

UEFA eEURO 2020 eTournament sääntökirja



1. Yleiskatsaus

EI OSTOPAKKOA.

UEFA eEURO 2020 eTournament turnaus ("kilpailu") on UEFAn sponsoroima ja sen operaattorina toimii ESL Gaming ("ESL").

Kyseessä on kilpapeliturnaus, joka toteutetaan käyttämällä eFootball Pro Evolution Soccer 2020 ("PES 2020") peliä PlayStation 4 konsolille.

Osanottajien on kirjauduttava turnaukseen käyttämällä PlayStationin turnaussovellusta tai eEURO2020 sivuston turnaussivua. Osanottajaksi (yksittäin "pelaaja" tai "kilpailija" tai "osanottaja") kelpaavat kaikki, jotka täyttävät vaatimukset Pelaajavaatimukset -osiosta alempana ja heidän on sen lisäksi (1) omistettava tai saatava pääsy PES 2020 peliin PlayStation 4:llä; (2) omistettava käypä PSN ID; (3) oltava asukkaina asiaankuuluvan kansallisen jalkapallojärjestön ("KJ") alueella; sekä (4) omistettava voimassaoleva PSN+ tilaus.

2. Pelaajavaatimukset

Jokaisen kilpailevan pelaajan UEFA eEURO 2020 turnauksessa pitää täyttää seuraavat ehdot:

- Pelaajien täytyy linkittää PSN ID:nsä omaan ESL Play tunnukseensa PSN:n integroidun turnausapplikaation tai eEURO2020 turnaussivun kautta. Jos linkitystä ei ole tehty ennen turnauksen alkua, pelaaja poistetaan turnauksesta.
- Pelaajille on oltava sen maan kansalaisuus, minkä karsintaturnauksessa he haluavat pelata UEFA eEURO 2020 pelaajavalinnasta.
- Pelaajien on oltava vähintään 16-vuotiaita ennen turnauksen alkua. Jokaisella alaikäisellä (alle 18 vuotta) on oltava mukanaan täysi-ikäinen vanhempi tai laillinen huoltaja kaikissa live-tapahtumissa, lain vaatimuksen mukaisesti.

3. Pelaajien käytös

Sekä UEFalla että ESL:llä on nollatoleranssi kaikenlaiseen häiritsevään käytökseen, mukaan lukien väkivaltainen tai loukkaava toiminta kaikkien UEFAn sanktioimien tapahtumien yhteydessä tai niihin liittyen. Kaikki edellä mainittuun käytökseen liittyvä toiminta otetaan vakavasti ja niihin liittyen voidaan langettaa sanktioita turnausjärjestäjien toimesta.

Pelaajien odotetaan käyttäytyvän kohteliaasti kaikkina aikoina. Epäkohteliaaksi käytökseksi lasketaan mm. hakkerointi, bugien hyväksikäyttö, toisena pelaajana esiintyminen tai tahallinen nettiyhteyden katkaiseminen. Pelaajien odotetaan osoittavan hyvää urheiluhenkeä ja reilun pelin periaatteita. Epäurheilijamaisesta tai asiattomasta käytöksestä langetetaan raskaita rangaistuksia. Tämä voi johtaa myös turnauksesta poistamiseen. Pelaajien on pelattava parhaalla mahdollisella tasollaan kaikkina aikoina.

Turnauksen järjestäjät pitävät päätäntävällän kaikissa mahdollisissa rikkeissä näihin sääntöihin liittyen.

Pelaajien ei ole sallittua käyttää loukkaavia eleitä, kirosanoja ja/tai rasistisia kommentteja millään kielellä pelin chatissa, peliaulan chatissa tai livehaastatteluissa. Tämä sisältää lyhenteiden ja/tai epämääraisten viittausten käytön. Turnauksen järjestäjät varaavat oikeuden päättää näistä rangaistuksista omaa harkintaansa käyttäen. Nämä säännöt pätevät myös foorumeihin, sähköposteihin, henkilökohtaisiin viesteihin sekä turnauksen Discord-kanaviin.

