösung von Streitigkeiten.

Ein Spieler, der sich für die Teilnahme am Turnier registriert hat, stimmt automatisch den Regeln des Turniers zu, die im Reglement angegeben sind.

Das Nichtwissen dieser Regeln befreit den Spieler von deren Einhaltung, sowie der Haftung für den Verstoß gegen die Regeln nicht.

Bei allen Fragen zum Reglement der Vorrunden des Turniers Dialog eCup 2020“ in der Disziplin FIFA 20 darf jeder Teilnehmer sich schriftlich an Veranstalter wenden:

https://claim_acs@mail.ru

Reglement FIFA 20 im Rahmen des Turniers „Dialog eCup 2020“

1. Teilnahme des Turniers.

1.1. Jeder Teilnehmer muss respektvoll mit Organisatoren des Turniers und anderen Teilnehmern umgehen.

1.2. Esport Verein behält sich das Recht vor, die Teilnehmer zum Turnier nicht zuzulassen, wenn deren Spielpseudonyme (Nicknamen):

— durch das Urheberrecht einer Drittpartei geschützt sind (außer dieser Teilnehmer hat eine Lizenz oder andere juristische Unterlagen, die es erlauben, diese Bezeichnung und/oder den Nicknamen zu verwenden);

— ähnlich oder gleich den Bezeichnungen und/oder Nicknamen anderer Teilnehmer des Turniers sind;

— ähnlich oder gleich den Bezeichnungen und/oder Nicknamen der offiziellen Personen des Turniers sind;

— eine ungehörige, unanständige oder beleidigende Bedeutung hat.

Die Teilnehmerregistrierung erfolgt Online auf der Webseite des Turniers, indem man auf „Registrieren“ anklickt.

Nach der Überprüfung der Registrierung wird dem Teilnehmer eine Nachricht mit dem geschlossenen Link zum Turnier zugeschickt.

2. Format des Turniers.

2.1. Format für die Durchführung – Single Elimination (SE), Vorrunden erfolgen in bo3, Halbfinale – bo5. Die Spielerpaare werden nach dem Zufallsprinzip eingeteilt.

2.2. Als Spielplattform fürs Turnier gilt die Spielkonsole Sony Playstation 4 (jede Version).

2.3. Spielumgebung ist die Fußballsimulation FIFA 20 von der Fa. EA Sports. Die Spiele werden über die Freundschaftsspiele in Ultimate Team durchgeführt, der Gegner soll zu den Freunden hinzugefügt werden.

3. Spielprozess

3.1. Die Partie beginnt sobald beide Spieler des Turniers bereit sind, aber nicht später als 15 Minuten nach der Startzeit, angegeben in der Turniertabelle.

3.1.1. Die Spieler fügen einander ins Spiel laut den auf der offiziellen Turnierseite angegeben Nicknamen hinzu.

3.1.2. Die Spiel-Lobby erstellt der Spieler, der höher in der Spielaufstellung ist (und links im Spielplan)

Spieleinstellungen:

- Dauer einer Spielperiode: 6 Minuten.
- Schwierigkeitsgrad: Legende.
- Spielgeschwindigkeit: Normal.
- Handspiel: ausgeschaltet.
- Verletzungen: ausgeschaltet.
- Wetter: heiter.
- Aufstellungen: jeder Fußballverein.
- Eigene Taktik: erlaubt.
- Defensive: nur taktisch
- Kamer: nach dem Ermessen des Spielers.
- Stadium: FeWC Stadium
- Aufgaben für Spieler: darf man ändern.
- Radar: eingeschaltet (2D- Radar).
- Richter: Radom.
- Trainer: ausgeschaltet.

3.1.3. Sollten Spieler die Einstellungsfehler entdeckt haben, muss diese die Partie unverzüglich neustarten, indem sie auf Pause klicken und zuvor den Turnierschiedsrichter informieren. Beim Feststellen einer Partie mit anderen Einstellungen, bekommen die Spieler eine Warnung und die Partie wird wiederholt.

3.1.4. Nach dem Ende der Partie soll jeder Spieler auf der Turnierseite seine Ergebnisse eingeben und Bildschirmaufnahmen hochladen.

3.1.5. Die Spieler sollen Bildschirmaufnahmen mit den Ergebnissen jeder Partie und bei jeder umstrittenen Situation machen.

