

# eEURO 2020 eFootball Rulebook



## 1. Visión General

The UEFA Euro 2020 eFootball Tournament ("Competition") está organizado por la UEFA y operado por Turtle Entertainment ("ESL").

El torneo es una competición de un videojuego, eFootball Pro Evolution Football 2020 ("PES 2020") para la consola PlayStation 4.

Los participantes deben registrarse utilizando la aplicación de torneos integrada en PS4 ("Aplicación de torneo") o la página de inicio de ESL Play. Los participantes que cumplan con los requisitos de elegibilidad en la sección de Elegibilidad de Jugador a continuación (individualmente, un "Jugador" o "competidor" o "Participante") también deben (1) poseer o tener acceso a PES 2020 on PlayStation 4; (2) tener una cuenta válida en PlayStation TMNetwork ("Cuenta PSN") y una ID de PSN asociada; (3) ser residentes de una Asociación Nacional de Fútbol válida ("NA"); y (4) tener una suscripción de PSN+ válida.

## 2. Elegibilidad del jugador

Todos los jugadores que compitan en la UEFA EURO 2020 deben cumplimentar lo siguiente:

- Los jugadores tienen la obligación de enlazar sus cuentas de PSN ID a su cuenta de ESL Play mediante la integración de PSN, en su defecto, se podrá realizar desde la web de torneos de ESL. El no realizar este proceso antes del torneo dará como consecuencia a la descalificación inmediata del jugador.
- Los jugadores deben tener la residencia acorde al torneo al que juegan, es decir, un jugador que vive en España solo podrá participar en las competiciones UEFA eEURO 2020 España.
- Los jugadores deben tener al menos 16 años de edad en la fecha del clasificatorio online. Todos los jugadores menores de 18 años que asistan al Evento en Vivo deben contar con la presencia de los padres / tutores legales / tutores del jugador (según lo exija la ley) y dar su consentimiento a las reglas en su nombre.

## 3. Conducta del jugador

La UEFA y ESL tienen una política de tolerancia cero sobre toda conducta grosera, abusiva y violenta en relación a cualquier competición. Cualquier incidencia de un comportamiento antideportivo anteriormente mencionado se tomarán medidas serias y los responsables/organizadores del torneos tomarán la sanción según corresponda.

Se espera que los jugadores se comporten de la manera más deportiva posible. Cualquier conducta injusta, puede incluir pero no limitar, el uso de hacks, exploits, trampas, desconexiones intencionales etc... Se espera que todo jugador muestren el mejor espíritu deportivo posible y juego limpio. Cualquier conducta antideportiva o comportamiento tóxico dará lugar a que la organización del torneo tome medidas drásticas sobre la incidencia en cualquier etapa del torneo. Esto puede incluir la eliminación o suspensión del jugador del

torneo. Los jugadores del torneo tienen como obligación jugar lo mejor que puedan en todo momento, sin excepciones. La administración del torneo se reserva el derecho de actuar en cualquier momento por las violaciones de estas reglas.

En todos los idiomas, los jugadores no pueden realizar gestos obscenos, blasfemias y/o comentarios racistas en el chat de juego, sala o entrevistas en vivo. Esto incluye cualquier abreviatura o referencia. Los administradores de la competición se reservan el derecho de velar y cumplir con la toda esta normativa a su propia discreción. Estas reglas también se incluyen a: foros, correos, mensajes personales, SOME, canales de Discord y otros medios.

Cualquier disputa, problema o queja, el jugador deberá de abordar el problema a través de un League Ops mediante el canal de Discord de asistencia y protesta. El incumplimiento del procedimiento adecuado para este tipo de situaciones dará lugar como resultado la desestimación de la protesta y con posibilidad de una sanción adicional.

## **4. Estructura de la competición**

### **4.1 Selección de jugadores UEFA eEURO 2020**

Los jugadores jugarán una serie de clasificatorios para determinar al mejor de su país. Dependiendo del mismo, habrá entre 2 ó 4 clasificatorios donde los partidos serán jugados a eliminación simple y al mejor de un partido (si pierdes estás eliminado). Cuantos más clasificatorios se juegue más posibilidades tendrá el jugador de clasificarse.