Kaikissa riitatilanteissa pelaajien tulee ottaa yhteyttä turnauksen järjestäjiin Discordin kautta tai käyttämällä turnausjärjestelmän tuki- tai protestiprosessia. Jos pelaaja ei käytä virallisia prosesseja tilanteensa tuomiseen esille, hakemus voidaan todeta epäpäteväksi ja mahdollisia rangaistuksia voidaan langettaa tilanteeseen liittyen.

4. Turnausrakenne

4.1 UEFA eEURO 2020 pelaajavalinta

Pelaajat pelaavat karsintaturnauksissa määrittääkseen maansa parhaat. Maasta riippuen pelataan joko 2 tai 4 karsintaturnausta, joissa ottelut pelataan Single Elimination turnausrakenteella sekä paras yhdestä - menetelmällä (jos häviät, olet ulkona). Pelaajat voivat pelata niin monessa karsinnassa kuin haluavat, sillä jokainen niistä on mahdollisuus edetä. Jokaisen turnauksen 4 parasta etenevät verkossa pelattavaan pudotuspelivaiheeseen.

Karsinnan pudotuspelivaihe pelataan Double Elimination rakenteella sekä paras kolmesta -menetelmällä (sinun on voitettava 2 ottelua edetäksesi kaaviossa). Maasta riippuen joko parhaat 2, 3 tai 4 pelaajaa pääsevät maajoukkueeseen.

4.2 UEFA eEURO 2020 pelaajavalinnan yksityiskohdat

Karsintojen määrä sekä maajoukkueeseen hyväksyttävien pelaajien määrä vaihtelee maasta riippuen. Alta löydät täyden listan osaaottavista maista. Jos maasi ei ole listalla, se tarkoittaa, että liitto ei ole valitsemassa edustajiaan UEFA:n järjestämien karsintojen kautta.

- Albania valitsee 2 edustajaa 2 karsinnan ja 1 verkossa pelattavan pudotuspelikarsinnan kautta
- Itävalta valitsee 4 edustajaa 4 karsinnan ja 1 verkossa pelattavan pudotuspelikarsinnan kautta
- Belgia valitsee 2 edustajaa 4 karsinnan ja 1 verkossa pelattavan pudotuspelikarsinnan kautta
- Bosnia ja Hertsegoviina valitsee 2 edustajaa 2 karsinnan ja 1 verkossa pelattavan pudotuspelikarsinnan kautta
- Bulgaria valitsee 2 edustajaa 4 karsinnan ja 1 verkossa pelattavan pudotuspelikarsinnan kautta
- Kroatia valitsee 2 edustajaa 4 karsinnan ja 1 verkossa pelattavan pudotuspelikarsinnan kautta
- Kypros valitsee 2 edustajaa 2 karsinnan ja 1 verkossa pelattavan pudotuspelikarsinnan kautta
- Englanti valitsee 2 edustajaa 4 karsinnan ja 1 verkossa pelattavan pudotuspelikarsinnan kautta
- Viro valitsee 2 edustajaa 2 karsinnan ja 1 verkossa pelattavan pudotuspelikarsinnan kautta
- Kreikka valitsee 2 edustajaa 4 karsinnan ja 1 verkossa pelattavan pudotuspelikarsinnan kautta
- Unkari valitsee 2 edustajaa 4 karsinnan ja 1 verkossa pelattavan pudotuspelikarsinnan kautta
- Gibraltar valitsee 2 edustajaa 2 karsinnan ja 1 verkossa pelattavan pudotuspelikarsinnan kautta
- Liechtenstein valitsee 2 edustajaa 2 karsinnan ja 1 verkossa pelattavan pudotuspelikarsinnan kautta
- Liettua valitsee 2 edustajaa 2 karsinnan ja 1 verkossa pelattavan pudotuspelikarsinnan kautta
- Luxemburg valitsee 2 edustajaa 2 karsinnan ja 1 verkossa pelattavan pudotuspelikarsinnan kautta
- Malta valitsee 2 edustajaa 2 karsinnan ja 1 verkossa pelattavan pudotuspelikarsinnan kautta
- Montenegro valitsee 2 edustajaa 2 karsinnan ja 1 verkossa pelattavan pudotuspelikarsinnan kautta

