Anleitung zum eEURO 2020 eFootball

1. Überblick

KEIN KAUF ERFORDERLICH.

Das UEFA Euro 2020 eFootball-Turnier(“Wettkampf”) wird von der UEFA gesponsert und von ESL Gaming ("ESL") betrieben.

Das Turnier ist ein Videospielwettkampf, der unter der Verwendung von eFootball Pro Evolution Soccer 2020 („PES 2020“) für die PlayStation 4-Konsole durchgeführt wird.

Die Teilnehmer müssen sich über die integrierte PlayStation “Events”-App oder die ESL Play Webseite registrieren. Teilnehmer, die die Anforderungen im Abschnitt "Spieler Voraussetzungen" (einzeln als "Spieler", "Konkurrent" oder "Teilnehmer" bezeichnet) erfüllen, müssen unter anderem auch: (1) über PlayStation PES 2020 verfügen oder Zugriff

darauf haben 4; (2) eine gültige PSN-ID haben; (3) Mitglied eines geeigneten Nationalen Fußballverbandes („NA“) sein; und (4) über ein gültiges Abonnement für PSN + verfügen.

2. Spieler Voraussetzungen

Alle Spieler, die am UEFA Euro 2020 eFootball teilnehmen, müssen die folgenden Anforderungen erfüllen:

- Die Spieler müssen ihre PSN-ID über die integrierte PSN-Turnieranwendung oder auf der ESL-Turnierseite mit ihrem ESL-Spielkonto verknüpfen. Wenn sie das vor dem Tournierbeginn nicht erledigen, wird der jeweilige Spieler vom Turnier ausgeschlossen.
- Die Spieler müssen die Nationalität des Landes haben, für das sie an der UEFA eEURO 2020 Spielerauswahl teilnehmen möchten.
- Die Spieler müssen mindestens 16 Jahre oder älter sein, vor Beginn des Turniers. Wie gesetzlich vorgeschrieben müssen alle Spieler unter 18 Jahren einen Elternteil/Erziehungsberechtigten haben, der sie bei allen Live-Events begleitet.

3. Spielerverhalten

Die UEFA und ESL pflegen eine Null-Toleranz-Richtlinie für unverschämtes, missbräuchliches oder gewalttätiges Verhalten während oder im Zusammenhang mit UEFA genehmigten Veranstaltungen. Alle Vorfälle des oben genannten Verhaltens werden ernst genommen und die Turnierverantwortlichen werden angemessene Sanktionen verhängen.

Von den Spielern wird erwartet, dass sie sich zu jeder Zeit bestmöglich verhalten. Unfaires Verhalten kann, ohne sich darauf zu beschränken, Hacking, Missbrauch, Ringing und beabsichtigtes Verlassen des Spiels umfassen. Von den Spielern wird sportliches Verhalten und faires Spiel erwartet. Jedes unsportliches oder unerwünschtes Verhalten wird in jeder Turnierphase streng bestraft. Dies kann sogar die Suspendierung oder die Ausschließung aus dem Turnier bedeuten. Die Spieler müssen zu jeder Zeit ihr Bestes geben. Die Turnierverwaltung entscheidet nach alleinigem Ermessen über die Verletzung dieser Regeln.

In allen Sprachen dürfen die Spieler keine obszönen Gesten, Flüche und/oder rassistischen Kommentare im Spiel-Chat, Lobby-Chat oder in Live-Interviews verwenden. Dies schließt Abkürzungen und/oder nicht transparente Referenzen ein. Liga-Administratoren ist das Recht vorbehalten, dies nach eigenem Ermessen durchzusetzen. Diese Regeln gelten auch für Ligaforen, E-Mails, persönliche Nachrichten und Discord-Kanäle der Liga.

Allgemeine Streitigkeiten, die eine Person mit dem aktuellen Betrieb der Liga haben könnte, sollten dem League Administrator über Discord oder über die Kanäle für Support- und Protesttickets mitgeteilt und dort gelöst werden. Die Nichtbeachtung des ordnungsgemäßen Verfahrens für Streitigkeiten führt zur Ablehnung des Rechtsstreits und zur Möglichkeit weiterer Strafen.

4. Struktur des Turniers

4.1 Spielerauswahl für die UEFA eEURO 2020

Die Spieler spielen in Qualifikationen, um die Besten ihres Landes zu ermitteln. Je nach Land gibt es 2 oder 4 Qualifikationen, die in einem Single Elimination Bracket gespielt werden. Matches werden als Best of 1 (du verlierst =du scheidest aus) gespielt. Spielen so viele Qualifikationen wie möglich, denn jede Qualifikation ist eine weitere Chance sich zu qualifizieren . Die 4 besten Spieler einer Qualifikation werden in die Online Playoff Qualifikation vorrücken.