Los 4 mejores jugadores de cada clasificatorio tendrán una plaza directa hacia la fase de Playoffs Online.

La fase de Playoffs Online se jugará con una estructura de doble eliminación al mejor de 3 partidas (necesitas 2 victorias contra tu oponente para avanzar a la siguiente ronda). Dependiendo del país, los mejores 2,3 o 4 jugadores se clasificarán para el Equipo Nacional.

### **4.3 Desglose de selección de jugadores UEFA eEURO 2020**

Dependiendo del país, el número de clasificatorios y de jugadores que pertenecerán al Equipo Nacional varía. A continuación se mostrará el desglose completo de los países participantes. En el caso de que su país no esté en la lista, significa que "NA" (National

Association) no está seleccionando representantes nacionales mediante un clasificatorio online organizado por La UEFA.

- Albania seleccionará 2 representantes a través de 2 Clasificatorios y 1 Playoffs Online.
- Austria seleccionará 4 representantes a través de 4 Clasificatorios y 1 Playoffs Online.
- Bélgica seleccionará 2 representantes a través de 4 Clasificatorios y 1 Playoffs Online.
- Bosnia y Herzegovina seleccionará 2 representantes a través de 2 Clasificatorios y 1 Playoffs Online.
- Bulgaria seleccionará 2 representantes a través de 4 Clasificatorios y 1 Playoffs Online.
- Croacia seleccionará 2 representantes a través de 4 Clasificatorios y 1 Playoffs Online.
- Chipre seleccionará 2 representantes a través de 2 Clasificatorios y 1 Playoffs Online.
- Inglaterra seleccionará 2 representantes a través de 4 Clasificatorios y 1 Playoffs Online.
- Estonia seleccionará 2 representantes a través de 2 Clasificatorios y 1 Playoffs Online.
- Estonia seleccionará 2 representantes a través de 2 Clasificatorios y 1 Playoffs Online.
- Grecia seleccionará 2 representantes a través de 4 Clasificatorios y 1 Playoffs Online.
- Hungría seleccionará 2 representantes a través de 4 Clasificatorios y 1 Playoffs Online.
- Gibraltar seleccionará 2 representantes a través de 2 Clasificatorios y 1 Playoffs Online.
- Liechtenstein seleccionará 2 representantes a través de 2 Clasificatorios y 1 Playoffs Online.
- Lituania seleccionará 2 representantes a través de 2 Clasificatorios y 1 Playoffs Online.
- Luxemburgo seleccionará 2 representantes a través de 2 Clasificatorios y 1 Playoffs Online.
- Malta seleccionará 2 representantes a través de 2 Clasificatorios y 1 Playoffs Online.
- Montenegro seleccionará 2 representantes a través de 2 Clasificatorios y 1 Playoffs Online.
- Macedonia Norte seleccionará 2 representantes a través de 2 Clasificatorios y 1 Playoffs Online.

- Irlanda del Norte seleccionará 2 representantes a través de 2 Clasificatorios y 1 Playoffs Online.
- Escocia seleccionará 2 representantes a través de 2 Clasificatorios y 1 Playoffs Online.
- Serbia seleccionará 2 representantes a través de 4 Clasificatorios y 1 Playoffs Online.
- Eslovaquia seleccionará 2 representantes a través de 4 Clasificatorios y 1 Playoffs Online.
- España seleccionará 2 representantes a través de 4 Clasificatorios y 1 Playoffs Online.
- Suecia seleccionará 4 representantes a través de 4 Clasificatorios y 1 Playoffs Online.
- Turquía seleccionará 4 representantes a través de 4 Clasificatorios y 1 Playoffs Online.
- Wales seleccionará 2 representantes a través de 4 Clasificatorios y 1 Playoffs Online.