- Pohjois-Makedonia valitsee 2 edustajaa 2 karsinnan ja 1 verkossa pelattavan pudotuspelikarsinnan kautta
- Pohjois-Irlanti valitsee 2 edustajaa 2 karsinnan ja 1 verkossa pelattavan pudotuspelikarsinnan kautta
- Skotlanti valitsee 2 edustajaa 2 karsinnan ja 1 verkossa pelattavan pudotuspelikarsinnan kautta
- Serbia valitsee 4 edustajaa 4 karsinnan ja 1 verkossa pelattavan pudotuspelikarsinnan kautta
- Slovakia valitsee 2 edustajaa 4 karsinnan ja 1 verkossa pelattavan pudotuspelikarsinnan kautta
- Espanja valitsee 2 edustajaa 4 karsinnan ja 1 verkossa pelattavan pudotuspelikarsinnan kautta
- Suomi valitsee 2 edustajaa 4 karsinnan ja 1 verkossa pelattavan pudotuspelikarsinnan kautta*
- Sveitsi valitsee 4 edustajaa 4 karsinnan ja 1 verkossa pelattavan pudotuspelikarsinnan kautta
- Turkki valitsee 2 edustajaa 4 karsinnan ja 1 verkossa pelattavan pudotuspelikarsinnan kautta
- Wales valitsee 2 edustajaa 4 karsinnan ja 1 verkossa pelattavan pudotuspelikarsinnan kautta

* Neljä pelaajaa edustavat Suomea eEURO 2020 kisoissa. Kaksi pelaajaa valitaan Player Selection Tournamentin kautta (katso turnaukset yltä), loput kaksi pelaajaa valitaan Suomen Palloliiton toimesta. Lue lisää heidän [verkkosivuilta](#).

4.3 UEFA eEURO 2020 verkkokarsinnat

Sen jälkeen kun UEFA eEURO 2020 pelaajavalinnat on suoritettu, jokainen joukkue arvotaan viiteen 5 joukkueen lohkoon sekä viiteen 6 joukkueen lohkoon. Jokainen lohko pelataan paras yhdestä round robin -formaattilla (yksinkertainen lohkovaihe). Jokaisen lohkon voittaja pääsee UEFA eEURO 2020 -finaaliin.

Jokaisen lohkon kakkossijalle päätyneet joukkueet sijoitetaan kahteen uuteen 5 joukkueen lohkoon. Jokainen lohko pelataan paras yhdestä round robin formaattilla.

Jokaisen lohkon kolme parasta joukkuetta pääsevät UEFA eEURO 2020 finaaliin.

4.4 UEFA eEURO 2020 finaali

4.4.1 Lohkovaihe

Offline-finaalin 16 joukkuetta arvotaan neljään 4 joukkueen lohkoon. Jokainen lohko pelataan GSL pudotuskaaviolla. Jokaisen lohkon kaksi parasta joukkuetta etenevät 8 joukkueen single elimination -kaavioon.

4.4.2 Pudotuspelivaihe

Lohkojen 4 voittajajoukkuetta sijoitetaan toiseksi tulleita joukkueita vastaan, sellaisen joukkueen kanssa joka ei ollut voittajajoukkueen kanssa samassa lohossa aikaisemmassa turnausvaiheessa. Jokainen ottelu finaalia lukuun ottamatta on paras kolmesta.

