

Règlement eEURO 2020 eFootball



1. Général

SANS OBLIGATION D'ACHAT

Le tournoi UEFA Euro 2020 eFootball ("Compétition") est parrainé par l'UEFA et opéré par Turtle Entertainment ("ESL").

Le tournoi est une compétition de jeu vidéo réalisée en utilisant eFootball Pro Evolution Football 2020 ("PES 2020") sur la console PlayStation 4.

Les participants doivent s'inscrire en utilisant l'application tournoi intégrée à la PlayStation ou via le portail dédié sur ESL Play. Les participants respectant les conditions d'éligibilité énoncées dans la section Éligibilité du Joueur ci-dessous (également appelé "Joueur" ou "Compétiteur" ou "Participant") doit (1) posséder ou avoir accès à PES 2020 sur PlayStation 4; (2) avoir un PSN ID valide; (3) être résident d'un pays associé à une Fédération nationale de football ("FN"); et (4) avoir un abonnement PSN+ valide.

2. Éligibilité du Joueur

Tous les joueurs participant à l'UEFA Euro 2020 eFootball doivent remplir les éléments suivants:

- Les joueurs doivent lier leur compte PSN ID avec leur compte ESL Play soit par l'application tournoi intégrée au PSN ou via la page du tournoi sur ESL Play. Tout manquement avant le début de la compétition résultera d'une disqualification du Joueur de la compétition
- Les joueurs doivent avoir la nationalité du pays pour laquelle ils s'engagent à participer à la sélection des joueurs UEFA eEURO 2020.
- Les joueurs doivent être âgés de 16 ans ou plus avant le début de la compétition. Tous les joueurs ayant moins de 18 ans doivent avoir un parent ou un responsable légal qui les accompagnent pour tous les événements physiques, comme exigé par la loi.

3. Comportement du joueur

L'UEFA et ESL auront une politique de tolérance zéro concernant les comportements agressifs, insultants ou violents pendant, ou en rapport avec, les événements liés à l'UEFA. Tout incident lié à un comportement susmentionné sera pris très au sérieux et des sanctions seront infligées, le cas échéant, par les officiels du tournoi.

Les joueurs doivent se comporter de manière exemplaire à tout moment. Une conduite déloyale peut inclure, sans toutefois s'y limiter, le piratage, l'exploitation de bug, la tromperie et la déconnexion volontaire. Les joueurs doivent faire preuve d'esprit sportif et de fair-play. Toute conduite anti-sportive ou tout comportement nuisible sera traité fermement à chaque étape du tournoi. Cela pourrait même inclure une suspension ou une disqualification du tournoi. Les joueurs doivent jouer au mieux de leurs capacités à tout moment. Les administrateurs du tournoi seront les seuls habilités à sanctionner en cas de violation de ces règles.

Dans toutes les langues, les joueurs ne peuvent tenir de propos obscènes, vulgaires et/ou de commentaires racistes dans le chat du jeu, chat du salon du jeu ou en interview en direct. Ceci inclut également les abréviations et/ou référence jugées obscènes. Les administrateurs du tournoi se réservent le droit de sanctionner ceux-ci à leur entière discrétion. Ces règles s'appliquent également sur les forums, emails, messages privés et sur les canaux Discord de la compétition.

Tout différend qu'une personne peut avoir avec le fonctionnement actuel de la compétition doit d'abord être signalé en envoyant un message à un opérateur de la compétition via Discord ou via les canaux d'assistance et de ticket de réclamation. Le non-respect de la procédure appropriée pour les différends entraînera une non-prise en compte du différend et la possibilité de sanctions supplémentaires.

4. Structure du tournoi

4.1 Sélection des joueurs UEFA eEURO 2020

Les joueurs participeront aux qualifications pour déterminer les meilleurs joueurs de leur pays. Selon le pays, il y aura 2 ou 4 qualifications dans lesquelles les matchs seront joués en élimination directe en Best-of-1 (vous perdez = vous êtes éliminé). Il est possible de jouer plusieurs qualifications, car chaque qualification est une nouvelle chance de se qualifier. Les 4 meilleurs joueurs par qualification passeront à la phase appelée Online Playoff Qualifier.

L'Online Playoff Qualifier se jouera quant à lui en arbre à double élimination et les matchs en best-of-3 (vous devez gagner 2 manches face à votre adversaire pour passer au tour suivant). Selon le pays, les 2, 3 ou 4 meilleurs joueurs seront sélectionnés pour représenter leur équipe nationale.

4.3 Répartition des sélections de joueurs UEFA eEURO 2020

Le nombre de qualifiés ainsi que le nombre de joueurs sélectionnés dans l'équipe nationale varient selon les pays. Vous trouverez ci-dessous la répartition complète pour les pays participants. Si votre pays ne figure pas sur la liste, cela signifie que votre fédération nationale ne sélectionne pas de représentants nationaux par le biais d'une qualification en ligne organisée par l'UEFA.

