

## Regeln Modus

### Turniermodus:

Entscheidend für den gespielten Modus ist die real am Turnier erscheinende Teilnehmerzahl. Jedes Turnier ist in Gruppen-, K.O. Phase und TOP 32-Phase eingeteilt. Dieser Modus gilt auch für die Onlineturniere, mit dem einzigen Unterschied, dass dort mindestens jegliche K.O. Rundenspiele im Hin- und Rückspiel ausgetragen werden. Bei Torgleichheit zählen die dann die Auswärts erzielten Tore doppelt. Sollte so immer noch keine Entscheidung herbeigeführt werden können, gibt es ein Entscheidungsspiel.

### 1.) Gruppenphase

Am Turnierort werden alle Teilnehmer in Gruppen zu je fünf, sechs oder sieben Spielern aufgeteilt. Entsteht ein Überhang, werden einzelne Gruppen mit Freilos aufgefüllt. Diese Spiele gehen fiktiv mit 3:0 in die Wertung ein. Bei der Maximalgröße von 224 Teilnehmern wird mit 32 Gruppen zu je sieben Spielern gespielt. Die maximale Teilnehmeranzahl für jedes Turnier wird im Vorfeld auf [www.konami-pesleague.de](http://www.konami-pesleague.de) bekannt gegeben.

### 2.) Gruppeneinteilung

Die Gruppeneinteilung erfolgt absteigend gleichmäßig .

### 3.) Gruppenspiele & Qualifikation

Gespielt wird in einfacher Runde. Die besten drei Spieler einer jeden Gruppe erreichen die K.O. Runde. Für die Position innerhalb einer Gruppe wird ein Sieg mit drei Punkten, ein Unentschieden mit einem Punkt und eine Niederlage mit null Punkten gewertet. Bei Punktgleichheit tritt die folgende Wertungsreihenfolge in Kraft:

- a.) Torverhältnis
- b.) Anzahl erzielter Tore
- c.) Direkter Vergleich
- d.) Entscheidungsspiel (erstes Tor entscheidet)

Verlässt ein Spieler das Turnier vorzeitig, werden alle Spiele, auch die, welche er bereits bestritten hat, mit dem höchsten bis zu diesem Zeitpunkt gegen ihn erzielten Ergebnis gewertet. Ist noch kein Ergebnis bzw. keine Niederlage verzeichnet, wird mit 0:3 Toren gewertet. Dabei werden nur die Gegentore gewertet.

### 4.) K.O.Phase

Die K.O.Phase wird einfach gespielt. Die Verlierer einer Runde scheiden aus. Die erste Runde der K.O.Phase ist auf ein maximales Teilnehmerfeld von 96 Spielern ausgerichtet.

Kann dieses Feld nicht durch die Anzahl der qualifizierten Spieler gefüllt werden, erreicht ein Teil der Spieler per Schiedsrichterauswahl die zweite Runde der K.O.Phase. Maßgebend für diese Auswahl ist absteigend zuerst die erreichte Position in der Gruppe, dann die erzielten Punkte, die Tordifferenz und die erzielten Tore.

## 5.) Spielmodus

Bei allen offiziellen Turnieren der Österreichischen PES League müssen die nachstehenden Einstellungen verwendet werden. Es dürfen keine externen Daten auf die Konsolen gespielt werden. Für den Turnierverlauf ist es jedoch erlaubt, seine Aufstellung abzuspeichern.

### 5.1) Gruppenspiele

- » Mannschaften: freie Auswahl, alle Mannschaften
- » Spielzeit: 10 Minuten (2 x 5)
- » Wetter: Sommer/Klar
- » Tageszeit: Nacht
- » Kondition: grüne Pfeile
- » Stadion: Wembley Stadion
- » Verletzungen: aus
- » Kamera: Weitwinkel
- » Auswechselspieler: 3
- » Ball: freie Auswahl
- » Spielgeschwindigkeit: 0
- » Für die Überprüfung der Spieleinstellung sind beide Spieler vor Beginn des Spiels verantwortlich. Ist ein Spiel begonnen, ist eine Reklamation nicht mehr möglich.

### 5.2) K.O.Spiele

Gegenüber den Gruppenspielen werden hier Verlängerung und Elfmeterschießen auf „An“ gestellt.

- » Kamera: Weitwinkel
- » Equipment:

Auf jedem Turnier stehen den Teilnehmern je nach Größenordnung bis zu 32 Spielstationen bereit. Gespielt wird grundsätzlich immer mit PES2011 auf der Sony Playstation 3. Auf den offiziellen Städteturnieren werden jeder Gruppe von der Turnierleitung zwei original Sony PS3 Controller zur Verfügung gestellt, für die alle Gruppenmitglieder verantwortlich sind. Kommt ein Pad abhanden, wird die gesamte Gruppe vom Turnier ausgeschlossen. In den K.O. Spielen wird analog dazu verfahren. Partnerturniere: PS2 oder PS3

**Konami behält sich vor, diese Regeln nach Bedarf zu aktualisieren.**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.