

eEURO 2020 eFootball Правилник



1. Общ преглед

НЕ СЕ ОБВЪРЗВА С ПОКУПКА.

Турнирът UEFA Euro 2020 eFootball ("Състезанието") се спонсорира от UEFA и се управлява от Turtle Entertainment ("ESL").

Турнирът е състезание с видеоигри, което се провежда като се използва eFootball Pro Evolution Football 2020 ("PES 2020") за конзолата PlayStation 4.

Участниците трябва да се регистрират като използват турнирната интеграция на PlayStation приложението или основната страница на ESL Play. Участниците, които отговарят на изискванията за допустимост в раздела за Допустимост на играча, посочен по-долу (наричани поотделно "Играч" или "Състезател" или "Участник") трябва също (1) да притежават или да имат достъп до PES 2020 на PlayStation 4; (2) да имат валиден PSN ID; (3) да пребивават в държавата на някоя от съответните Национални Футболни Асоциации ("NA"); и (4) да притежават валиден PSN+ абонамент.

2. Допустимост на играч

Всички играчи, които се състезават в UEFA Euro 2020 eFootball трябва да отговарят на следните условия:

- Играчите трябва да свържат своя PSN ID със своя ESL Play акаунт чрез приложението за турнири в PSN, или на страницата за турнири ESL Play. В противен случай, съответния Играч ще бъде дисквалифициран от състезанието.
- Играчите трябва да са граждани на държавата, за които искат да участват в подбора на играчите за UEFA eEURO 2020.
- Играчите трябва да имат навършени 16 или повече години преди началото на турнира. Всички играчи ненавършили 18-годишна възраст трябва да бъдат придружени от родител/настойник на всички мероприятия на живо (интерактивни събития), съгласно законовите изисквания.

3. Поведение на играча

UEFA и ESL прилагат политика на нулева толерантност спрямо грубо, оскърбително или насилствено поведение по време на или във връзка с мероприятия, санкционирани от UEFA. Всички инциденти, свързани с описаните видове поведение, ще бъдат приети сериозно и Длъжностните лица на Турнира ще налагат подходящи санкции.

От Играчите се очаква винаги да се държат по най-добрия начин. За неспортсменско поведение се счита, без списъкът да е изчерпателен: хакерство, експлоатиране, позвъняване и преднамерено изключване. От играчите се очаква да показват добро спортсменство и феър плей. Всяко неспортсменско или неприемливо поведение ще бъде строго санкционирано по време на всеки етап от турнира. Това може да включва дори временно прекъсване на участието или отстраняване от турнира. Играчите трябва винаги да играят според най-добрите си способности. Единствено администрацията на турнира ще взема съответните решения, относно нарушаването на тези правила.

Категорично се забранява използване от страна на Играчите на неприлични жестове, ругатни и/или расистки коментари в чата на играта, лоби чата, или интервютата на живо, на всякакви езици. Това включва съкращения и/или завоалирани препратки. Администраторите на лигата си запазват правото да осигуряват спазването на тази забрана, по своя собствена преценка. Тези правила също се прилагат и за форуми, имейли, лични съобщения и каналите на Лигата в Discord.

Всички спорове от общо естество, които свързани с текущата дейност на Лигата, трябва първо да бъдат отнесени за разрешаване, чрез изпращане на съобщение до Оператора на лигата чрез Discord или чрез каналите за поддръжка и възражения. Ако не се следва подходящата процедура при спорове, това ще доведе до отхвърляне на съответното възражение и възможност за по-нататъшни санкции.

4. Структура на турнира

4.1 Подбор на играчи за UEFA eEURO 2020

Играчите ще играят в квалификации, за да определят най-добрите от съответната държава. В зависимост от държавата, ще има 2 или 4 квалификационни кръга, в които се играят мачове при директни елиминации в един мач, като продължава само победителят. Участвайте в колкото се може повече от квалификационните кръгове, тъй като всеки от тях представлява още един шанс за класиране. Най-добрите 4 играча във всеки квалификационен кръг се класират за Онлайн плейофите.

