

Az eEURO 2020 eFootball szabálykönyve



1. Általános bemutatás

NEM KÖTÖTT VÁSÁRLÁSHOZ.

A labdarúgótornát UEFA eEURO 2020 eFootball-t ("A verseny") UEFA szponzorálja és ESL Gaming ("ESL") irányítja.

A labdarúgótorna videojáték-verseny, aminek a folytatásához a PlayStation 4 konzolra és az eFootball Pro Evolution Football 2020-t ("PES 2020") játékra lesz szüksége.

A résztvevőknek regisztrálniuk kell önmagukat, a PlayStation tournament

(PlayStationtornák) beépített alkalmazás vagy az ESL Play weboldal használatával.

Játékosok akik megfelelnek a lenti feltételeknek (innenről „Játékos”-, „Versenyző”- vagy „Résztvevő”) továbbá szükséges, (1) hogy rendelkezzen vagy legyen hozzáférése PES 2020 játékhoz egy PlayStation 4-konzolon; (2) hogy legyen érvényes PSN ID-jük; (3) hogy legyenek tagjai megfelelő Nemzeti Labdarugó Szövetségnek és, (4) hogy legyen érvényes PSN+ előfizetésük.

2. A résztvevő jogosultsága

Minden az UEFA Euro 2020 eFootball-ban versenyző játékosnak meg kell felelnie a következőknek:

- A játékosoknak össze kell kötniük a saját PSN ID-jük az ESL Play fiókkal a beépített PSN tournament alkalmazás segítségével, vagy az ESL Play weboldalon. Ha ezt nem csinálják meg a verseny kezdete előtt, a játékos kizárható a versenyből.
- A játékosok nemzetisége meg kell hogy egyezzen azzal, amelyet képviselni szeretne az UEFA eEURO 2020-ra játékosok válogatásában.
- A verseny kezdete előtt minden játékosnak a legalább betöltött 16 életév feltétel. Minden 18-életév alatti játékosnak kell, hogy legyen szülője/törvényes gyámja, aki kísérje az összes élőben zajló rendezvényeken, ahogy a törvény követeli.

3. A játékos magatartása

UEFA és ESL a zéró tolerancia politikát folytat UEFA által szankcionált rendezvény alatti vagy vele kapcsolatos durva, sértő vagy erőszakos magatartásnál. Az összes a feljebb leírt magatartásból származó esetet komolyan fogják venni, és a tornáért felelős tisztviselők megfelelő szankciókat fognak kiszabni.

A játékosoktól elvárt, hogy mindig a legjobb módon viselkedjenek. A rossz magatartás magába foglalja de nem limitált a következőkre: csalás, visszaélés, játékoscserét és szándékos lecsatlakozást. A játékosoktól elvárt, hogy sportszerűséget mutassanak és tisztességes játékot játszanak. Mindegyik nemsportszerű vagy nemkívánatos magatartást szigorúan fogják szankcionálni a verseny minden szakaszában. Ez magában foglalhatja akár a verseny megszüntetését vagy attól való eltávolítást. A játékosoknak mindig a legjobb képességeik szerint kell játszaniuk. A verseny adminisztrátorainak kizárólagos jogkörébe tartozik a döntéshozatal a szabálysértésekhez.

A játékosoknak nem szabad használniuk illetlen gesztusokat semmilyen nyelven, káromkodást és/ vagy rasszista megjegyzéseket a játék chaten, a lobby-chaten vagy az élő interjúkhoz. Ez magába foglal rövidítéseket és/vagy nemegyértelmű hivatkozásokat. A liga adminisztrátorai fenntartják a jogot, saját meglátásuk szerint, ennek betartatására. Ezek a

szabályok fórumok-, e-mailek-, személyes üzenetek- és a liga Discord csatorna használata közben (viták esetén) is betartandóak.

Bármilyen általános problémával a játékos a verseny adminisztrátoraihoz először Discord-on majd Support illetve Protest ticket segítségével fordulhat. Ha nem követik a megfelelő eljárást viták esetében, a vita elutasításához és további szankciókhoz vezethet.

4. A verseny szerkezete

4.1 UEFA eEURO 2020 játékos válogatás

A játékosok selejtezőkben játszanak, hogy meghatározzák országuknak a legjobbjait. Országtól függően, 2 vagy 4 selejtező lesz. A selejtezők mérkőzései Single Elimination (Egy vereség utáni kiesés) kategóriában és a Best of 1 (vesztés = kiesés) formátumban kerülnek megrendezésre. Játsszon minél több selejtezőben, mivel mindegyik selejtező még egy esélyt biztosít rangsorolásra. A 4 legjobb játékos az adott selejtezőre az Online selejtező rájátszására jut tovább.

