

SPLOŠNA PRAVILA

NOVO Pri začetnem udarcu je potrebno iz sredine podati soigralcu na svojo polovico

Praviloma tekmo gosti igralec, ki igra na domačem igrišču. Če ne morete postaviti strežnika, boste igrali kot gost. Obvezna je uporaba **Padpatcherja** z nastavitvijo na EU in uporaba **Soccerbota** na poljubnem mIRC kanalu.

Če se tekma prekine, z nasprotnikom odigrata toliko časa, kolikor ga je ostalo do konca. K temu pa prištejeta še dodatne 3 minute za sodnikov podaljšek. Če nasprotnik predčasno prekine tekmo, se mora tekma v vsakem primeru nadaljevati. Če se nasprotnik v roku ene ure ne oglasi ali razločno pove, da nima namena odigrati preostale tekme, si lahko igralec pripiše zmago s poljubnim rezultatom.

Tekma mora potekati gladko. Vsak igralec ima pravico, da tekmo kadarkoli prekine. Igro mora zapustiti tako, da pritisne tipko **escape** in izbere **quit**, nikakor pa ne sme pritisniti kombinacije tipk, ki bi prekinile povezavo. Preden zapustite igro, shranite replay tekme.

Pri vpisovanju oziroma potrjevanju tekme bodite pazljivi in preverite, če je nasprotnik pravilno vnesel rezultat. Če se z rezultatom ne strinjate, morate prijaviti napako in o tem obvestiti administratorja. Vsakršno vpisovanje neodigranih tekem je strogo prepovedano in se kaznuje z izključitvijo iz turnirja oziroma lige.

PRITOŽBE

Vsak igralec mora imeti dokaz, da je tekmo odigral. Kot dokaz lahko uporabite samo naslednje kombinacije:

- Screen soccerbota na mIRC kanalu
- Screen pogovora z nasprotnikom, kjer je razvidno, da sta tekmo odigrala + Replay tekme

Vse spore glede tekem rešujete z vašim administratorjem. Če imate kakšne težave, uporabite forum, kjer vam lahko pomagajo drugi uporabniki. Uporabniki nimate pravice preganjati administratorjev in se vtikati v njihovo delo. Če katerega igralca ne dobite na MSN naslovu, je to potrebno sporočiti na forumu ali obvestiti administratorja turnirja oziroma lige.

NASTAVITVE

CONTROLS

Player Auto Switching

Manual Cross On

Manual Through-Ball On

GAME SETTINGS

Gameplay

Half Length: 6 mins

Difficulty Level: Legendary

Keeper Difficulty Level: Legendary

Game Speed: Fast

Injuries: Off

Offsides: On

Bookings: On

of Starting Subs: 5

DaDeather's SOCCERBOT2010

File Options Tools About dadadev.com

Server: sk.quakenet.org 6667

Channel: # prvaliga Pw:

Botname: Dexter

Matchtype: fifa

Home Team: Away Team

Dexter <> Mido_1


Data\Templates\Eng TPL(DaDeather).ndt

Load TPL

Close Stop Start

ESL Sports Fifa 10 Patcher by Lupus

Help

 **FIFA 10 ONLINE PATCHER**

LADDER AMATEUR SERIES

Install Patch Remove Patch

0.35 MORE ABOUT FIFA & OTHER SPORTS GAMES AT ESL-SPORTS.NET

ESL Sports Fifa 10 Patcher Version 0.35 | Patchstatus: not patched

PREPOVEDANE POTEZE

Visoke podaje se ne smejo igrati iz rumene cone na nasprotnikovo rumeno cono in obratno. Vse podaje na svoji polovici in v območju zelene cone so dovoljene. Spodnja slika prikazuje, kje so dovoljene oziroma prepovedane **visoke** podaje. Če igralec po prepovedani dolgi podaji doseže zadetek v **dveh minutah** od trenutka podaje, se zadetek ne upošteva. Vsi podatki se lahko razberejo iz Soccerbota, ki je obvezen pri igranju.

Pri izvajanju kota je **prepovedana kratka podaja**. Če igralec izvede kratko podajo in po kratki podaji doseže zadetek, se ta ne upošteva. Če katerega igralca dobimo pri kršitvi, bo izključen iz lige oziroma turnirja.

Pri začetnem udarcu je potrebno iz **sredine podati soigralcu** na svojo polovico. Če igralec takoj preide na nasprotnikovo polovico in doseže zadetek, se ta razveljavi. Pritožba se upošteva samo v primeru, da ima igralec replay tekme.

Prepovedane poteze so:

- Kratka podaja iz kota (obvezen je visok ali nizek predložek)
- Strel iz kota neposredno na prečko
- Strel iz kota neposredno v okvir gola (pri zadetku se mora žoge dotakniti vaš igralec)
- Met iz avta v nasprotnikov kazenski prostor
- Zadetek iz svoje polovice
- Prepovedane **visoke** podaje (A, Q+W, D, Q+A) izven dovoljene cone
- Prepovedani zadetki iz neposrednih strelav ali akcij, kjer žoga dobi pospešeno hitrost in veliko rotacijo (Q+A, A)

