

Κανονισμοί για το eEURO 2020

eFootball



1. Γενικά

ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΗ Η ΑΓΟΡΑ.

Το τουρνουά UEFA Euro 2020 eFootball ("Διαγωνισμός") χρηματοδοτείται από την UEFA και το διαχειρίζεται η ESL Gaming ("ESL").

Το τουρνουά είναι διαγωνισμός βιντεοπαιχνιδιών που διεξάγεται χρησιμοποιώντας το eFootball Pro Evolution Football 2020 ("PES 2020") για την κονσόλα PlayStation 4.

Οι συμμετέχοντες πρέπει να εγγραφούν χρησιμοποιώντας την ενσωματωμένη εφαρμογή PlayStation tournament app ή την ιστοσελίδα ESL Play. Οι συμμετέχοντες που πληρούν τις προϋποθέσεις στην ενότητα Προϋποθέσεις παρακάτω (που αποκαλούνται ατομικά "Παίκτης" ή "Διαγωνιζόμενος" ή "Συμμετέχων") πρέπει επίσης (1) να κατέχουν ή να έχουν πρόσβαση σε PES 2020 για PlayStation 4, (2) να έχουν έγκυρο PSN ID, (3) να είναι κάτοικοι κατάλληλης Εθνικής Ένωσης Ποδοσφαίρου ("ΝΑ") και (4) να έχουν έγκυρη συνδρομή PSN +.

2. Προϋποθέσεις

Όλοι οι παίκτες που συμμετέχουν στον διαγωνισμό UEFA Euro 2020 eFootball πρέπει να πληρούν τις ακόλουθες προϋποθέσεις:

- Οι παίκτες πρέπει να συνδέσουν το PSN ID τους με τον λογαριασμό τους ESL Play μέσω ενσωματωμένης στο PSN εφαρμογής για τουρνουά ή στη σελίδα για τουρνουά ESL Play. Αν δεν το κάνουν πριν από την έναρξη του τουρνουά, αυτό θα οδηγήσει σε αποκλεισμό του Παίκτη από τον αγώνα.
- Οι παίκτες πρέπει να έχουν την εθνικότητα της χώρας, για την οποία θέλουν να συμμετάσχουν στην επιλογή παικτών για UEFA eEuro 2020.
- Οι παίκτες πρέπει να είναι 16 ετών ή μεγαλύτεροι πριν την έναρξη του τουρνουά. Όλοι οι παίκτες ηλικίας κάτω των 18 ετών πρέπει να έχουν γονέα/νόμιμο κηδεμόνα που να τους συνοδεύει σε όλες τις ζωντανές εκδηλώσεις (διαδραστικές εκδηλώσεις), όπως απαιτείται από το νόμο.

3. Συμπεριφορά του Παίκτη

Η UEFA και η ESL υιοθετούν πολιτική μηδενικής ανοχής για αγενή, προσβλητική ή βίαια συμπεριφορά κατά τη διάρκεια ή σε εκδηλώσεις που έχουν εγκριθεί από την UEFA. Όλα τα περιστατικά της παραπάνω συμπεριφοράς θα λαμβάνονται σοβαρά υπόψη και θα επιβάλλονται κατάλληλες κυρώσεις από τους διαχειριστές που είναι υπεύθυνοι για το τουρνουά.

Οι Παίκτες αναμένεται να συμπεριφέρονται με τον καλύτερο δυνατό τρόπο ανά πάσα στιγμή. Η αθέμιτη συμπεριφορά μπορεί να περιλαμβάνει, αλλά δεν περιορίζεται σε, hacking, κατάχρησεις, ψευδείς ταυτότητες και εκ προθέσεως αποσύνδεσεις. Οι παίκτες αναμένεται να επιδείξουν καλή αθλητική συμπεριφορά και fair play. Για οποιαδήποτε αντιαθλητική ή ανεπιθύμητη συμπεριφορά θα επιβάλλονται αυστηρές κυρώσεις σε κάθε στάδιο του τουρνουά. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει ακόμα και τερματισμό ή αποκλεισμό από το τουρνουά. Οι παίκτες πρέπει να παίζουν με τις καλύτερες ικανότητές τους ανά πάσα στιγμή. Η διοίκηση του τουρνουά θα κάνει τη μόνη κρίση για παραβίαση αυτών των κανόνων.