Online Selejtező Rájátszás Double Elimination (Két vereség utáni kiesés) és Best of 3 (2 meccs győzelem szükséges az ágrajzi továbbjutáshoz) formátumban kerül megrendezésre. Az országtól függően, a legjobb 2, 3 vagy 4 játékos a Nemzeti válogatottba kerül.

4.2 A játékosok kiválasztásának elosztása az UEFA eEURO 2020-ban

A selejtezők, valamint a nemzeti válogatottot elért játékosok száma az országoként változik. A részt vevő országok teljes lebontása lentiekben megtalálható. Ha az Ön országa nincs a listán, ez azt jelenti, hogy NA (Nemzeti Szövetség) nem választja meg nemzeti képviselőit az UEFA által szervezett online selejtező útján.

- Albánia 2 képviselőt választ ki 2 selejtező és 1 Online selejtező rájátszása alapján
- Ausztria 4 képviselőt választ ki 4 selejtező és 1 Online selejtező rájátszása alapján
- Belgium 2 képviselőt választ ki 4 selejtező és 1 Online selejtező rájátszása alapján
- Bosznia és Hercegovina 2 képviselőt választ ki 2 selejtező és 1 Online selejtező rájátszása alapján
- Bulgária 2 képviselőt választ ki 4 selejtező és 1 Online selejtező rájátszása alapján

- Horvátország 2 képviselőt választ ki 4 selejtező és 1 Online selejtező rájátszása alapján
- Ciprus 2 képviselőt választ ki 2 selejtező és 1 Online selejtező rájátszása alapján
- Anglia 2 képviselőt választ ki 4 selejtező és 1 Online selejtező rájátszása alapján
- Észtország 2 képviselőt választ ki 2 selejtező és 1 Online selejtező rájátszása alapján
- Görögország 2 képviselőt választ ki 4 selejtező és 1 Online selejtező rájátszása alapján
- Magyarország 2 képviselőt választ ki 4 selejtező és 1 Online selejtező rájátszása alapján
- Liechtenstein 2 képviselőt választ ki 2 selejtező és 1 Online selejtező rájátszása alapján
- Litvánia 2 képviselőt választ ki 2 selejtező és 1 Online selejtező rájátszása alapján
- Luxemburg 2 képviselőt választ ki 2 selejtező és 1 Online selejtező rájátszása alapján
- Málta 2 képviselőt választ ki 2 selejtező és 1 Online selejtező rájátszása alapján
- Montenegró 2 képviselőt választ ki 2 selejtező és 1 Online selejtező rájátszása alapján
- Észak-Macedónia 2 képviselőt választ ki 2 selejtező és 1 Online selejtező rájátszása alapján
- Észak-Írország 2 képviselőt választ ki 2 selejtező és 1 Online selejtező rájátszása alapján
- Skócia 2 képviselőt választ ki 2 selejtező és 1 Online selejtező rájátszása alapján
- Szerbia 4 képviselőt választ ki 4 selejtező és 1 Online selejtező rájátszása alapján
- Szlovákia 2 képviselőt választ ki 4 selejtező és 1 Online selejtező rájátszása alapján
- Spanyolország 2 képviselőt választ ki 4 selejtező és 1 Online selejtező rájátszása alapján
- Svájc 4 képviselőt választ ki 4 selejtező és 1 Online selejtező rájátszása alapján
- Törökország 2 képviselőt választ ki 4 selejtező és 1 Online selejtező rájátszása alapján
- Wales 2 képviselőt választ ki 4 selejtező és 1 Online selejtező rájátszása alapján

4.3 Online selejtezők az UEFA eEURO 2020-ra

Miután befejeződött a játékosok kiválasztása az UEFA eEURO 2020-hoz, minden csapat véletlenszerűen kerül beosztásra csoportokba. 5 csoport 5 csapatos, 5 másik csoport 6 csapatos. Minden csoportból egy körbeveréses (Best of 1) kör után a győztes csapat kvalifikálja magát az UEFA eEURO 2020 döntőbe.

Minden csoport második helyezettje ezután új 5-ös csoportokba lesz sorolva. Minden csoportból egy körbeveréses (Best of 1) kör után az első 3 csapat kvalifikálja magát az UEFA eEURO 2020 döntőbe.