Онлайн плейофите ще се играят в схема „две от три“ победи (трябва да спечелите 2 мача срещу даден противник, за да продължите напред в плейофите). В зависимост от държавата, най-добрите 2, 3 или 4 играча ще получат право на участие в Националния отбор.

4.3 Разпределение при подбора на играчи в UEFA eEURO 2020

Броят на квалификациите, както и играчите, включени в националния отбор варират в зависимост от държавата. По-долу е представено пълното разпределение на участващите държави. В случай че Вашата държава не присъства в списъка, това означава, че НА (Националната асоциация) не избира националните представители чрез онлайн квалификация, организирана от UEFA.

- Албания селектира 2 представители чрез 2 квалификации и 1 Онлайн плейоф
- Австрия селектира 4 представители чрез 4 квалификации и 1 Онлайн плейоф
- Белгия селектира 2 представители чрез 4 квалификации и 1 Онлайн плейоф
- Босна и Херцеговина селектира 2 представители чрез 2 квалификации и 1
Онлайн плейоф
- България селектира 2 представители чрез 4 квалификации и 1 Онлайн плейоф
- Хърватска селектира 2 представители чрез 4 квалификации и 1 Онлайн плейоф
- Кипър селектира 2 представители чрез 2 квалификации и 1 Онлайн плейоф
- Англия селектира 2 представители чрез 4 квалификации и 1 Онлайн плейоф
- Естония селектира 2 представители чрез 2 квалификации и 1 Онлайн плейоф
- Гърция селектира 2 представители чрез 4 квалификации и 1 Онлайн плейоф
- Унгария селектира 2 представители чрез 4 квалификации и 1 Онлайн плейоф
- Лихтенщайн селектира 2 представители чрез 2 квалификации и 1 Онлайн
плейоф
- Литва селектира 2 представители чрез 2 квалификации и 1 Онлайн плейоф
- Люксембург селектира 2 представители чрез 2 квалификации и 1 Онлайн плейоф
- Малта селектира 2 представители чрез 2 квалификации и 1 Онлайн плейоф
- Черна гора селектира 2 представители чрез 2 квалификации и 1 Онлайн плейоф
- Северна Македония селектира 2 представители чрез 2 квалификации и 1 Онлайн
плейоф
- Северна Ирландия селектира 2 представители чрез 2 квалификации и 1 Онлайн
плейоф
- Шотландия селектира 2 представители чрез 2 квалификации и 1 Онлайн плейоф
- Сърбия селектира 4 представители чрез 4 квалификации и 1 Онлайн плейоф
- Словакия селектира 2 представители чрез 4 квалификации и 1 Онлайн плейоф
- Испания селектира 2 представители чрез 4 квалификации и 1 Онлайн плейоф
- Швейцария селектира 4 представители чрез 4 квалификации и 1 Онлайн плейоф
- Турция избира 2 представители чрез 4 квалификации и 1 Онлайн плейоф
- Уелс селектира 2 представители чрез 4 квалификации и 1 Онлайн плейоф

4.3 Онлайн квалификации за UEFA eEURO 2020

След приключване на подбора на играчите за UEFA eEURO 2020, всеки разпределен чрез жребий на случаен принцип в една от 5 групи от по 5 отбора, и 5 групи от по 6 отбора. Победителят във всяка група ще бъде определен, след изиграване на мачове

„всеки срещу всеки“ (по един мач на всеки участник, срещу всеки от останалите участници). Победителят от всяка група ще се класира за финала на UEFA eEURO 2020.

След това, класираният на второ място отбор във всяка от групите, ще бъде разпределен в една от две нови групи от по 5 отбора, след теглене на жребий. Във всяка група ще се изиграят мачове по правилото „всеки срещу всеки“ (по един мач на всеки участник, срещу всеки от останалите участници). Класиралите се на първите 3 места отбори във всяка от групите, се класират за финала на UEFA eEURO 2020.

