

eEURO 2020 eFootball Rulebook



1. Oversigt

INTET KØB NØDVENDIGT

UEFA Euro 2020 eFootball Tournament ("Konkurrence") er sponsoreret af UEFA og opereret af Turtle Entertainment ("ESL").

Turneringen er en videospilskonkurrence gennemført ved brug af eFootball Pro Evolution Football 2020 ("PES 2020") til PlayStation 4 konsollen.

Deltagere skal skrive sig op ved at bruge den integrerede PlayStation turneringsapplikation eller ESL Play startside. Deltagere som lever op til kravene i Spiller Krav sektionen herunder (Individuelt en "Spiller" eller "konkurrent" eller "Deltager") skal også (1) eje eller have adgang til PES 2020 på PlayStation 4; (2) have et gyldigt PSN ID; (3) have bopæl af i en anvendelig National Football Association ("NA"); og (4) have et gyldigt PSN+ abonnement.

2. Spillerkrav

Alle spillere som konkurrerer i UEFA Euro 2020 eFootball skal indvillige i følgende:

- Spillere skal forbinde deres PSN ID med deres ESL-konto igennem den integrerede PSN-turneringsapplikation, eller på ESL Play turneringssiden. Hvis kravene ikke er mødt før turneringens start vil dette resultere i en diskvalifikation af spilleren fra turneringen.
- Spillere skal være af den nationalitet som passer til det land som de vil deltage i UEFA eEURO 2020 spiller udvælgelsen for.
- Spillere skal være over 16 årgammel før starten af turneringen. Alle spillere under 18 år skal være fulgt af en voksen ledsager til live events i form af forældre eller værge, som er påkrævet af loven.

3. Spilleradfærd

UEFA og ESL har en nultolerancepolitik imod uhøflig, nedgørende eller voldelig adfærd under, eller relateret til UEFA sanktionerede begivenheder. Alle hændelser af den før beskrevne adfærd vil blive taget meget seriøst, og sanktioner vil blive uddelt af officielle turneringsdommere.

Spillere forventes at opføre sig ordentligt på alle tidspunkter. Urimelig adfærd kan omfatte, men er ikke begrænset til; hacking, exploiting, ringing eller anden forsætlig afbrydelse. Spillere forventes at vise god sportsånd og fair play. Enhver usportslig eller nedgørende opførsel vil blive behandlet med hård hånd under alle faser af turneringen.

Dette kan omfatte suspendering eller fjernelse fra turneringen. Spillere skal spille efter bedste evne på alle tidspunkter. Turneringsdommerne opretholder dommen over overtrædelser af disse regler.

Spillere må ikke bruge uanstændige bevægelser, bandeord eller racistiske kommentarer i spilchatten, lobbychatten eller i live interviews på nogen som helst sprog. Dette inkluderer

forkortelser og uklare referencer. Turneringsdommerne forbeholder sig retten til at håndhæve disse regler efter eget skøn.

Alle generelle klager som en spiller måtte have over den driften af turneringen skal behandles ved at skrive til en turneringsdommer gennem Discord eller support og protestfunktionen på turneringshjemmesiden. Mangel på overholdelse af de korrekte procedurer for klager vil resultere i afvisning af klagen og mulighed for yderligere sanktioner.

4. Turneringsstruktur

4.1 UEFA eEURO 2020 Spillervalg

Spillere skal spille i kvalifikationskampe for at finde de bedste spillere fra deres land som bliver valgt til at repræsentere deres NA's landshold. Afhængigt af landet vil der være enten 2 eller 4 kvalifikationer, hvor kampene spilles i single eliminations bedst ud af en, turneringsformat (hvis du taber er du elimineret).

Du kan deltage i så mange af kvalifikationerne, som du vil, da hver kvalifikation er en ekstra chance for at kvalificere sig. De bedste 4 spillere (top 4) per kvalifikation går videre til en Online Playoff kvalifikation.

4.2 UEFA eEURO 2020 spillervalgs oversigt

Antallet af kvalifikationer såvel som spillere, der går videre til hver nations landshold varierer afhængigt af det enkelte land. Nedenfor er den fulde opdeling for alle deltagende lande. Hvis dit land ikke er på listen, betyder det at den NA som du repræsenterer ikke vælger nationale repræsentanter gennem online-kvalifikationen organiseret af UEFA:

- Albanien vælger 2 repræsentanter via 2 kvalifikationer og 1 Online Playoff-kvalifikation
- Østrig vælger 4 repræsentanter via 4 kvalifikationer og 1 Online Playoff-kvalifikation
- Belgien vælger 2 repræsentanter via 4 kvalifikationer og 1 Online Playoff-kvalifikation
- Bosnien-Hercegovina vælger 2 repræsentanter via 2 kvalifikationer og 1 online Playoff-kvalifikation
- Bulgarien vælger 2 repræsentanter via 4 kvalifikationer og 1 Online Playoff-kvalifikation
- Kroatien vælger 2 repræsentanter via 4 kvalifikationer og 1 Online Playoff-kvalifikation
- Cypern vælger 2 repræsentanter via 2 kvalifikationer og 1 Online Playoff-kvalifikation

