

Summer Game 09: Catania dal 18 all'19 Luglio 2009

REGOLAMENTO PES 2009

GIOCO: Pro Evolution Soccer 2009.

PIATTAFORMA: XBOX360.

MODALITA': 1vs1 (Off-line).

REGOLAMENTO: All'atto dell'iscrizione il presente regolamento si intende compreso e accettato in ogni sua parte. Il torneo di Pro Evolution Soccer 2009 verrà giocato con partite 1 vs 1 secondo le opzioni e le modalità di seguito indicate con la consapevolezza che le stesse potrebbero subire variazioni entro l'inizio del torneo per motivi riguardanti la console e il gioco utilizzati nonché il numero di partecipanti.

PAD/JOYPAD: L'organizzazione metterà a disposizione dei partecipanti al torneo, il pad/joypad originale Microsoft per Xbox360.

Lo stesso sarà già collegato alla console si giocherà a mezzo collegamento wireless. Nel caso in cui si volesse giocare con il proprio pad/joypad xbox360 bisognerà farlo presente all'admin di turno e solo lui sarà autorizzato a rimuovere quanto già collegato alla console.

COMPORAMENTI ANTISPORTIVI: Non saranno ammessi comportamenti anti-sportivi, si invitano i partecipanti ad evitare ingiurie e sfottò palesemente pesanti e non graditi agli avversari e soprattutto non sarà ammessa la Melina (per melina s'intende quando un player apertamente sta cercando di far passare il tempo a suo vantaggio ai fini della vittoria e/o del passaggio del turno, la melina è tale soprattutto se attuata in difesa con continui passaggi indietro al portiere e/o tra i difensori, senza mai oltrepassare il centrocampo) Questo tipo di atteggiamento sarà assolutamente vietato se effettuato dall'80° in poi.

I continui passaggi tra attaccanti e centrocampisti o difensori, se effettuati in fase di attacco non sono considerati "Melina". Qualsiasi atteggiamento antisportivo andrà denunciato durante il match e non dopo la fine dello stesso, all'admin responsabile di turno che provvederà a verificare tale atteggiamento controllando il proseguo della partita. Qualsiasi comportamento antisportivo riscontrato non verrà preso in considerazione se denunciato a risultato acquisito ma verrà verificato solo se la denuncia verrà effettuata durante il match in maniera da ammonire verbalmente il responsabile.

INTERRUZIONI DURANTE IL MATCH: Durante il match sarà possibile interrompere la partita solamente a gioco fermo e massimo per tre volte.

IMPOSTAZIONI GENERALI

Partita: Esibizione

Squadra: Club o Nazionale (scelta libera con la possibilità di cambiarla ad ogni incontro)

Livello di difficoltà: Campione

Durata della Partita: 10 Minuti

Infortuni: Sì

Condizioni (Casa e Fuori Casa): Normale - Freccia Verde

Summer Game 09: Catania dal 18 all'19 Luglio 2009

Selez. Automatica Formaz. COM: No

Tipo di Pallone: Classic

IMPOSTAZIONI STADIO

Ora del Giorno: Notte

Stagione: Inverno

Condizioni Meteo: Sereno

Stadio: Stadio Olimpico (15 di 19)

OPZIONI REGOLE PARTITA

FASE A GIRONI

Andata e Ritorno: No

Gol in Trasferta: No

Tempi Supplementari: No

Calci di Rigore: No

Numero di Sostituzioni: 3 giocatori

FASE AD ELIMINAZIONE DIRETTA

Andata e Ritorno: Sì (Salvo modifiche totali o parziali)

Gol in Trasferta: No

Tempi Supplementari: Sì

Calci di Rigore: Sì

Numero di Sostituzioni: 3 giocatori

Eventuale bella: durata 5 min + supplementari e rigori

OPZIONI DI GIOCO NEL MENU' PAUSA

Impostazioni giocatori: nome cursore 1 o 2 o nome giocatore o no *

Impostazioni di sistema: Radar posizione giù

Tipo di telecamera: Normale Lontana *

Visuale posteriore: Pallone *

Impostazione dei Giocatori: Secondo le preferenze di ciascun partecipante (si consiglia di verificare lo stato delle impostazioni prima dell'inizio della partita, eventuali omissioni non saranno considerate dallo staff arbitrale come motivo di reclamo in caso di sconfitta).