4.4 Финал на UEFA eEURO 2020

4.4.1 Групова фаза

16-те отбора на офлайн финала ще бъдат разпределени в 4 групи от по 4 отбора, чрез теглене на жребий. Отборите, които се класират от всяка група, ще бъдат определени въз основа на мачове, които ще се изиграят във формат на елиминации GSL (двойни елиминации – победителите и загубилите първите си мачове играят помежду си, след това победителят в мача на победителите се класира директно, а загубилият играе срещу победителят от мача между загубилите първия кръг). Първите 2 отбора във всяка група продължават във фаза на директни елиминации в един мач, в която участват 8 отбора.

4.4.2 Фаза на елиминациите

4-те победители от груповата фаза, играят срещу класирал се втори отбор от група, различна от тяхната собствена, изтеглен чрез жребий. Всеки сблъсък до Големия Финал се играе на до две победи (спечелени два от максимум три мача). Поредността на мачовете ще бъде:

- 1v1
- 2v2
- 1v1 (ако е необходимо)

Големият Финал се игра според правилото „3 от 5“ (до спечелени три от максимум пет мача). Поредността на мачовете ще бъде:

- 2v2
- 1v1
- 2v2

- 1v1 (ако е необходимо)
- 2v2 (ако е необходимо)

5. Указания за турнира

5.1 Неявяване

Всеки играч разполага с **15 минути**, за да се яви за даден мач. (Времето от точка 1. +15 минути). Неявяването в рамките на 15 минути довежда до служебна загуба. Играчът, който изчаква трябва да отправи възражение (чрез страницата на мача play.eslgaming.com), за да получи служебна победа или да отнесе този въпрос до администратор в чата в Discord.

5.2 Резултати

И двамата играчи носят отговорност за въвеждането на правилни резултати на уебсайта на ESL или за съобщаване на своя резултат на администратора на турнира в специалния канал в Discord. Поради тази причина, и двамата играчи трябва да направят скрийншот (екранна снимка) към края на мача, където може да се види точния резултат и трябва да го качат след мача на уебсайта на ESL. При възникване на конфликт по време на мача, моля отправете възражение, така че екип от персонала да може да провери казуса и да вземе решение. Решението може да бъде и дисквалифициране на двамата играчи, при липса на достатъчно доказателства, които да показват ясно кой е победителя.

5.3 Мултимедийни материали от мача

Всички мултимедийни материали от мача (екранни снимки и видеа) трябва да се съхраняват в продължение на поне 15 дни. По принцип, трябва да качвате мултимедийните материали от мача от даден мач колкото е възможно по-скоро. Естествено, фалшифицирането или манипулирането на мултимедийните материали от мача е напълно забранено и води до строги санкции.

5.4 Скриншотове /екранни снимки/

И двамата участници носят отговорност скрийншотовете с резултатите от мача да се качат в края на мача. Скриншотовете трябва да съдържат псевдонима на двамата участници и резултата от мача. Освен това, препоръчваме играчите да правят скрийншотове на спорни ситуации (като Прекъсване на връзката, проблеми с

настройките на играта и т.н.). Тези скрийншотовете могат и ще се използват като доказателство в случай на спор.

5.5 Промени в мача

ESL може, по своя собствена преценка, да променя началния час на даден мач. ESL ще уведоми всички засегнати играчи при първа възможност. Всички мачове трябва да започнат веднага след като бъдат насрочени. Всяко забавяне на началото на даден мач може да доведе до дисквалификация. Публикуваните начални часове на мачовете са само приблизителни, като официалният час на започване на мача се определя единствен, след насрочването на мача и определянето на двамата играчи.