- Danmark vælger 2 repræsentanter via 2 kvalifikationer og 1 Online Playoff-kvalifikation
- England vælger 2 repræsentanter via 4 kvalifikationer og 1 Online Playoff-kvalifikation
- Estland vælger 2 repræsentanter via 2 kvalifikationer og 1 Online Playoff-kvalifikation
- Grækenland vælger 2 repræsentanter via 4 kvalifikationer og 1 Online Playoff-kvalifikation
- Ungarn vælger 2 repræsentanter via 4 kvalifikationer og 1 Online Playoff-kvalifikation
- Gibraltar vælger 2 repræsentanter via 2 kvalifikationer og 1 online Playoff-kvalifikation
- Liechtenstein vælger 2 repræsentanter via 2 kvalifikationer og 1 Online Playoff-kvalifikation
- Litauen vælger 2 repræsentanter via 2 kvalifikationer og 1 Online Playoff-kvalifikation
- Luxembourg vælger 2 repræsentanter via 2 kvalifikationer og 1 Online Playoff-kvalifikation
- Malta vælger 2 repræsentanter via 2 kvalifikationer og 1 Online Playoff-kvalifikation
- Montenegro vælger 2 repræsentanter via 2 kvalifikationer og 1 Online Playoff-kvalifikation
- Nordlige Makedonien vælger 2 repræsentanter via 2 kvalifikationer og 1 online Playoff-kvalifikation
- Nordirland vælger 2 repræsentanter via 2 kvalifikationer og 1 Online Playoff-kvalifikation
- Skotland vælger 2 repræsentanter via 2 kvalifikationer og 1 Online Playoff-kvalifikation
- Serbien vælger 4 repræsentanter via 4 kvalifikationer og 1 Online Playoff-kvalifikation
- Slovakiet vælger 2 repræsentanter via 4 kvalifikationer og 1 Online Playoff-kvalifikation
- Spanien vælger 2 repræsentanter via 4 kvalifikationer og 1 Online Playoff-kvalifikation
- Schweiz vælger 4 repræsentanter via 4 kvalifikationer og 1 Online Playoff-kvalifikation
- Tyrkiet vælger 2 repræsentanter via 4 kvalifikationer og 1 Online Playoff-kvalifikation
- Wales vælger 2 repræsentanter via 4 kvalifikationer og 1 Online Playoff-kvalifikation

4.3 UEFA eEURO 2020 online kvalifikationer

Efter UEFA eEURO 2020 spillerudvælgelsen er afsluttet, vil hvert landshold blive tilfældigt fordelt ind i 5 grupper på 5 hold og 5 grupper på 6 hold. Hver gruppe spiller i en bedst af 1 Round Robin. Vinderen af hver gruppe kvalificerer sig direkte til UEFA eEURO 2020 finalen.

Holdene på andenpladsen i hver gruppe fordeles ind i 2 nye grupper på 5 hold. Hver Gruppe spilles i bedst af 1 Round Robin format. De 3 bedste hold i hver gruppe kvalificerer sig til UEFA eEURO 2020 finalen.

4.4 UEFA eEURO 2020 finale

4.4.1 Gruppespil

De 16 hold i offline finalen bliver fordelt tilfældigt i 4 grupper på 4 hold. Hver gruppe spiller i et GSL-turnerings format. De 2 øverste hold fra hver gruppe går videre til en 8 holds enkelt eliminations playoff.

4.4.2 Eliminations fase

De 4 gruppevindere møder et hold på 2. pladsen, fra en gruppe der ikke var deres i den forrige fase. Hver kamp indtil finalen vil bestå af bedst ud af 3 kampe. Kampordren vil være således:

- Første kamp: 1v1
- Anden kamp: 2v2
- Tredje kamp: 1v1 (hvis nødvendigt)

- Finalen vil være Bedste af 5 kampe. Kampordren vil være således: Første kamp: 2v2
- Anden kamp: 1v1
- Tredje kamp: 2v2
- Fjerde kamp: 1v1 (hvis nødvendigt)
- Femte kamp: 2v2 (hvis nødvendigt)

5. Turneringsretningslinjer

5.1 Ikke dukket op

Hver spiller har 15 minutter til at møde op til en kamp. (Tid fra punkt 1. +15 minutter). Hvis man ikke dukker op inden for 15 minutter resulterer det i at den forsinkede spiller bliver taberdømt. Den spiller der venter skal åbne en protest (vha. turneringssiden) for at få sin sejr eller snakke med en turneringsdommer på Discord.

5.2 Resultater

Begge spillere er ansvarlige for at indtaste de korrekte resultater på turneringshjemmesiden eller rapportere deres score til turneringsdommeren på den dedikerede Discord kanal. Derfor skal begge spillere tage et skærmbillede i slutningen af kampen for at vise det rigtige resultat og uploade det efter kampen til turneringshjemmesiden. Hvis du har en konflikt midt under kampen skal du åbne en ny protest så turneringspersonalet kan kontrollere sagen og træffe en beslutning. Afgørelsen kan også betyde at begge spillere diskvalificeres hvis der ikke er nok bevis for at begge spillere er den klare vinder.