### **4.3 Clasificatorios Online UEFA eEURO 2020**

Después de la selección de jugadores de la UEFA eEURO 2020 haya acabado, cada equipo será emparejado aleatoriamente en 5 grupos de 5 equipos y 5 grupos de 6 equipos. Cada grupo jugará al mejor de 1 mediante un Round Robin (todos contra todos). El ganador de cada grupo se clasificará para la final de la UEFA eEURO 2020.

Los equipos que queden en segundo lugar serán emparejados en dos nuevos grupos de 5 equipos. Cada grupo se jugará al mejor de 1 mediante un Round Robin. Los mejores 3 equipos de cada grupo se clasificarán para la final de la UEFA eEURO 2020.

### **4.4 Final UEFA eEURO 2020**

#### **4.4.1 Fase de grupos**

Los 16 equipos de la final presencial serán emparejados aleatoriamente en 4 grupos de 4 equipos. Cada grupo se jugará mediante el formato GSL. Los mejores 2 equipos de cada grupo avanzarán a un bracket de eliminación simple haciendo un total de 8 equipos.

#### **4.4.2 Fase de Eliminación**

Los 4 ganadores del grupo serán emparejados aleatoriamente contra otro equipo finalista que no estaba en su grupo en la anterior etapa. Cada partido hasta la Gran Final se determinará a un mejor de 3. El orden será de la siguiente manera:

- 1v1
- 2v2
- 1v1 (si fuese necesario)

La gran final se determinará a un mejor de 5 partidas. El orden será de la siguiente manera:

- 2v2
- 1v1
- 2v2
- 1v1 (si fuese necesario)
- 2v2 (si fuese necesario)

## 5. Directrices del Torneo

### 5.1 No Show

Cada jugador tiene un tiempo de tolerancia de **15 minutos** para presentarse a su partido. De no presentarse dentro de ese tiempo, da como resultado la pérdida del encuentro. El Jugador que se encuentre presente, debe abrir una protesta para obtener una Victoria por Defecto en su hoja de partido.

### 5.2 Resultados

Ambos jugadores son responsables de introducir correctamente los resultados en la hoja del partido de la web de ESL o en su defecto si no se pudiese, reportar el encuentro a un administrador a través del canal de Discord correspondiente. Además, ambos jugadores tienen la obligación de realizar una captura de pantalla con los resultados finales del encuentro y subirla a la propia hoja del partido. En la misma captura deberá verse claramente el resultado y el ganador del encuentro. Si un jugador tuviese cualquier conflicto con su encuentro deberá abrir un ticket de protesta para que la administración del torneo pueda ayudar tan pronto como sea posible al jugador afectado. La insuficiencia de pruebas aportadas en la protesta podrá dar lugar a una descalificación doble si no se determina un claro vencedor del encuentro.

### **5.3 Match Media**

Todos los Archivos Multimedia (Capturas de pantalla y vídeos) deben conservarse al menos durante 15 días. En general, deben subirse estos archivos en la hoja de partida lo antes posible. Por supuesto, está terminantemente prohibido falsificar o manipular los archivos multimedia del partido, de hacerlo dará lugar a graves sanciones.

### **5.4 Screenshots**

Ambos participantes son responsables de que las capturas de pantalla del resultado del partido se carguen de forma correcta al final de cada partido. Las capturas de pantalla deben contener el nickname de ambos participantes y el resultado del partido. Además, recomendamos que los Jugadores tomen las capturas de pantalla de situaciones discutibles (desconexiones, problemas de configuración del juego, etc). Estas capturas de pantalla pueden y serán utilizadas como evidencia en caso de una disputa.

### **5.5 Cambios del partido**

ESL puede que, en su sola discreción, cambiar la hora de inicio de comienzo del partido. ESL informará a todos los jugadores involucrados tan pronto como sea posible. Todos los partidos deberán empezar obligatoriamente tan pronto como se les asigne un rival. Cualquier retraso en el inicio del partido puede dar como consecuencia a la descalificación del torneo. La fecha y hora de inicio de partido es solo mera orientación para los jugadores.