5.6 Прилагане на правилата

Правилата са насока, като решенията на администраторите могат да се различават от тях, в зависимост от обстоятелствата. Администрацията на турнира може да промени тези правила по всяко време без предварително уведомление.

5.7 Подготовка за игра

Моля да разрешите всички проблеми, които могат да възникнат преди началото на мача. Проблеми с връзката или хардуерни проблеми по време на даден мач ще доведат до дисквалифициране. Споразуменията между играчите трябва да бъдат публикувани като коментари към мача на страницата с информация за мача, така че администраторите да са уведомени за ситуацията.

5.8 Прекъсване на връзката

В случай, че играта е прекъсната преди мачът да е приключил, той трябва незабавно да бъде подновен и завършен, въз основа на ситуацията към момента на прекъсването. От Играчите ще се изисква да работят заедно, за да установят момента за "подновяване". Играчите ще трябва да изиграят останалото време, за да достигнат до изиграване на 90-те минути (например ако мачът е бил прекъснат на 65-тата минута, тогава трябва да бъдат изиграни оставащите 25 минути), като се сумира резултатите от 2-те части на мача (например ако преди прекъсването на мача, резултатът е бил 2:1, а резултатът след възобновяване на играта, след прекъсването - 0:2, то крайният резултат е 2:3). Мачът трябва да се прекрати след изиграване на общо 90 минути.

В случай, че тази ситуация настъпи в по време на фазата на директните елиминации и след приключване на доиграването, резултатът е равен, за определяне на победителя,

играчите продължават игра според правилото за златния гол (например, ако играта е прекъсната на 65-тата минута при резултат 1-0, останалите 25 минути са завършили с резултат 0-1, това води до общ резултат 1-1, така че играчите трябва да продължат да играят и играчът, който първи вкара гол, печели мача). Ако има даден червен картон преди играта да е била прекъсната, тогава след възстановяването на играта, санкционираният играч трябва отново да бъде наказан с червен картон, като отчитането на времето започва при даване на червения картон (например, ако играта е прекъсната на 65-тата минута и след нейното възстановяване, червеният картон е връчен на 7-та минута – останалите 25 минути започват да текат от 7-та минута, като мачът продължава до 32-рата минута).

Играчите трябва да направят допълнителни скрийншотове или видеа, за да докажат резултатите от мача. В случай на някакви проблеми или съмнения трябва да се осъществи контакт с администратора и той да бъде информиран за ситуацията.

5.9 Ограничение на акаунта от PSN

След приключване на подбора на играчите за UEFA eEURO 2020, на Играчите не се позволява да променят своите PSN акаунти. Единственото изключение се прави ако се посочи валидно основание за това най-малко 72 часа преди следващия мач.

6. Настройки на мача

6.1 Настройки на мача – селекция на играчи за UEFA eEURO 2020

- Ниво: Супер звезда
- Продължителност на мача: 10 минути
- Брой на резервите: 3 (+1 в Допълнителното време)
- Скорост на играта: Нормална
- Контрол: Всички
- Отбор: Национален отбор
- Балансирани статистики: изкл

6.2 Настройки на мачовете – онлайн квалификации за UEFA eEURO 2020

Тази част от състезанието ще се проведе в режим "Online Tournament" (Онлайн турнир), до който достъп ще имат класиралите се играчи. Важна разлика – тук се активират балансираните статистики.

7. Събиране на данни

Чрез участието си в турнира "UEFA eEURO 2020", съм съгласен моите лични данни (име, псевдоним, имейл адрес, име на PSN акаунт, резултати от турнира и данни за фактура (включително: фактурирана сума, спецификация на победите) да се изпратят до УЕФА, Konami Holdings Company и Националната асоциация на УЕФА в моята държава, за целите на провеждане на турнира. По отношение на обработката на данни от партньори-сътрудници, ние се позоваваме на техните декларации за защита на данните, които могат да бъдат прегледани на съответните им уеб сайтове.