5.3 Kamp Media

Alle kamp-medier (skærbilleder og videoer) skal opbevares i mindst 15 dage efter at kampen er afsluttet. Generelt skal du uploade matchmediet fra en kamp så hurtigt som muligt. Forfalskning eller manipulering af kamp medier er forbudt og vil resultere i hårde sanktioner.

5.4 Skærbilleder

Begge deltagere er ansvarlige for at skærbilleder af kampresultatet uploades i slutningen af kampen. Skærbillederne skal indeholde begge deltageres kaldenavn og kampresultat. Vi anbefaler også at spillerne tager skærbilleder af omstridte situationer (f.eks. Afbrydelser, spilindstillingsproblemer osv.). Disse skærbilleder kan og vil blive brugt som bevis i tilfælde af en tvist.

5.5 Kampændringer

ESL kan efter eget skøn ændre starttidspunktet for en kamp. ESL vil underrette alle involverede spillere så hurtigt som muligt. Alle kampe skal begynde så snart de er tildelt. Enhver forsinkelse til starten af en kamp kan resultere i en diskvalifikation. Enhver kamp

5.6 Håndhævelse af regler

Reglerne her er retningslinjer og dommernes beslutninger kan afvige fra dem, afhængigt af omstændighederne. Turneringsdommerne kan ændre disse regler når som helst uden forudgående varsel.

5.7 Kamp Forberedelser

Løs venligst eventuelle problemer der kan opstå før at en kamp starter. Problemer med internetforbindelsen eller hardware under en kamp vil føre til en diskvalifikation. Alle aftaler imellem spillerne skal også offentliggøres som kommentarer på kamp-info siden så dommerne er opmærksomme på situationen.

5.8 Forbindelses Afbrydelser

I tilfælde af, at et spil afbrydes, før kampen er afsluttet, skal kampen straks omlægges og færdigbehandles i betragtning af situationen på tidspunktet for afbrydelsen. Spillerne bliver nød til at arbejde sammen om at finde et fortsættelsespunkt. Spillerne skal spille den resterende tid for at nå 90 minutter og færdiggøre kampen (F.eks. hvis en kamp blev afbrudt i det 65. minut så skal de resterende 25 minutter spilles) og tilføje scoren fra de to dele af spillet (f.eks. hvis kampen blev afbrudt og resultatet var 2:1 og i den fortsatte kamp

blev den 0:2 så er det endelige resultat 2:3). Kampen skal afsluttes efter at der i alt er spillet 90 minutter.

I tilfælde af at situationen skete i enkelt/dobbelt eliminationsturneringen og der er uafgjort efter resterende tid er nået skal spillerne spille Golden Goal for at finde en vinder. (f.eks. hvis spillet bliver afbrudt efter 65 minutter og scoren er 1:0, og i de resterende 25 minutter der bliver scoret til 0:1 så vil resultatet blive 1:1. Da skal spillerne fortsætte med at spille og det hold der scorer næste mål vinder kampen). Hvis der blev givet et rødt kort før spillet blev afbrudt så skal den straffede spiller i den gendannede kamp også fejle for et rødt kort. Den resterende tid starter når det røde kort gives (f.eks. hvis spillet afbrydes efter 65. minut og i den gendannede kamp gives det røde kort i det 7. minut så starter de resterende 25 minutter fra det 7. minut, hvilket varer indtil kampens 32. minut).

Spillerne er nødt til at tage yderligere skærmbilleder eller videoer for at bevise resultaterne af kampen. I tilfælde af problemer eller tvivl skal dommerne kontaktes og informeres om situationen.

5.9 PSN Kontobegrænsning

Efter UEFA eEURO 2020 spillerudvælgelsesfasen er afsluttet har spillere ikke tilladelse til at ændre deres PSN-Konti. Den eneste undtagelse er at give en gyldig grund mindst 72 timer før næste kamp.

6. Kampindstillinger

6.1 Kampindstillinger - UEFA eEURO 2020 spillerudvælgelse

- Niveau: Super Star
- Kamp tid: 10 Minutes
- Antal udskiftninger: 3 (+1 i Ekstra Tid)
- Spilhastighed: Normal
- Kontrol: All
- Hold: Det landshold du repræsenterer
- Balancerede statistikker: Fra

6.2 Kampindstillinger - UEFA eEURO 2020 online kvalifikationer

Denne del af konkurrencen kører med tilstanden "Online Turnering" som åbnes for kvalificerede spillere. Vigtig forskel – afbalanceret statistik aktiveres.

7. Dataindsamling

Ved at deltage i turneringen "UEFA eEURO 2020" accepterer jeg at mine personlige data (navn, kaldenavn, e-mail adresse, PSN Kontonavn, turneringsresultater og fakuradata inklusive: faktureret beløb, specifikation af gevinster) vil blive overført til UEFA, Konami Holdings Company og den UEFA National Association der er relevante for mit land. Med hensyn til håndtering af data fra samarbejdspartnerne henviser vi til deres databeskyttelseserklæringer, som kan ses via de respektive websteder.