### **5.6 Aplicación de Reglas**

Las reglas son una guía para los jugadores y las decisiones de los administradores pueden diferir a ellas según las circunstancias. Así también, ESL se reserva el derecho de modificar las reglas en cualquier momento sin previo aviso.

### **5.7 Preparación antes del partido**

Antes del partido, ESL recomiendo revisar cualquier problema que pueda ocurrir durante el torneo. Los problemas de conexión o hardware durante el torneo dará lugar a la descalificación directa. Los acuerdos de los jugadores deberán ser indicados mediante un ticket de protesta, a su vez, la hoja de comentarios estará disponible de la misma forma para más comodidad hacia los jugadores como segunda opción.

### **5.8 Desconexiones**

En el caso de que el encuentro sufra una desconexión antes de la finalización del mismo, el partido deberá ser jugado nuevamente y terminarlo con el tiempo restante reglamentario.

Ambos jugadores tienen la obligación de continuar con el encuentro y facilitar todas las ayudas posibles para ello. Por ejemplo, si el partido se detiene en el minuto 65, ambos jugadores deberán jugar los 25 minutos restantes tan pronto como les sea posible. Así también, el resultado del mismo después de la desconexión se mantendrá vigente. Por ejemplo, si el resultado es 2-3 y se debe recrear un partido que finaliza 3-1 el resultado final será 5-4.

En caso de que sea una situación de eliminación simple o doble y el partido queda como empate, ambos jugadores deberán seguir la regla de "Gol de Oro" para determinar un vencedor del partido. Por ejemplo, si en el primer partido el resultado es de 2-0 y se produce una desconexión el cuál en el segundo partido queda como resultado 0-2, ambos jugadores deberán continuar el encuentro con la regla de Gol de Oro.

En el caso de una tarjeta roja antes de la desconexión, el jugador afectado deberá producir intencionalmente una falta con motivo de roja para continuar el encuentro en el partido recreado. El tiempo restante no comenzará hasta que se produzca la expulsión.

Para este tipo de casos, ESL recomienda que los jugadores presenten todas las capturas y pruebas necesarias en la protesta del partido para que, en caso de queja, la administración pueda actuar en base a ellas.

### **5.9 Cuenta PSN - Restricción**

Después de la finalización de la selección de jugadores de la UEFA eEURO 2020, los jugadores no podrán cambiar de ninguna manera sus cuentas de PSN. La única excepción válida es informar a la administración del torneo mediante una razón válida al menos 72 horas del comienzo del próximo partido.

## **6. Configuración del Partido**

### **6.1 Configuración del partido - UEFA eEURO 2020 Selección de jugadores**

- Dificultad: Super Estrella
- Tiempo de partido: 10 Minutos
- Número de sustituciones: 3 (+1 en tiempo extra)



- Velocidad del juego: Normal
- Controles: Todos
- Equipos: Equipo Nacional
- Estadísticas balanceadas: No

## **6.2 Configuración del partido - UEFA eEURO 2020 Clasificatorios Online**

Esta parte de la competición será tomada en modo "Torneo Online" el cual será abierta en exclusiva para los jugadores clasificados. Diferencia importantes: Estadísticas Balanceadas estarán activadas.

This part of competition will run with "Online Tournament" mode, which will be opened for qualified players. Important difference - balanced stats are activated.

# **7. Recopilación de Información**

Al participar en el torneo de "UEFA eEURO 2020", acepto que mi información personal (nombre, apellidos, dirección email, cuenta de PSN, resultados del torneo y datos de facturación (incluye: importe facturado, especificación de ganancias) será transmitido a UEFA, Konami Holdings Company y "UEFA National Association" relevante de mi país con el fin de realizar el torneo. Con respecto al manejo de datos por parte de los socios de cooperación, nos referimos a sus declaraciones de protección de datos, que se pueden ver a través de sus respectivos sitios web.