3.1.6. Beim „Unentschieden“ nach dem Ende der Partie (falls keine Möglichkeit für Zusatzzeit und Elfmeterschießen besteht) wird die ganze Partie wiederholt. Die Partie soll mit den gleichen Mannschaften gemacht werden, und beim Ausschluss eines oder mehrerer Spieler bekommt der Gegner +1 Tor für jeden ausgeschlossen Spieler zugeteilt.

3.1.7. Die Spieler sollen ein Benutzerkonto beim Twitch (www.twitch.tv) (oder über ein bereits bestehendes Konto verfügen) erstellen und dieses mit PS4 (über Taste Share auf dem Gamepad) verknüpfen.

3.1.8. Die Spieler sollen bereit sein, bei Aufforderung des Schiedsrichters oder anderen Offiziellen des Turniers eine Live-Übertragung eigener Partie zu starten, dabei wird der Name des Twitch-Kontos genannt. Die Qualität der Übertragung soll nicht niedriger als 720p sein und die Anzeige des Chats soll eingestellt sein.

3.1.9. Beim Anmelden zum Turnier geben die Spieler den Offiziellen des Turniers die Zustimmung, ihre Beiträge vom Twitch-Chanel zu verwenden.

3.2. Abbruch von Internetverbindung

3.2.1. Beim Ausfall eines der Teilnehmer vom Spiel und sollte es für diesen keine Möglichkeit bestehen, die Verbindung wiederherzustellen, wird diesem Spieler eine Niederlage in der Partie zugerechnet. Sollte aber laut dem Schiedsrichter beim ausgefallenen Spieler ein deutlicher Vorsprung liegen, wird diesem Spieler ein Sieg in der Partie anerkannt.

3.2.2. Im Sinne der schnellen und richtigen Beurteilung sollen alle Spieler die Bildschirmaufnahmen beim Ausfall des Gegners speichern.

3.2.3. Sollte einer der Spieler einen unbestreitbaren Vorsprung haben, der ihn vor dem Ausfall der Verbindung zum Sieg führen hätte, wird diesem Spieler ein Sieg anerkannt. Diesen Vorsprung kann man nur mittels einer Video-Aufnahme oder einer Bildschirmaufnahme, die die Spieler während des Internetausfalls aufgenommen haben, nachweisen.

3.2.4. Beim Ausfall der Internetverbindung während des Spiels wird ein neues Spiel gespielt, in dem die verbleibende Zeit + 5 Spielminuten ausgespielt wird. Die Partie muss mit den gleichen Mannschaften erstellt werden. Wenn es zum Zeitpunkt des Internetausfalls bei einer der Mannschaften einen Feldverweis gegeben hat, wird das Spiel in gleicher Zusammensetzung fortgesetzt und dem Gegner +1 Tor zugesprochen.

3.2.5. Technische Störungen beim Gerät des Spielers, die zum Ausfall der Internetverbindung oder zu einem fehlerhaften Start des Spiels führen, werden als eine technische Niederlage angesehen, da die Verantwortung für die Ausrüstung beim Besitzer der Ausrüstung liegt.

3.2.6. Das stetige Auftreten einer Internetverbindungsunterbrechung bei einem der Spieler während einer Partie kann vom Schiedsrichter als technische Niederlage angesehen werden.

3.2.7. Eine Stornierung eines bereits gestarteten Spiels oder das absichtliche Verlassen der Lobby wird als technische Niederlage angerechnet.

3.3. Wenn einer der Teilnehmer innerhalb von 15 Minuten nach Bestätigung auf der Spielseite nicht erscheint, wird ihm eine technische Niederlage in der aktuellen Partie angerechnet.

3.4. Beim Auftreten von Fehlern im Spielvorgang während einer Partie hat der Spieler das Recht, das Spiel auf die Pause zu setzen, dabei soll der Gegner zuvor vorgewarnt sein. Es ist notwendig, den Schiedsrichter über das Problem mit der Beweisvorlage zu informieren. Bei der Bestätigung eines Fehlers im Spielprozess hat der Schiedsrichter das Recht, eine Wiederholung des Spiels zu verordnen.

3.5. Wenn die Spieler mit einander nicht verbinden können (empfohlene Verbindung NAT 1 und NAT 2). Falls Sie eine andere Verbindung haben, hat der Schiedsrichter das Recht, in der laufenden Partie eine Niederlage zuzurechnen. Um diese Situation zu vermeiden, empfehlen wir Ihnen, die Anweisungen zum Öffnen von Ports auf der PS4 zu beachten: <https://help.ea.com/ru-ru/help/faq/opening-tcp-or-udp..> Vergessen Sie nicht, zusätzliche Ports für FIFA 20 zu machen.