- L'Albanie sélectionne 2 représentants via 2 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- L'Autriche sélectionne 4 représentants via 4 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- La Belgique sélectionne 2 représentants via 4 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- La Bosnie-Herzégovine sélectionne 2 représentants via 2 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- La Bulgarie sélectionne 2 représentants via 4 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- La Croatie sélectionne 2 représentants via 4 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- Chypre sélectionne 2 représentants via 2 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- L'Angleterre sélectionne 2 représentants via 4 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- L'Estonie sélectionne 2 représentants via 2 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- La Grèce sélectionne 2 représentants via 4 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- La Hongrie sélectionne 2 représentants via 4 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- Le Liechtenstein sélectionne 2 représentants via 2 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- La Lituanie sélectionne 2 représentants via 2 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- Le Luxembourg sélectionne 2 représentants via 2 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- Malte sélectionne 2 représentants via 2 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- Le Monténégro sélectionne 2 représentants via 2 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- La Macédoine du Nord sélectionne 2 représentants via 2 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- L'Irlande du Nord sélectionne 2 représentants via 2 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- L'Écosse sélectionne 2 représentants via 2 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- La Serbie sélectionne 4 représentants via 4 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- La Slovaquie sélectionne 2 représentants via 4 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier

- L'Espagne sélectionne 2 représentants via 4 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- La Suisse sélectionne 4 représentants via 4 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- La Turquie sélectionne 4 représentants via 4 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- Le Pays de Galles sélectionne 2 représentants via 4 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier

4.3 UEFA eEURO 2020 online Qualifications

Lorsque la sélection des joueurs pour l'UEFA eEURO 2020 est terminée, chaque équipe nationale sera répartie par tirage au sort dans 5 groupes de 5 équipes et 5 groupes de 6 équipes. Chaque groupe jouera en format round Robin en best-of-1. Le vainqueur de chaque groupe sera qualifié pour la phase finale de l'UEFA eEURO 2020.

Les équipes finissant deuxième de leur groupe seront reversées aléatoirement dans 2 nouveaux groupes de 5 équipes. Chaque groupe s'affrontera au format round robin en best-of-1. Les 3 meilleures équipes de chaque groupe seront qualifiées pour la phase finale de l'UEFA eEURO 2020.

4.4 Phase finale de l'UEFA eEURO 2020

4.4.1 Phase de poule

Les 16 équipes qualifiées pour la phase finale seront réparties par tirage au sort dans 4 poules de 4 équipes. Chaque poule se jouera au format d'arbre GSL. Les deux meilleures équipes de chaque poule avanceront dans un arbre à élimination directe au stade des Quarts de Finale.

4.4.2 Phase d'élimination directe

Les 4 équipes ayant remporté leur poule seront opposées à une équipe finaliste d'une poule qu'elles n'auront pas affrontées à l'étape précédente. Chaque match de cette phase se jouera en best-of-3. L'ordre des matchs est le suivant:

- 1v1
- 2v2
- 1v1 (si nécessaire)

La Grande Finale se jouera en best-of-5. L'ordre des matchs est le suivant:

- 2v2
- 1v1
- 2v2
- 1v1 (si nécessaire)
- 2v2 (si nécessaire)

5. Règles du Tournoi

5.1 Absence

Chaque joueur a **15 minutes** pour se présenter à un match (horaire affiché +15 minutes). Ne pas se présenter après 15 minutes résultera d'une défaite par forfait. Le joueur qui est en train d'attendre doit ouvrir un ticket de réclamation (via la page du match play.eslgaming.com) afin d'obtenir une victoire par défaut ou contacter un admin sur le chat Discord.

5.2 Résultats

Les deux joueurs sont tenus d'entrer le bon résultat du match sur le site ESL ou de rapporter le score à un administrateur du tournoi présent dans le canal Discord dédié à cet effet. De plus, les deux joueurs doivent prendre une capture d'écran à la fin du match où l'on peut voir le résultat final et ils devront le téléverser/uploader à la fin du match sur le site web ESL. Si vous avez un problème pendant le match, merci d'ouvrir un ticket de réclamation, de cette manière l'équipe Admin sera en mesure d'étudier le problème et de prendre une décision. Cette décision peut aussi amener à la disqualification des deux joueurs s'il n'y a pas de preuve suffisante pour désigner de manière claire un vainqueur du match.

5.3 Média de match

Tous les médias de match (captures d'écran et vidéos) doivent être conservés au moins pendant 15 jours. En général, il faut uploader les médias de match à l'issue de celui-ci le plus rapidement possible. Manipuler ou présenter de faux médias de match est bien entendu interdit et occasionnera de lourdes sanctions.