4.4 Az UEFA eEURO 2020 döntő

4.4.1 Csoportos szakasz

Az offline döntőben 16 csapatot véletlenszerűen 4 csapatonként 4 csoportba osztanak. Minden csoport GSL ágrajz formátumában fog játszani. Az első 2 csapat mindegyik csoportban egy 8 csapatos egyenes kieséses Single elimination (1 vereség utáni kieséses) ágrajzba kerül.

4.4.2 Kiesési szakasz

A 4 csoport nyertese olyan második helyzeten lévő csapattal fog szembenézni, amely az előző szakaszban nem volt a csoportjukban. A döntő előtti minden mérkőzés Best of 3 (3 mérkőzésből 2 győzelem szükséges a továbbjutáshoz) formátumban kerül lejátszásra . A mérkőzések sorrendje a Best of 3 szériában a következő lesz:

- 1v1
- 2v2
- 1v1 (ha szükséges)

A Döntő Best of 5 formátumú (5 mérkőzésből 3 győzelem szükséges a továbbjutáshoz). A mérkőzések sorrendje a következő lesz:

- 2v2
- 1v1
- 2v2
- 1v1 (ha szükséges)

- 2v2 (ha szükséges)

5. Irányelvek a labdarúgótornára

5.1 Nem megjelenés

Minden játékosnak **15 perce** áll rendelkezésre, hogy megjelenjen egy mérkőzésre. (Az időpontok az 1. pontban találhatóak +15 perc). A nem megjelenés 15 percen belül hivatalos veszteségre vezet. A várakozó játékosnak Protest ticketet kell benyújtania (play.eslgaming.com mérkőzés oldalán) annak érdekében, hogy hivatalos győzelmet nyerjen vagy, fel kell keresnie egy adminisztrátort Discord-on.

5.2 Eredmények

Mindkét játékos felelős a helyes eredményeknek az ESL weboldalon történő megadásáért vagy az eredménye jelentéséért a labdarúgótorna adminisztrátorának a kinevezett Discord chatszobában. Tehát, mindkét játékosnak **screenshot**-ot (képernyőképet) kell készítenie a mérkőzés végéhez, amelyen látható kell hogy legyen a pontos eredmény. Ezt a képet a mérkőzés után fel kell tölteniük az ESL weboldalára. Ha konfliktus merül fel a mérkőzés során, kérjük, nyisson egy Protest ticketet, hogy a verseny bírok csapata ellenőrizhesse az esetet és dönthessen. A döntés mindkét játékos kizárásához is vezethet amennyiben nincs megfelelő és elég bizonyíték arra, hogy egy játékos biztos nyertesnek lehessen nyilvánítani.

5.3 Médiák a mérkőzésről

A mérkőzés összes média anyagát (képernyőképek és videók) legalább 15 napig kell tárolni. A lehetőleg hamarabb töltsse fel a médiaanyagokat az adott mérkőzés oldalára. A mérkőzés képernyőképei vagy videóinak szerkesztése vagy manipulálása természetesen tilos, és súlyos szankciókat eredményez.

5.4 Képernyőképek

Mindkét játékos felel a mérkőzés eredményét igazoló képernyőképeinek feltöltéséért a mérkőzés végén. A képernyőképeknek tartalmazniuk kell mindkét résztvevő becenevét és a mérkőzés eredményét. Azt is javasoljuk, hogy a játékosok készítsenek képernyőképeket vitatott helyzetekről (mint például lecsatlakozás, játékbeállítási kérdések stb.). Ezeket a képernyőképeket Protest során bizonyítékként lehet és kell felhasználni.

5.5 Változások a mérkőzéssel kapcsolatban

ESL a saját meglátása szerint, megváltoztathatja az adott mérkőzés kezdeti időpontját. ESL a lehetőleg hamarabb értesíteni fogja az összes érintett játékost. Az összes mérkőzést a meghatározása után azonnal meg kell kezdeni. A mérkőzés kezdetének bármilyen késése diszkvalifikációt eredményezhet. A mérkőzés minden órája csak hozzávetőleges, a mérkőzés hivatalos órája az a pillanat, amikor a mérkőzés meghatározott, amikor mindkét játékos hozzárendelésre kerül.

5.6 A szabályok alkalmazása

A szabályok iránymutatásként szolgálnak, és az adminisztrátorok döntései a körülményektől függően eltérhetnek azoktól. A labdarúgólabdarúgótorna adminisztrációja előzetes értesítés nélkül, bármikor megváltoztathatja ezeket a szabályokat.