Configurazione Tasti: Secondo le preferenze di ciascun partecipante (si consiglia di verificare lo stato delle impostazioni prima dell'inizio della partita, eventuali omissioni non saranno considerate dallo staff arbitrale come motivo di reclamo in caso di sconfitta).

* (sarà possibile giocare con settaggi differenti solo previo accordo con il proprio avversario e presa visione da parte dell' admin di turno).

SVOLGIMENTO DEL TORNEO:

Ogni partecipante potrà essere inserito in un girone da 4 squadre (previa estrazione integrale o utilizzo di apposito software) che si affronteranno tutte una sola volta con partite da 10 minuti. In caso di inserimento in un girone ad ogni partecipante verranno assegnati, secondo l'esito di ciascun incontro, i seguenti punteggi:

Vittoria: Punti 3

Pareggio: Punti 1

Sconfitta: Punti 0

I criteri per stabilire la classifica del girone sono i seguenti:

1. Punteggio totale ottenuto in tutte le partite del girone
2. Differenza reti in tutte le partite del girone
3. Numero di gol segnati in tutte le partite del girone
4. Maggior numero di reti segnate in una partita
5. Risultato dello scontro diretto

Se due o più squadre risulteranno pari in base ai cinque criteri sopra citati, la loro classifica sarà così determinata:

1. Punti ottenuti negli scontri diretti tra le squadre a pari merito
2. Differenza reti negli scontri diretti tra le squadre a pari merito
3. Numero di gol segnati negli scontri diretti tra le squadre a pari merito
4. Ordine alfabetico tenendo conto del cognome
5. Ordine alfabetico tenendo conto del nome
6. Sorteggio da parte dello staff

Le prime 2 squadre + le 3° migliori (dipenderà dal numero totale degli iscritti e sarà a discrezione dell'organizzazione) classificate all'interno di ogni girone verranno automaticamente inserite nel tabellone finale secondo le seguenti modalità che cmq potranno essere soggette a variazioni a discrezione dell'organizzatore:

1° MODALITA' – Passano solo le prime due squadre classificate di ogni girone. Le prime contro le seconde. La prima del 1° girone contro la 2° dell'ultimo girone, la 1° del secondo girone contro la 2° del penultimo girone, la 1° dell'ultimo girone contro la 2° del primo girone e così via a stringere.

2° MODALITA' – Passano le prime due squadre classificate più un tot. numero (in base al numero totale degli iscritti) delle migliori terze di ogni girone. Le prime contro le terze e/o contro le seconde e le seconde contro le prime e/o le seconde. Verrà stilata una classifica generale di tutte le prime, le seconde e le terze e verranno accoppiate nel seguente modo azzerando qualsiasi privilegio, l'accoppiamento avverrà solamente per merito o demerito. La prima tra le 1° contro l'ultima tra le 3°, la seconda tra le 1° contro la penultima tra le 3° e così via a stringere.

La posizione nel tabellone per entrambe le modalità sarà di equidistanza per le prime e così via a stringere e a riempire tutti i campi a disposizione.

I partecipanti che avranno accesso alla seconda fase verranno accoppiati secondo le impostazioni definite e si scontreranno in partite di andata e ritorno**** da 10 minuti. Passa al turno successivo chi realizza il più alto numero di reti nelle due partite. In caso di parità di reti si procederà giocando una bella da 5 minuti + supplementari e rigori. Si proseguirà con questo criterio sino alle finali che invece avranno la durata di 15

minuti e saranno con la modalità di partita "secca" con supplementari e rigori. Non varrà né la regola del Silver Goal, né quella del Golden Goal.

**** per i primi turni di tabellone e cmq Max entro i 32° (dipende dal numero totale dei qualificati alla fase finale, dal numero di postazioni a disposizione e dall'orario definito secondo le esigenze di organizzazione, per disputare le finali) si potrebbe procedere con partita secca per poi continuare con partite di andata e ritorno semifinali comprese.

I gironi con i risultati e le classifiche e gli accoppiamenti a tabellone potranno essere richiesti durante il torneo.