5.4 Capture d'écrans

Les deux participants doivent s'assurer que les captures d'écrans du résultat du match soient uploadées dès la fin du match. Les captures d'écran doivent contenir les pseudonymes des deux joueurs et le résultat du match. Aussi, nous recommandons aux joueurs de prendre des captures d'écrans lors de situations conflictuelles (tels que les déconnexions en match, mauvais paramétrages des matchs etc...). Ces captures d'écran peuvent et seront utilisées comme preuve en cas de réclamation.

5.5 Changement des paramètres du match

ESL peut, à son entière discrétion, changer l'heure du début des matchs. ESL notifiera tous les joueurs impactés dans les meilleurs délais. Tous les matchs doivent être joués dès que deux participants y sont assignés. Tout retard pour débiter un match pourra occasionner une disqualification. Les heures des matchs sont seulement une estimation, l'heure officielle du match est le moment où deux participants sont assignés à ce match.

5.6 Application des règles

Les règles sont une ligne directrice et les décisions des admins peuvent différer des règles selon la situation et les circonstances. L'Administration du tournoi peut changer ces règles à tout moment et sans en avertir au préalable.

5.7 Préparation du match

Merci de résoudre tous les problèmes qui pourraient survenir avant que le match ne débute. Les problèmes de matériel ou de connexion durant un match conduiront à une disqualification. Les accords passés entre joueurs doivent être postés en tant que commentaire sur la page information du match afin que les Admins soient au fait de la situation.

5.8 Déconnexions

Dans le cas d'une partie qui s'arrête en raison d'une déconnexion avant que le match ne soit terminé, alors le match devra être rejoué immédiatement et terminé en fonction du moment où la déconnexion a eu lieu. Les joueurs devront s'accorder mutuellement sur un point de "reprise". Les joueurs doivent jouer le temps restant jusqu'à l'affichage des 90 minutes (par exemple, si le match est interrompu à la 65ème minute alors les 25 minutes restantes devront être jouées) et additionner les deux scores du match (par exemple, avant la déconnexion le score était de 2:1, le résultat après la reconnexion est de 0:2 alors le score final sera 2:3). Le match devra être terminé après que 90 minutes soient jouées au total.

Si la situation se produit lors de match en élimination directe ou double élimination et qu'il y a égalité après le temps restant, les joueurs doivent jouer selon la règle du but en or afin de déterminer un gagnant (par exemple, un match déconnecté à la 65ème minute sur un score de 1-0, puis les 25 minutes restantes se terminent avec un score de 0-1, soit un total de 1-1, les joueurs devront continuer à jouer et le premier qui marque un but l'emporte).

Si un carton rouge a été attribué avant que la partie ne se déconnecte alors lors de la reprise du match le joueur sanctionné devra faire faute pour obtenir un carton rouge, la reprise du match débutera dès lors que le carton rouge sera attribué (par exemple, la partie se déconnecte à la 65ème minute et lors de la reprise du match, le carton rouge est attribué à la 7ème minute alors le temps de match restant de 25 minutes commencera à partir de la 7ème minute sur le chronomètre, et la fin du match sera donc à la 32ème minute du match).

Les joueurs devront prendre des captures d'écrans supplémentaires ou des vidéos afin de prouver les résultats de ce match. En cas de doute ou de problèmes, l'équipe Admin devra être sollicitée et informée de la situation.

5.9 Restriction compte PSN

Après que la sélection des joueurs pour l'UEFA eEURO 2020 soit achevée, les joueurs ne pourront plus modifier leurs comptes PSN. La seule exception possible est de fournir une raison valable au moins 72 heures avant le début du prochain match.

6. Paramètres de match

6.1 Paramètres du match – Sélection des joueurs UEFA eEURO 2020

- Niveau: Super Star
- Durée du match: 10 Minutes
- Nombre de remplacements: 3 (+1 en prolongation)
- Vitesse du jeu: Normal
- Contrôles: Tous
- Équipe: Équipe nationale
- Stats équilibrées: Désactivé

6.2 Paramètres du match – Qualifications en ligne UEFA eEURO 2020

Cette partie de la compétition se déroulera avec le mode "Tournoi en ligne", qui sera ouvert aux joueurs qualifiés. Différence importante - les statistiques équilibrées seront activées.

7. Collecte des données

En participant à la compétition "UEFA eEURO 2020", j'accepte que mes données personnelles (nom, prénom, pseudonyme, adresse email, nom du compte PSN, résultat dans les tournois et données de facturation (incluant: le montant facturé et les informations des) seront transmises à l'UEFA, à Konami Holdings Company et à la Fédération nationale relevant de votre pays, dans le but de mener à bien le tournoi. En ce qui concerne le traitement des données par les partenaires de la coopération, nous renvoyons à leurs déclarations de protection des données, qui peuvent être consultées sur leurs sites Web respectifs.