Σε όλες τις γλώσσες στους Παίκτες δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιούν άσεμνες χειρονομίες, προσβολές ή/και ρατσιστικά σχόλια στο chat του παιχνιδιού, στο λόμπι chat ή στις ζωντανές συνεντεύξεις. Αυτό περιλαμβάνει συντομογραφίες και/ή ασαφείς αναφορές. Οι διαχειριστές της λίγκας διατηρούν το δικαίωμα να εφαρμόζουν αυτό κατά την κρίση τους. Οι κανόνες αυτοί

εφαρμόζονται επίσης για φόρουμ, μηνύματα του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, προσωπικά μηνύματα και κανάλια Discord (για διαφωνίες) της λίγκας.

Οποιοσδήποτε γενικές διαφορές που κάποιο πρόσωπο μπορεί να έχει σχετικά με την τρέχουσα δραστηριότητα της Λίγκας πρέπει πρώτα να αποστέλλονται μέσω μηνυμάτων στον Διαχειριστή της λίγκας μέσω του Discord ή μέσω των τμημάτων υποστήριξης και αντιρρήσεων προς τα κανάλια για εισιτήρια. Σε περίπτωση που δεν παρακολουθείται η ορθή διαδικασία επίλυσης διαφορών, αυτό θα οδηγήσει στην απόρριψη της διαφοράς και στη δυνατότητα περαιτέρω κυρώσεων.

4. Δομή του τουρνουά

4.1 Επιλογή παικτών για UEFA eEURO 2020

Οι παίκτες θα παίξουν σε προκριματικά για να καθοριστούν οι καλύτεροι από τη χώρα τους. Ανάλογα με το κράτος θα υπάρχουν 2 ή 4 προκριματικά, στα οποία διεξάγονται αγώνες στην κατηγορία Single Elimination (αποκλεισμός μετά από μια ήττα) και ο καλύτερος από ένα ματς (χάνετε = αποκλεισμός). Παίξτε σε όσο το δυνατόν περισσότερα προκριματικά, επειδή κάθε προκριματικό είναι μια ακόμη ευκαιρία για να προκριθείτε. Οι καλύτεροι 4 παίκτες για ένα συγκεκριμένο προκριματικό θα συνεχίσουν προς το Online Playoff Προκριματικό.

Το online Playoff Προκριματικό θα παιχτεί στην κατηγορία Double Elimination (αποκλεισμός μετά από δυο ήττες) και οι καλύτεροι από τρία ματς (πρέπει να κερδίσετε 2 ματς με έναν αντίπαλο για να προχωρήσετε προς τα εμπρός στην κατηγορία). Ανάλογα με το κράτος οι καλύτεροι 2, 3 ή 4 παίκτες θα προκριθούν για την Εθνική ομάδα.

4.2 Κατανομή κατά την επιλογή των παικτών στην UEFA eEuro 2020

Ο αριθμός των προκριματικών, καθώς και των παικτών στην εθνική ομάδα ποικίλλουν ανάλογα με το κράτος. Η πλήρης κατανομή των κρατών που συμμετέχουν παρουσιάζεται παρακάτω. Σε περίπτωση που η χώρα σας δεν είναι στον κατάλογο, αυτό σημαίνει ότι η ΝΑ (η Εθνική Ένωση) δεν επιλέγει εθνικούς εκπροσώπους μέσω online προκριματικού που διοργανώνει η UEFA.