Die Online Playoff Qualifikation wird in einem Double Elimination bracket und Best of 3 gespielt (Sie müssen 2 Spiele gegen einen Gegner gewinnen, um im Turnierbaum weiter vorzurücken). Je nach Land qualifizieren sich die besten 2, 3 oder 4 Spieler für die Nationalmannschaft.

4.3 Verteilung bei der Auswahl der Spieler in der UEFA eEURO 2020

Die Anzahl der Qualifikationen sowie die Spieler, die die Nationalmannschaft erreichen, variieren je nach Land. Die vollständige Zuordnung der teilnehmenden Länder ist unten aufgelistet. Wenn Ihr Land nicht auf der Liste steht, bedeutet dies, dass NA keine nationalen Vertreter über eine von der UEFA organisierte Online-Qualifikation auswählt.

● Albanien wählt 2 Vertreter durch 2 Qualifikationen und 1 Online Playoff-Qualifikation aus
● Österreich wählt 4 Vertreter aus 4 Qualifikationen und 1 Online Playoff-Qualifikation aus
● Belgien wählt 2 Vertreter aus 4 Qualifikationen und 1 Online Playoff-Qualifikation aus
● Bosnien und Herzegowina wählt 2 Vertreter durch 2 Qualifikationen und 1 Online Playoff-Qualifikation aus
● Bulgarien wählt 2 Vertreter aus 4 Qualifikationen und 1 Online Playoff-Qualifikation aus
● Kroatien wählt 2 Vertreter aus 4 Qualifikationen und 1 Online Playoff-Qualifikation aus
● Zypern wählt 2 Vertreter durch 2 Qualifikationen und 1 Online Playoff-Qualifikation aus
● England wählt 2 Vertreter aus 4 Qualifikationen und 1 Online Playoff-Qualifikation aus
● Estland wählt 2 Vertreter durch 2 Qualifikationen und 1 Online Playoff-Qualifikation aus
● Griechenland wählt 2 Vertreter aus 4 Qualifikationen und 1 Online Playoff-Qualifikation aus
● Ungarn wählt 2 Vertreter aus 4 Qualifikationen und 1 Online Playoff-Qualifikation aus
● Gibraltar wählt 2 Vertreter durch 2 Qualifikationen und 1 Online Playoff-Qualifikation aus
● Liechtenstein wählt 2 Vertreter durch 2 Qualifikationen und 1 Online Playoff-Qualifikation aus
● Litauen wählt 2 Vertreter durch 2 Qualifikationen und 1 Online Playoff-Qualifikation aus
● Luxemburg wählt 2 Vertreter durch 2 Qualifikationen und 1 Online Playoff-Qualifikation aus
● Malta wählt 2 Vertreter durch 2 Qualifikationen und 1 Online Playoff-Qualifikation aus
● Montenegro wählt 2 Vertreter durch 2 Qualifikationen und 1 Online Playoff-Qualifikation aus
● Nordmazedonien wählt 2 Vertreter durch 2 Qualifikationen und 1 Online Playoff-Qualifikation aus
● Nordirland wählt 2 Vertreter durch 2 Qualifikationen und 1 Online Playoff-Qualifikation aus
● Schottland wählt 2 Vertreter durch 2 Qualifikationen und 1 Online Playoff-Qualifikation aus
● Serbien wählt 4 Vertreter aus 4 Qualifikationen und 1 Online Playoff-Qualifikation aus
● Die Slowakei wählt 2 Vertreter aus 4 Qualifikationen und 1 Online Playoff-Qualifikation aus
● Spanien wählt 2 Vertreter aus 4 Qualifikationen und 1 Online Playoff-Qualifikation aus
● Die Schweiz wählt 4 Vertreter aus 4 Qualifikationen und 1 Online Playoff-Qualifikation aus
● Die Türkei wählt 2 Vertreter durch 4 Qualifikationen und 1 Online Playoff Qualifikation aus
● Wales wählt 2 Vertreter aus 4 Qualifikationen und 1 Online Playoff-Qualifikation aus

4.3 Online-Qualifikationen für UEFA eEURO 2020

Sobald die Auswahl der Spieler für UEFA eEURO 2020 abgeschlossen ist, wird jede Mannschaft nach dem Zufallsprinzip in 5 Gruppen mit 5 Mannschaften und 5 Gruppen mit 6 Mannschaften gelost. Jede Gruppe spielt in der Best of 1 Round Robin. Der Gewinner jeder Gruppe qualifiziert sich für das UEFA eEURO 2020-Finale.

