

FC 24 PREIS TURNIER - Spielregeln

Im Gaming-Bereich findet ab 10:00 Uhr Samstag, 19. Oktober 2024 das FC 24 Turnier im Progy Zentrum Rebstein bei der Jintan Lan-Party statt.

Teilnehmen dürfen alle, welche über die Homepage www.jintanlan.ch über die kostenlose Produktbestellung „FC 24 Turnier -Anmeldung“ registriert haben. Eine Registrierung vor Ort vor Turnierbeginn ab 09:30 Uhr ist ebenfalls möglich.

Eine gültige Teilnahme ist die Angabe des kompletten Namens, einer eigenen E-Mail-Adresse und eines Nickname. Die Anwesenheit zum Turnierbeginn ist obligatorisch. Der Veranstalter ermöglicht allen den Zugang zum Turnierbaum bei Turnierbeginn.

Eine Teilnahme nach Ablauf der Anmeldefrist bis 10:00 Uhr, 19. Oktober 2024 kann durch den Eventmanager verweigert werden. Dies bleibt jedoch in seiner Entscheidung. Dem Veranstalter steht es frei das Turnier zeitlich zu verschieben, bzw. bei zu niedrigen Anmeldungen abzusagen.

Jeder Teilnehmer darf nur einmal im Turnier teilnehmen.

Die Teilnahme ist für alle kostenlos. Jeder Teilnehmer ist selbst dafür verantwortlich, bei Spielantritt anwesend zu sein. Nach Ablauf von 5 Warteminuten, kann der Eventmanager das Spiel zu Gunsten des Anwesenden werten. Sollte einer oder beide Teilnehmer nicht anwesend sein, kann der Eventmanager das Spiel zeitlich versetzen oder er kann ein Gewinner per Los entscheiden, oder beide Teilnehmer disqualifizieren und als Freilos werten.

Das FC 24 Turnier wird an einem Bildschirm an der PlayStation 5 Konsole gespielt. Controller werden den Teilnehmern zur Verfügung gestellt. Es dürfen aber auch eigene Controller angeschlossen werden. Sollte eine Einrichtung eines eigenen Controllers als zu umständlich herausstellen, kann der Eventmanager auf die vorgegebenen Controller bestehen. Der Veranstalter haftet nicht für verloren gegangene Controller.

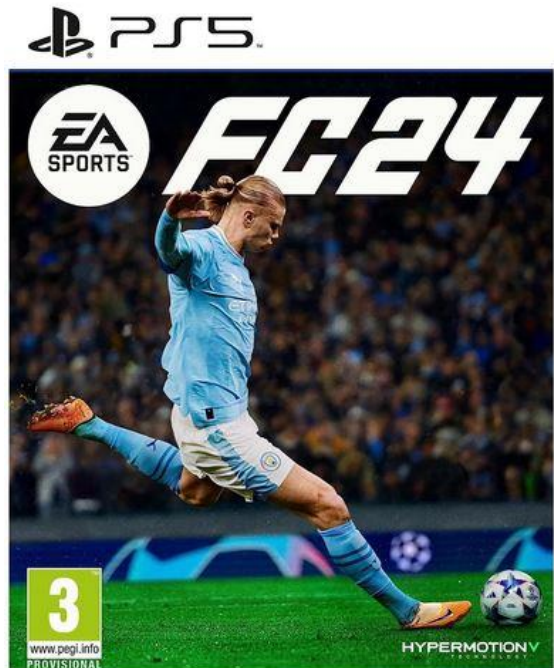
Die vom Veranstalter zur Verfügung gestellten „Mittel“, z.Bsp. Controller, Console, Bildschirm usw. sind mit Sorgfalt zu verwenden. Sollte ein vom Veranstalter zur Verfügung gestelltes „Mittel“ kaputt gehen oder entwendet werden, haftet der Teilnehmer an der Ersetzung des „Mittel“ mindestens in derselben Form wie sie zur Verfügung gestellt wurde. Der Veranstalter haftet nicht für Schäden oder Verlust von mitgebrachten Controllern.

Die Teilnehmer setzen sich an dem von Eventmanager definierten Platz.