- Η Αλβανία επιλέγει 2 εκπροσώπους μέσω 2 προκριματικών και 1 Online Playoff Προκριματικού
- Η Αυστρία επιλέγει 4 εκπροσώπους μέσω 4 προκριματικών και 1 Online Playoff Προκριματικού

- Το Βέλγιο επιλέγει 2 εκπροσώπους μέσω 4 προκριματικών και 1 Online Playoff προκριματικού
- Η Βοσνία και Ερζεγοβίνη επιλέγει 2 εκπροσώπους μέσω 2 προκριματικών και 1 Online Playoff προκριματικού
- Η Βουλγαρία επιλέγει 2 εκπροσώπους μέσω 4 προκριματικών και 1 Online Playoff προκριματικού
- Η Κροατία επιλέγει 2 εκπροσώπους μέσω 4 προκριματικών και 1 Online Playoff προκριματικού
- Η Κύπρος επιλέγει 2 εκπροσώπους μέσω 2 προκριματικών και 1 Online Playoff προκριματικού
- Η Αγγλία επιλέγει 2 εκπροσώπους μέσω 4 προκριματικών και 1 Online Playoff προκριματικού
- Η Εσθονία επιλέγει 2 εκπροσώπους μέσω 2 προκριματικών και 1 Online Playoff προκριματικού
- Η Ελλάδα επιλέγει 2 εκπροσώπους μέσω 4 προκριματικών και 1 Online Playoff προκριματικού
- Η Ουγγαρία επιλέγει 2 εκπροσώπους μέσω 4 προκριματικών και 1 Online Playoff προκριματικού
- Το Λιχτενστάιν επιλέγει 2 εκπροσώπους μέσω 2 προκριματικών και 1 Online Playoff προκριματικού
- Η Λιθουανία επιλέγει 2 εκπροσώπους μέσω 2 προκριματικών και 1 Online Playoff προκριματικού
- Το Λουξεμβούργο επιλέγει 2 εκπροσώπους μέσω 2 προκριματικών και 1 Online Playoff προκριματικού
- Η Μάλτα επιλέγει 2 εκπροσώπους μέσω 2 προκριματικών και 1 Online Playoff προκριματικού
- Το Μαυροβούνιο επιλέγει 2 εκπροσώπους μέσω 2 προκριματικών και 1 Online Playoff προκριματικού
- Η Βόρεια Μακεδονία επιλέγει 2 εκπροσώπους μέσω 2 προκριματικών και 1 Online Playoff προκριματικού
- Η Βόρεια Ιρλανδία επιλέγει 2 εκπροσώπους μέσω 2 προκριματικών και 1 Online Playoff προκριματικού
- Η Σκωτία επιλέγει 2 εκπροσώπους μέσω 2 προκριματικών και 1 Online Playoff προκριματικού
- Η Σερβία επιλέγει 2 εκπροσώπους μέσω 4 προκριματικών και 1 Online Playoff προκριματικού

- Η Σλοβακία επιλέγει 2 εκπροσώπους μέσω 4 προκριματικών και 1 Online Playoff προκριματικού
- Η Ισπανία επιλέγει 2 εκπροσώπους μέσω 4 προκριματικών και 1 Online Playoff προκριματικού
- Η Ελβετία επιλέγει 4 εκπροσώπους μέσω 4 προκριματικών και 1 Online Playoff προκριματικού
- Η Τουρκία επιλέγει 4 εκπροσώπους μέσω 4 προκριματικών και 1 Online Playoff προκριματικού
- Η Ουαλία επιλέγει 2 εκπροσώπους μέσω 4 προκριματικών και 1 Online Playoff προκριματικού

4.3 Online προκριματικά για UEFA eEURO 2020

Μετά την ολοκλήρωση της επιλογής των παικτών για UEFA eEuro 2020, κάθε ομάδα σε τυχαία βάση θα κληρωθεί σε 5 ομίλους από 5 ομάδες και 5 ομίλους από 6 ομάδες. Κάθε όμιλος θα παίξει για τον καλύτερο από τουρνουά 1 γύρου. Ο νικητής κάθε ομίλου θα προκριθεί για τον τελικό του UEFA eEuro 2020.

Η ομάδα στη δεύτερη θέση σε κάθε όμιλο θα κληρωθεί σε δύο νέους ομίλους από 5 ομάδες. Κάθε όμιλος θα παίξει για τον καλύτερο από τουρνουά 1 γύρου. Οι πρώτες 3 ομάδες σε κάθε όμιλο θα προκριθούν για τον τελικό του UEFA eEuro 2020.