Das zweitplatzierte Team in jeder Gruppe wird in zwei neue Gruppen mit jeweils 5 Teams gelost. Jede Gruppe spielt Best of 1 Round Robin. Die ersten drei Teams jeder Gruppe qualifizieren sich für das UEFA eEURO 2020-Finale.

4.4 Finale von UEFA eEURO 2020

4.4.1 Gruppenphase

Die 16 Teams des Offline-Finales werden nach dem Zufallsprinzip in 4 Gruppen mit je 4 Teams aufgeteilt. Jede Gruppe wird im GSL-Bracket Format spielen. Die top 2 Teams in jeder Gruppe rücken in ein 8 Team Single Elimination Bracket vor.

4.4.2 Eliminierungsphase

Die vier Gruppensieger treffen per Zufallsprinzip je ein zweit platziertes Team, das in der vorherigen Phase nicht zu ihrer Gruppe gehörte. Jedes Match bis zum Finale wird als Best of 3 gespielt. Die Reihenfolge der Spiele:

- 1v1
- 2v2
- 1v1 (falls notwendig)

Das Finale wird ein Best of 5 sein. Die Reihenfolge der Spiele:

- 2v2
- 1v1
- 2v2
- 1v1 (falls notwendig)
- 2v2 (falls notwendig)

5. Turnierrichtlinien

5.1 Abwesenheit

Falls ein Spieler nicht innerhalb von 15 Minuten ab der geplanten Matchzeit bereit ist, muss der anwesende Spieler ein Protestticket eröffnen und seinen Gegner als abwesend melden. Das nichterscheinen resultiert in einen Default loss. Jegliche Verspätungen müssen dem zuständigen Turnieradministrator umgehend via Protest (über play.eslgaming.com Match Seite) oder im Discord Chat mitgeteilt werden.

5.2 Spielergebnisse

Beide Spieler sind für die Eingabe der korrekten Ergebnisse auf der ESL-Website oder für die Meldung ihres Ergebnisses an den Turnieradministrator im Discord verantwortlich. Daher müssen beide Spieler gegen Ende des Spiels einen Screenshot machen, auf dem das genaue Ergebnis zu sehen ist und diesen nach dem Spiel auf der ESL-Website hochladen. Wenn Sie während des Spiels einen Konflikt haben, eröffne bitte ein Protest, damit das Adminteam den Fall überprüfen und entscheiden kann. Die Entscheidung kann auch bedeuten, dass beide Spieler disqualifiziert werden, wenn nicht genügend Beweise dafür vorliegen, dass ein Spieler ein eindeutiger Gewinner ist.

5.3 Spielmedien

Alle Spielmedien (Screenshots und Videos) müssen mindestens 15 Tage aufbewahrt werden. Grundsätzlich sollten Sie Match Medien so schnell wie möglich auf der Match Seite hochladen. Das Simulieren oder Manipulieren der Spielmedien ist natürlich untersagt und wird bestraft.

5.4 Screenshots/Bildschirmaufnahmen

Beide Spielteilnehmer sind dafür verantwortlich, am Ende des Spiels Screenshots der Spielergebnisse hochzuladen. Die Screenshots müssen die Nicknamen beider Teilnehmer und das Spielergebnis enthalten. Wir empfehlen den Spielern auch, Screenshots von umstrittenen Situationen (wie Verbindungsabbruch, Probleme bei den Spieleinstellungen usw.) zu machen. Diese Screenshots können und werden im Streitfall als Beweismittel verwendet.

5.5 Spieländerungen

ESL ist es vorbehalten, die Startzeit eines Matches ggfs. nach eigenem Ermessen abzuändern. ESL wird alle betroffenen Spieler zum frühestmöglichen Zeitpunkt benachrichtigen. Alle Matches müssen umgehend gestartet werden, sobald sie zugeordnet sind. Jegliche Verspätung eines zu startenden Matches kann in einer Disqualifikation resultieren. Jede gepostete Matchzeit entspricht einer Schätzung, die offizielle Matchzeit entspricht dem Zeitpunkt, an dem das Match zugeteilt ist und die Spieler feststehen.

5.6 Durchsetzung der Spielregeln

Die Regeln sind ein Leitfaden, wobei individuell getroffene Entscheidungen eines Admins je nach Umständen davon abweichen können. Die Turnieradministration kann die Regeln jederzeit ohne Vorwarnung abzuändern.