Ottelujärjestys tulee olemaan:

- 1v1
- 2v2
- 1v1 (jos tarpeen)

Finaali pelataan paras viidestä. Ottelujärjestys tulee olemaan:

- 2v2
- 1v1
- 2v2
- 1v1 (jos tarpeen)
- 2v2 (jos tarpeen)

5. Turnausohjeet

5.1 Saapumatta jättäminen

Jokaisella pelaajalla on aikaa **15 minuuttia** saapua otteluunsa (15 minuuttia virallisesta aloitusajasta). Saapumatta jättäminen tämän 15 minuutin aikana johtaa tappioon.

Odottavan pelaajan tulee joko avata protesti (<https://www.eeuro2020.com> / ottelusivulta) tai ottaa yhteyttä turnausjärjestäjiin Discordissa saadakseen luovutusvoiton.

5.2 Tulokset

Molemmat pelaajat ovat vastuussa oikeiden tulosten raportoimisesta eEURO2020 turnaussivustolla (saatavilla turnauksen alkamisen jälkeen "my matches" osiosta) tai raportoimalla tuloksensa ylläpitäjille Discordissa (<https://discord.gg/mwHKmX>).

Molempien pelaajien on otettava kuvakaappaus ottelun lopussa, jossa selkeästi näkyy ottelun lopputulos sekä osanottajien nimet. Kuvakaappaus on ladattava eEURO2020 sivuston ottelusivulle. Mahdollisissa riitatilanteissa ole hyvä ja avaa protesti (https://www.eeuro2020.com/protest/ad_d), jotta ylläpito voi varmistaa tapauksen ja tehdä päätöksen. Päätöksen johdosta molemmat pelaajat voidaan tarvittaessa diskata, jos kumpikaan pelaajista ei pysty todistamaan voittoaan kiistatta.

5.3 Ottelumedia

Kaikki otteluun liittyvä media (kuvakaappaukset ja videot) tulee säilyttää vähintään 15 vuorokautta. Yleisesti ottaen kaikki media tulee ladata ottelusivulle niin pian kuin mahdollista. Median väärentäminen tai manipulointi johtaa ankariin rangaistuksiin.

5.4 Kuvakaappaukset

Molemmat osanottajat ovat vastuussa siitä, että kuvakaappaukset ottelun tuloksista ladataan sivustolle ottelun jälkeen. Kaappausten on näytettävä molempien pelaajien nimet sekä ottelun tulos. Suosittelemme myös ottamaan kuvakaappauksia mahdollisesti

kiistanalaisista tilanteista (kuten yhteyden menetys, peliasetusongelmat jne.). Näitä kuvakaappauksia voidaan ja tullaan käyttämään todisteina mahdollisissa kiistatilanteissa.

5.5 Ottelumuutokset

ESL voi omalla päätöksellään muuttaa ottelun aloitusaikaa. ESL ilmoittaa kaikille asianomaisille pelaajille aiheesta mahdollisimman pian muutoksen jälkeen. Otteluiden on alettava ajallaan. Viiveen aiheuttaminen ottelun aloitusaikaa voi johtaa diskaukseen. Otteluiden aloitusajat ovat vain arvioita, virallinen ottelun aloitusaika on se hetki, jolloin molemmat ottelun pelaajat ovat tiedossa.

5.6 Sääntöjen noudattaminen

Säännöt ovat ohjeellisia ja turnauksen ylläpito voi päättää tilanteesta riippuen myös sääntöjen vastaisesti. Turnauksen järjestäjät voivat muuttaa näitä sääntöjä millä hetkellä tahansa ilman ennakkoilmoitusta.

5.7 Pelivalmistelut

Pelaajan vastuulla on ehkäistä kaikki ongelmat joita voi sattua ennen ottelun alkua. Yhteys- tai laiteviat ottelun aikana johtavat diskaukseen. Pelaajien väliset sopimukset on kirjattava ylös ottelun kommentteihin, jotta ylläpito on tietoinen tilanteesta.