4.4 Τελικός UEFA eEURO 2020

4.4.1 Φάση των ομίλων

Οι 16 ομάδες του offline τελικού θα κληρωθούν σε τυχαία βάση σε 4 ομίλους από 4 ομάδες. Κάθε όμιλος θα παίξει σε μορφή GSL κατηγορίας. Η πρώτη 2 ομάδες κάθε ομίλου θα συνεχίσουν προς 8 ομάδες στην κατηγορία Single elimination (Αποκλεισμός μετά από 1 ήττα).

4.4.2 Φάση νοκ-άουτ

Οι 4 νικητές των ομίλων θα συναντήσουν ομάδα σε δεύτερη θέση που δεν ήταν στο δικό τους όμιλο σε προηγούμενη φάση. Κάθε ματς μέχρι τον Μεγάλο Τελικό θα είναι ο καλύτερος από 3 ματς. Η σειρά των ματς θα είναι:

- 1v1
- 2v2
- 1v1 (αν είναι αναγκαίο)

Ο μεγάλος Τελικός θα είναι ο Καλύτερος από 5 ματς. Η σειρά των ματς θα είναι:

- 2v2
- 1v1
- 2v2
- 1v1 (αν είναι αναγκαίο)
- 2v2 (αν είναι αναγκαίο)

5. Οδηγίες για το τουρνουά

5.1 Μη εμφάνιση

Κάθε παίκτης έχει **15 λεπτά** για να εμφανιστεί για ένα ματς (ο χρόνος της παρ. 1. + 15 λεπτά).

Η μη εμφάνιση εντός 15 λεπτών οδηγεί σε ήττα στα χαρτιά. Ο παίκτης που τον περιμένει πρέπει να υποβάλει αντίρρηση (μέσω της σελίδας του ματς play.eslgaming.com) για να πάρει νίκη στα χαρτιά ή να θέσει αυτό το ζήτημα στο chat με διαχειριστή για τις διαφωνίες.

5.2 Αποτελέσματα

Και οι δύο παίκτες έχουν ευθύνη για την εισαγωγή σωστών αποτελεσμάτων στην ιστοσελίδα της ESL ή για την αναφορά του αποτελέσματός τους στον διαχειριστή του τουρνουά στο ειδικό κανάλι για διαφωνίες. Για τον λόγο αυτό και οι δύο παίκτες πρέπει να λάβουν ένα στιγμιότυπο οθόνης (screenshot) προς το τέλος του αγώνα, όπου μπορεί κανείς να δει το ακριβές αποτέλεσμα και πρέπει να το φορτώσουν μετά τον αγώνα στην ιστοσελίδα της ESL. Αν έχετε διαφωνία κατά τη διάρκεια του ματς, παρακαλούμε να υποβάλετε αντίρρηση έτσι ώστε το προσωπικό να μπορεί να ελέγξει την υπόθεση και να λάβει απόφαση. Η απόφαση μπορεί επίσης να σημαίνει ότι και οι δύο παίκτες αποκλείονται αν δεν υπάρχουν επαρκείς αποδείξεις ότι ένας παίκτης είναι σαφής νικητής.

5.3 Μέσα ενημέρωσης του ματς

Όλα τα μέσα ενημέρωσης του ματς (στιγμιότυπα οθόνης και βίντεο) πρέπει να φυλάσσονται για τουλάχιστον 15 ημέρες. Κατά κανόνα πρέπει να φορτώσετε τα μέσα από έναν αγώνα το συντομότερο δυνατό. Η προσποίηση ή η παραποίηση με τα μέσα ενημέρωσης του αγώνα φυσικά απαγορεύεται και θα οδηγήσει σε αυστηρές κυρώσεις.