5.7 Spielvorbereitung

Wir bitten euch, jegliche potentielle Probleme vor Matchbeginn zu lösen. Verbindungs- oder Hardwareprobleme während eines Matches können in eine Disqualifikation durch die ESL Administratoren resultieren. Individuelle Vereinbarungen, welche die Teams/Spieler einvernehmlich getroffen haben, müssen als Matchkommentar auf der Infopage des Matches auf ESL Play gepostet werden damit die Administratoren über die Situation informiert sind.

5.8 Verbindungsabbruch

Wenn das Spiel unterbrochen wird, bevor das Spiel beendet ist, muss es sofort neu gestartet und beendet werden unter Berücksichtigung der Situation zum Zeitpunkt der Unterbrechung. Die Spieler werden aufgefordert zusammenzuarbeiten, um einen "Wiederaufnahme"-Punkt zu erreichen. Die Spieler müssen die verbleibende Zeit spielen, um die 90 Minuten zu erreichen (wenn beispielsweise das Spiel in der 65. Minute unterbrochen wurde, müssen die verbleibenden 25 Minuten gespielt werden) und das Ergebnis der 2 Spielteile addieren (wenn zum Beispiel vor dem unterbrechen des Spiels das Ergebnis 2: 1 und nach dem Neustart das Ergebnis 0:2 war, ergibt das Endergebnis 2: 3). Das Spiel sollte nach insgesamt 90 Minuten Spielzeit beendet werden.

Wenn diese Situation in einem Single- /Double Elimination Bracket auftritt und nach erreichen der verbleibenden Spielzeit ein unentschieden eintritt, müssen sie nach der Golden Goal-Regel spielen um einen Gewinner zu ermitteln (z.b. wenn das Spiel in der 65. Minute bei Ergebnis 1:0 unterbrochen wurde, endeten die verbleibenden 25 Minuten mit einem Ergebnis 0:1, führt das zu einem Gesamtsergebnis von 1:1, sodass die Spieler weiterspielen müssen und das nächste Tor gewinnt das Spiel). Wenn vor Spielunterbrechung eine rote Karte angezeigt wird, muss der bestrafte Spieler im neugestarteten Spiel ebenfalls mit einer roten Karte durch einen Foul erlangen, die verbleibende Zeit beginnt mit der Übergabe der roten Karte (z. B. wenn das Spiel in der 65. Minute unterbrochen wurde und im wieder aufgenommenen Spiel die rote Karte in der 7. Minute ausgehändigt wurde - starten die verbleibenden 25 Minuten ab der 7. Minute, was bedeutet es wird bis Minute 32 gespielt).

Die Spieler müssen zusätzliche Screenshots oder Videos aufnehmen, um die Ergebnisse des Spiels zu beweisen. Im Falle von Problemen oder bei Zweifel sollte der Administrator kontaktiert und über die Situation informiert werden.

5.9 PSN Kontoeinschränkung

Sobald die Auswahl der Spieler für UEFA eEURO 2020 abgeschlossen ist, dürfen die Spieler ihr PSN-Konto nicht mehr ändern. Die einzige Ausnahme ist, wenn mindestens 72 Stunden vor dem nächsten Spiel ein gültiger Grund angegeben wird.

6. Spieleinstellungen

6.1 Spieleinstellungen: UEFA eEURO 2020 Spieler Auswahl

- Level: Super Star
- Spieldauer: 10 Minuten
- Anzahl der Auswechslung: 3 (+1 in der Verlängerung)
- Spielgeschwindigkeit: Normal
- Steuerung: Alle
- Mannschaft: Nationalmannschaft
- Ausgewogene Statistiken: Aus

6.2 Spieleinstellungen: UEFA eEURO 2020 online Qualifikationen

Dieser Teil des Wettkampfs findet im "Online Tournament"-Modus statt, der für die qualifizierten Spielern eröffnet wird. Wichtiger Unterschied: Die ausgewogenen Statistiken sind aktiviert.

7. Erhebung von Daten

Durch die Teilnahme am "UEFA eEURO 2020" -Turnier erkläre ich mich damit einverstanden, meine persönlichen Daten (Name, Nickname, E-Mail-Adresse, PSN-Kontoname, Turnierergebnisse und Rechnungsdaten (einschließlich: Rechnungsbetrag,

Gewinnspezifikation) an UEFA, die Konami Holdings Company und der UEFA-Nationalverband, entsprechend für mein Land, für die Ziele der Turnierdurchführung übermittelt werden. Bezüglich der Verarbeitung von Daten durch Partner/Mitarbeiter verweisen wir auf deren Datenschutzerklärungen, die auf ihren jeweiligen Websites überprüft werden können.