5.8 Yhteysviat

Jos verkkoyhteys katkeaa ennen kuin ottelu on päättynyt, ottelu tulee luoda heti uudelleen ja pelata loppuun siitä tilanteesta, missä yhteys katkesi (lisätietoa alempana).

Pelaajilta vaaditaan yhteistyötä, jotta he voivat saavuttaa "palautumispisteen".

Pelaajien on pelattava jäljellä olevaan aikaan asti (jos esimerkiksi ottelu katkesi 65. minuutin kohdalla, loput 25 minuuttia tulee pelata) ja tulokset on laskettava yhteen kaikista pelin osista (esimerkiksi ottelun katkettua 2-1 tilanteessa ja yhteyden palautumisen jälkeen tulos on 0-2, lopputulos on 2-3). Ottelu tulee lopettaa siinä vaiheessa, kun yhteensä 90 minuuttia pelikellossa tulee täyteen.

Jos yhteyskatkos tapahtui Single tai Double elimination vaiheessa pudotuspelien aikana ja täyden ajan jälkeen tulos on tasan, pelaajat jatkavat peliä kultaisen maalin säännöillä (esimerkiksi peli katkesi 65. minuutilla tuloksen ollessa 1-0, loput 25 minuuttia päättyi 0-1 ja lopputulos oli täten 1-1. Pelaajien tulee jatkaa pelaamista ja seuraavan maalin tehnyt pelaaja voittaa). Jos ottelussa oli annettu punaisia kortteja ennen yhteyskatkosta, kortin saaneen pelaajan tulee rikkoa punaisen kortin arvoisesti uudestaan. Jäljellä oleva aika alkaa vasta, kun pelaaja on saanut itselleen punaisen kortin (esimerkiksi jos peli katkesi 65. minuutilla ja seuraavassa ottelussa kortti annetaan 7. minuutilla, loput 25 minuuttia pelataan tämän jälkeen ja ottelu kestää 32. minuutille).

Pelaajien on otettava kuvakaappauksia tai videoita kaikista näistä vaiheista voidakseen todistaa tilanteen ja tuloksen todellisuuden. Epäselvissä tilanteissa tulee aina ottaa yhteyttä turnauksen järjestäjiin.

5.9 PSN tunnuksen rajoitukset

UEFA eEURO 2020:n pelaajavalinnan jälkeen valitut pelaajat eivät saa vaihtaa PSN tunnuksiaan. Ainoa poikkeus tähän on vähintään 72 tuntia ennen seuraavaa ottelua annettava pätevä syy.

6. Otteluasetukset

6.1 Otteluasetukset - UEFA eEURO 2020 pelaajavalinta

- Level: Super Star
- Otteluaika: 10 minuuttia
- Vaihtojen määrä: 3 (+1 lisääjalla)
- Pelin nopeus: Normaali
- Control: Kaikki sallittu
- Joukkue: Suomen maajoukkue
- Tasapainotetut pelaaja-arvot: Pois päältä

6.2 Otteluasetukset - UEFA eEURO 2020 online pudotuspelit

Turnauksen tämä osa järjestetään "Online Tournament" pelimuodossa, joka tullaan avaamaan läpi päässeille pelaajille erikseen. Tärkein ero on se, että tasapainotetut pelaaja-arvot tulevat olemaan päällä.

7. Tiedonkeräys

Osallistumalla UEFA eEURO 2020 turnaukseen suostut että henkilökohtaiset tietosi (nimi, lempinimi, sähköpostiosoite, PSN tunnus, turnaukset tulokset ja laskutustiedot (mukaanlukien: maksettu määrä, voittojen erittely)) lähetetään UEFAlle, Konami Holdings Companylle sekä UEFA:n kansalliselle liitolle omassa maassasi turnauksen järjestämistarkoituksissa. Ulkopuolisten yhteistyökumppaneiden tiedonkäsittelyn suhteen viittamme heidän tiedonkeräysperiaatteisiinsa, jotka löytyvät heidän verkkosivuiltaan.