4. Preisfonds und Preisverteilungsverfahren.

4.1. Die Spieler, die im Qualifikationsturnier den ersten und zweiten Platz belegen (laut der endgültigen Turniertabelle), kämpfen sich in die Playoffs des Wettbewerbs vor.

4.2. Der Veranstalter des Turniers muss mit dem Gewinner mittels einer privaten Nachricht nicht später als fünf Arbeitstage nach dem Ende des Turniers Kontakt aufnehmen.

4.3. Das Verfahren für die Preisvergabe wird vom Veranstalter festgelegt und mit dem Gewinner durch die Kommunikation mit dem Veranstalter in Discord vereinbart. Die Preislieferfrist beträgt höchstens 90 Kalendertage nach dem Ende des Turniers.

4.4. Informationen zu den Gewinnerpreise werden durch den Veranstalter vorbereitet und auf der offiziellen Website des Turniers <https://...com> veröffentlicht.

4.5. Wenn der Veranstalter feststellt, dass der Gewinner des Turniers ein Staatsbürger weder der Russischen Föderation noch der Republik Österreich ist, wird der Preis an den Teilnehmer übergeben, der den zweiten Platz im Turnier gewonnen hat. Sollte es die ähnliche Situation mit dem Teilnehmer entstehen, der den zweiten Platz im Turnier belegt hat, wird das Verfahren zur Preisvergabe wiederholt und kann solange fortgesetzt werden, bis der Veranstalter den besten Teilnehmer des Turniers findet, der die Anforderungen dieser Bestimmungen für die Teilnehmer erfüllt.

4.6. Wenn der Veranstalter feststellt, dass der Gewinner des Turniers sein Spielkonto an einen Dritten übergeben hat, wird der Preis an den Teilnehmer zugeteilt, der den zweiten Platz im Turnier gewonnen hat. Sollte es eine ähnliche Situation mit dem Teilnehmer entstehen, der den zweiten Platz im Turnier belegt hat, wird das Verfahren zur Preisvergabe wiederholt und kann solange fortgesetzt werden, bis der Veranstalter den besten Teilnehmer des Turniers findet, der die Anforderungen dieser Bestimmungen für die Teilnehmer erfüllt.

5. Sonstiges.

5.1. Turnierschiedsrichter haben das Recht, Spieler, die in einer Absprache gehandelt haben, um Vorteile zu erhalten, auszuschließen.

5.2. Turnierschiedsrichter haben das Recht, eine Wiederholung des Spiels zu verordnen, wenn die Situation dies erfordert.

5.3. Turnierschiedsrichter haben das Recht, einem Spieler in Abwesenheit seines Gegners einen automatischen Sieg zu verleihen.

5.4. Der Spieler gewährt nach eigenem Ermessen den Zugriff auf die Demonstration seiner Spiele, muss jedoch die Turnierorganisatoren und Schiedsrichter zur Ansicht zulassen.

5.5. Für unsportliches Verhalten sind Maßnahmen bis zur Disqualifikation vorgesehen. Alle Änderungen im Reglement und in den Entscheidungen im Rahmen des Turniers verbleiben beim Veranstalter.

5.6. Die Kommunikation zwischen den Schiedsrichtern und Spielern erfolgt auf der Spielplattform. Nach der Registrierung fürs Turnier soll jeder Teilnehmer zu dem Server anschließen.

5.7. Alle umstrittenen Situationen, die über den Geltungsbereich dieses Reglements hinausgehen, werden nach Ermessen der Jury gelöst. Bei allen umstrittenen Situationen, die im Reglement nicht berücksichtigt sind, da es unmöglich ist, alle Situationen mit einer Vielzahl unterschiedlicher Faktoren zu berücksichtigen, ist der Schiedsrichter berechtigt, diese selbst beizulegen. Vertreter des Turnierveranstalters haben das Recht, das Reglement jede Zeit ohne vorherige Ankündigung der Änderungen an die Teilnehmer zu ändern und zu ergänzen. Der Veranstalter benachrichtigt die Teilnehmer über diese Änderungen, indem er Informationen auf dem Discord-Server veröffentlicht.