5.7 Előkészítés a játékra

Kérjük, oldja meg a mérkőzés kezdete előtt az összes felmerülő problémát. A mérkőzés során felmerülő csatlakozási vagy hardverprobléma diszkvalifikációt eredményez. A játékosok megállapodásait a mérkőzésre vonatkozó megjegyzéseként kell közzétenni a mérkőzés információs weboldalon, hogy az adminisztrátorok értesüljenek a helyzetről.

5.8 A csatlakozás megszakítása

Ha a játékot a mérkőzés vége előtt megszakítják, akkor azt azonnal meg kell indítani, és be kell fejezni figyelembe véve a megszakítás alatt kialakult helyzetet. A játékosoknak együtt kell működniük, hogy elérjék a „folytatás” pillanatát. A játékosoknak meg kell játszaniuk a hátralévő időt a 90-perces félidő eléréséhez (például, ha a meccset a 65. percben szakították meg, akkor a hátralévő 25 percet meg kell játszani), és összeadják a játék 2 részének eredményeit (például, ha a játék megszakítása előtt az eredmény 2:1 volt, az újra csatlakozás után az eredmény 0:2 volt, tehát a végső eredmény 2:3). A mérkőzést összesen 90 perc lejátszása után le kell állítani.

Ha ez a helyzet a Single/Double Elimination (Egy/két vereség utáni kiesés) kategóriában fordul elő, és a hátralévő idő elérése után sorsolás van, annak érdekében, hogy határozzák meg a nyertes játékosokat, nekik az aranygól-szabály szerint kell játszaniuk (például, ha a játékot a 65. percben szakították meg 1-0 eredménynél, és a hátralévő 25 perc 0-1 eredménnyel végződött, ez az 1-1 közös eredményt ad, úgyhogy a játékosoknak tovább kell játszaniuk, és a következő gól meghatározza győztest). Ha volt egy piros lap a játék megszakítása előtt, akkor a folytatott mérkőzésnél a szankcionált játékost ugyanígy piros

kártyával kell büntetni, és a hátralévő idő a piros lap kézbesítésekor kezd telni (például, ha a játékot a 65. percnél szakították meg, és a folytatott meccsben a piros lapot a 7. percben kézbesítették – a maradék 25 perc-es idő a 7. perctől kezdődik, és a meccs 32. percéig folytatódik).

A játékosoknak további képernyőképeket vagy videókat kell készíteniük a mérkőzés eredményének igazolására. Bármilyen probléma vagy kétség esetén, kapcsolatba kell lépni a versenybírókkal, és tájékoztatni őt a helyzetről.

5.9 PSN-fiók korlátozása

Miután az UEFA eEURO 2020-as játékos kiválasztása befejeződött, a játékosoknak nem szabad megváltoztatni a PSN-fiókjait. Az egyetlen kivétel, ha ennek érvényes okát legalább 72 órával a következő mérkőzés előtt jelzik.

6. Beállítások a meccsre

6.1 Beállítások a meccsre – játékos kiválasztás az UEFA eEURO 2020-hoz

- Szint: Super star
- A mérkőzés időtartama: 10 perc
- Cserék száma: 3 (+1 hosszabbításban)
- Játék sebessége: Normális
- Ellenőrzés: Mindenki
- Csapat: Nemzeti Válogatott
- Egyenlő csapatstatisztikák: Ki
- Hosszabbításban: On
- Büntetőrúgás: On

6.2 Beállítások a meccsre – online selejtező az UEFA eEURO 2020-hoz

A verseny ezt a részét "Online Tournament" módban tartják, amely a kvalifikált játékosok számára lesz megnyitva Fontos különbség – az Egyenlő csapatstatisztika itt aktiválva van.

7. Adatok gyűjtése

Az "UEFA eEURO 2020" versenyen való részvétellel, beleegyezem, hogy elküldjék a személyes adataimat (név, becenév, e-mail cím, PSN-fiók neve, a verseby eredményei és számlázáshoz szükséges adatok (beleértve: számlázott összeg, nyeremények specifikációja) továbbítva lesz az UEFA, Konami Holdings Company-nak és UEFA National Association-nak országom szerint a labdarúgólabdarúgótorna lefolytatási céljára. Ami a közreműködő partnerek adatfeldolgozást illeti, hivatkozunk az adatvédelmi nyilatkozataikra, amelyek megtekinthetők a saját weboldalukon.