5.4 Screenshots /στιγμιότυπα οθόνης/

Και οι δύο συμμετέχοντες ευθύνονται για τη φόρτωση των screenshots με τα αποτελέσματα του αγώνα στο τέλος του ματς. Τα στιγμιότυπα οθόνης πρέπει να περιλαμβάνουν το ψευδώνυμο των δύο συμμετεχόντων και το αποτέλεσμα του αγώνα. Συνιστούμε επίσης οι παίκτες να παίρνουν στιγμιότυπα οθόνης των περιστάσεων που προκαλούν διαφωνίες (όπως αποσύνδεση,

προβλήματα με τις ρυθμίσεις του παιχνιδιού κ.λπ.). Αυτά τα στιγμιότυπα οθόνης μπορούν και θα χρησιμοποιηθούν ως αποδεικτικά στοιχεία σε περίπτωση διαφοράς.

5.5 Αλλαγές στο ματς

Η ESL μπορεί κατά την ελεύθερη κρίση της να αλλάξει την ώρα έναρξης ενός αγώνα. Η ESL θα ειδοποιήσει το συντομότερο δυνατό όλους τους ενδιαφερόμενους παίκτες. Όλα τα ματς πρέπει να αρχίσουν αμέσως αφού έχουν οριστεί. Κάθε καθυστέρηση στην έναρξη ενός ματς μπορεί να οδηγήσει σε αποκλεισμό. Κάθε ώρα για ένα ματς είναι μόνο κατά προσέγγιση, η επίσημη ώρα του ματς θα είναι η στιγμή που το ματς ορίστηκε, όταν είναι γνωστοί και οι δύο παίκτες.

5.6 Εφαρμογή των κανόνων

Οι κανόνες αποτελούν κατευθυντήρια γραμμή και οι αποφάσεις των διαχειριστών ενδέχεται να διαφέρουν από αυτούς ανάλογα με τις συνθήκες. Η διαχείριση του τουρνουά μπορεί να αλλάξει αυτούς τους κανόνες ανά πάσα στιγμή χωρίς προειδοποίηση.

5.7 Προετοιμασία του παιχνιδιού

Παρακαλούμε να επιλύσετε όλα τα προβλήματα που ενδέχεται να προκύψουν πριν ξεκινήσει το ματς. Προβλήματα με τη σύνδεση ή προβλήματα με το hardware κατά τη διάρκεια ενός ματς θα οδηγήσουν σε αποκλεισμό. Οι συμφωνίες μεταξύ των παικτών θα πρέπει να δημοσιευθούν ως σχόλια προς το ματς στη σελίδα πληροφοριών για το ματς έτσι ώστε οι διαχειριστές να ενημερώνονται για την κατάσταση.

5.8 Αποσύνδεση

Αν το παιχνίδι διακοπεί πριν τελειώσει το ματς, πρέπει να ξαναρχίσει αμέσως και να ολοκληρωθεί ενόψει της κατάστασης που δημιουργήθηκε κατά τη διάρκεια της διακοπής. Από τους παίκτες απαιτείται να συνεργαστούν για να επιτύχουν μια στιγμή "ανανέωσης". Οι παίκτες θα πρέπει να παίξουν τον υπόλοιπο χρόνο για να φτάσουν στο ημιχρόνιο των 90 λεπτών (για παράδειγμα, αν το ματς διακόπηκε στο 65ο λεπτό, τότε πρέπει να παιχτούν τα υπόλοιπα 25 λεπτά) και να προστεθούν τα αποτελέσματα των 2 μερών του αγώνα (για παράδειγμα, αν το αποτέλεσμα πριν τη διακοπή του ματς ήταν 2:1 και κατά τη διάρκεια του μέρους επανασύνδεσης το αποτέλεσμα ήταν 0:2 το τελικό αποτέλεσμα είναι 2:3). Ο αγώνας πρέπει να σταματήσει μετά από συνολικά 90 λεπτών.