Gespielt wird 1 gegen 1. Jeder erhält ein gleichstarkes Team und danach werden virtuelle 90min gespielt. Das Spiel wird aber zeitlich beschleunigt, somit das ganze Spiel real ca. 5-6 Minuten betragen wird. Das Spiel wird im Modus Anstoss / Freundschaftsspiel durchgeführt. Der Ultimate Modus ist ausgeschlossen.

Die Spieleinstellungen nimmt der Eventmanager vor jeder Begegnung vor. Sobald das Spiel gestartet wird, stimmen beide Teilnehmer der definierten Spieleinstellungen automatisch zu. Eine Wiederholung des Spiels kann nur durch den Eventmanager durch einen bestimmten Grund vorgenommen werden.

Gewonnen hat derjenige, welcher die meisten Tore erzielt hat. Bei Unentschieden entscheidet das erst geschossene Tore (ausgenommen Halbfinal- und Final-Spiele). Bei den Finalspielen gibt es bei Gleichstand eine Verlängerung von ca. 5-6 realen Minuten. Danach entscheidet das allbekannte Penaltyschiessen. Die vom Spiel getroffenen Schiedsricht-Entscheide sind nicht anfechtbar. Der Eventmanager kann hierzu aber ggf. gegen die Spiel-Schiedsricht-Entscheide eingreifen.



Spiel-Proteste kann der Eventmanager entgegennehmen, kann sich aber darüber hinwegsetzen. Spiel-Proteste müssen während oder direkt am Schluss des Spiels dem Eventmanager bekannt gegeben werden.

Die virtuellen Spieler dürfen während dem Spiel ausgetauscht werden. Die Aufstellung/Strategie darf jeweils gewechselt werden, sofern es zu keinen Verzögerungen oder Ähnlichem führt. Spiel-Unterbrechungen müssen immer vom Teilnehmer vorangekündigt werden, bevor sie durchgeführt werden. Eine Spiel-Unterbrechung muss so kurz wie möglich gehalten werden. Bei längerer Spiel-Unterbrechung kann der Eventmanager eingreifen und die Spiel-Unterbrechung abbrechen.

Die Weisungen des Veranstalters / Eventmanager's sind stets Folge zu leisten.

Während dem Turnier gilt Fair-Play, sprich absichtliches Zeitspiel (wenn man z.Bsp. in Führung liegt) oder Ähnliches sind untersagt. Der Eventmanager kann entsprechend während des Spiels eingreifen und auf Fehlverhalten mittels Verwarnung hinweisen.

Bei Regelverstößen oder bei mehreren Verwarnungen des Eventmanager's, kann der Teilnehmer das Spiel durch gesetzter Forfait verlieren oder ggf. ganz aus dem Turnier disqualifiziert werden. Der Teilnehmer wird dann im Turnierbaum als Freilos gewertet und hat somit keinen Anspruch mehr auf die Turnier-Teilnahme bzw. Turnierpreise.

Der Veranstalter appelliert auf ein schönes Miteinander. Deshalb können gegenseitige Böswilligkeiten während der Veranstaltung ebenfalls durch den Eventmanager verwarnt werden.

Die Siegerehrung und die Preisverleihung werden durch den Veranstalter bei vollendetem Turnier direkt am Anschluss vorgenommen. Die Gewinner müssen zur Entgegennahme der Preise beim Veranstalter persönlich vor Ort sein, ansonsten entfällt der Preisverleih und kann ggf. durch den Veranstalter an nächstplatzierten Anwesenden ausstellen. Eine Stellvertretung der Preisentgegennahme ist nicht erlaubt.

Für die ersten 3 Platzierten werden Preise verliehen.

Der Teilnehmer erklärt sich bei der Anmeldung automatisch bereit, dass während dem Turnier Foto's / Video's Aufnahmen gemacht und publiziert werden dürfen.

Der Teilnehmer bestätigt mit seiner Anmeldung automatisch, dass er die Spielregeln gelesen, verstanden und akzeptiert hat.

Wir wünschen allen Teilnehmenden einen spannenden und spielfreudigen Event. Viel Glück!