Εάν αυτή η κατάσταση εμφανιστεί στην κατηγορία με Single/Double Elimination (αποκλεισμός μετά από μια/δύο ήττες) και έχει κλήρωση αφού ολοκληρωθεί ο υπόλοιπος χρόνος για να

οριστούν οι παίκτες νικητές, αυτοί πρέπει να παίξουν σύμφωνα με τον κανονισμό του χρυσού στόχου (π.χ. αν το παιχνίδι διακοπεί στο 65ο λεπτό με σκορ 1-0 και τα υπόλοιπα 25 λεπτά τελείωσαν με σκορ 0-1, τότε το σκορ είναι 1-1 και οι παίκτες πρέπει να συνεχίσουν να παίζουν και το επόμενο γκολ κερδίζει το ματς). Αν υπάρχει κόκκινη κάρτα πριν από τη διακοπή του αγώνα, τότε στον επαναλαμβανόμενο αγώνα ο παίκτης, για τον οποίο ήταν αυτή, πρέπει επίσης να τιμωρηθεί με κόκκινη κάρτα και ο υπόλοιπος χρόνος ξεκινά όταν δόθηκε η κόκκινη κάρτα (για παράδειγμα, αν το παιχνίδι διακόπηκε στο 65ο λεπτό και στο ματς η κόκκινη κάρτα δόθηκε στο 7ο λεπτό - τα υπόλοιπα 25 λεπτά ξεκινούν από το 7ο λεπτό και συνεχίζονται μέχρι το 32ο λεπτό του ματς).

Οι παίκτες πρέπει να λάβουν πρόσθετα στιγμιότυπα οθόνης ή βίντεο για να αποδείξουν τα σκορ του ματς. Σε περίπτωση οποιωνδήποτε προβλημάτων ή αμφιβολιών θα πρέπει να επικοινωνήσουν με τον διαχειριστή και να ενημερωθεί ο ίδιος για την κατάσταση.

5.9 Περιορισμός του λογαριασμού από PSN

Μετά την ολοκλήρωση της επιλογής παικτών για UEFA eEURO 2020 οι παίκτες δεν επιτρέπεται να αλλάξουν τους PSN λογαριασμούς τους. Η μόνη εξαίρεση είναι αν δοθεί δικαιολογημένος λόγος για αυτό τουλάχιστον 72 ώρες πριν από το επόμενο ματς.

6. Ρυθμίσεις του αγώνα

6.1 Ρυθμίσεις του ματς – επιλογή παικτών για UEFA eEURO 2020

- Επίπεδο: Super Star
- Διάρκεια του ματς: 10 λεπτά
- Αριθμός των αναπληρωματικών παικτών: 3 (+1 στην Παράταση)
- Ταχύτητα του παιχνιδιού: Κανονική
- Έλεγχος: Όλοι
- Ομάδα: Εθνική ομάδα
- Ισορροπημένα στατιστικά στοιχεία: απενεργ.
- Παράταση: On
- Πέναλτι: On

6.2 Ρυθμίσεις του αγώνα – online προκριματικά για UEFA eEURO 2020

Αυτό το μέρος του διαγωνισμού θα διεξαχθεί σε καθεστώς "Online Tournament" (Online τουρνουά) που θα είναι ανοιχτό για παίκτες που έχουν προκριθεί. Σημαντική διαφορά – τα ισορροπημένα στατιστικά στοιχεία είναι ενεργοποιημένα.

7. Συλλογή δεδομένων

Με τη συμμετοχή μου στο τουρνουά "UEFA eEuro 2020" συμφωνώ να στέλνονται τα προσωπικά μου δεδομένα (όνομα, ψευδώνυμο, διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, όνομα λογαριασμού PSN, αποτελέσματα του τουρνουά και στοιχεία για τιμολόγιο (συμπεριλαμβανομένων: ποσού τιμολόγησης, λεπτομερειών για τις νίκες) προς την UEFA, την Konami Holdings Company και την UEFA National Association ανάλογα με τη χώρα μου με σκοπό τη διοργάνωση του τουρνουά. Όσον αφορά την επεξεργασία δεδομένων από εταίρους – συνεργάτες, παραπέμπουμε στις δικές τους δηλώσεις προστασίας των δεδομένων που βρίσκονται στους αντίστοιχους ιστοσελίδες τους.