

eEURO 2020 eFootball Rulebook



1. Panoramica

NESSUN ACQUISTO NECESSARIO.

UEFA Euro 2020 eFootball Tournament ("Competizione") è sponsorizzato da UEFA e gestito da ESL Gaming ("ESL").

Il torneo è una competizione videoludica svolta usando eFootball Pro Evolution Soccer 2020 ("PES 2020") per la console PlayStation 4.

I partecipanti devono iscriversi usando la app da torneo di PlayStation integrata o la pagina di approdo di ESL Play. I partecipanti che soddisfano i requisiti di eleggibilità nella sezione Eleggibilità del giocatore sottostante (individualmente un "Giocatore" o "concorrente" o "Partecipante") devono inoltre (1) possedere o avere accesso a PES 2020 su PlayStation 4; (2) avere un PSN ID valido; (3) essere residenti di una Associazione Nazionale di Calcio ("NA") valida; e (4) avere un abbonamento PSN+ valido.

2. Eleggibilità del giocatore

Tutti i giocatori che competono in UEFA Euro 2020 eFootball devono attenersi alle seguenti:

- I giocatori devono collegare il loro PSN ID al loro account ESL Play attraverso la app da torneo PSN integrata, o sulla pagina del torneo di ESL Play. Non provvedere a ciò prima dell'inizio del torneo porterà alla squalifica del giocatore dalla competizione.
- I giocatori devono avere la nazionalità del Paese per il quale vogliono partecipare alla selezione giocatori di UEFA eEURO 2020.
- I giocatori devono avere compiuto almeno 16 anni prima dell'inizio del torneo. Tutti i giocatori minorenni dovranno essere accompagnati da un genitore o un tutore legale a tutti gli eventi dal vivo, come richiesto dalla legge.

3. Condotta del giocatore

UEFA e ESL hanno una politica di tolleranza zero verso comportamenti rudi, abusivi o violenti durante, o in relazione con, gli eventi sanzionati UEFA. Ognuno di questi episodi sarà preso seriamente e saranno applicate sanzioni ritenute adeguate dagli Arbitri del Torneo.

Ci si aspetta che i giocatori si comportino nel miglior modo possibile in ogni momento. Comportamenti sleali possono includere, ma non sono limitati a, hacking, exploiting, ringing e disconnessioni intenzionali. Ci si aspetta che i giocatori mostrino una buona sportività e fair play. Qualsiasi condotta sleale o comportamento tossico verrà punito severamente durante ogni fase del torneo. I giocatori devono sempre giocare al meglio delle loro abilità. L'amministrazione del torneo sola mantiene il giudizio per le violazioni di queste regole.

In tutte le lingue, i giocatori non dovranno usare gesti osceni, profanità e/o commenti razzisti nella chat e nella lobby della partita, o durante le interviste. Ciò include abbreviazioni e/o riferimenti oscuri. L'Amministrazione della lega si riserva il diritto di applicare questa regola secondo la propria discrezione. Queste regole si applicano anche per i forum, le email, messaggi personali e i canali Discord della lega.

Qualsiasi tipo di disputa una persona possa avere con le operazioni del torneo dovrebbe prima venire indirizzata contattando un Operatore della lega via Discord o attraverso ticket di support o protest. Non seguire le procedure adeguate potrebbe comportare il diniego della disputa e la possibilità di incorrere in ulteriori penalità.

4. Struttura del torneo

4.1 Selezione giocatori UEFA eEURO 2020

I giocatori disputeranno dei tornei di qualifica per stabilire chi sono i migliori giocatori della loro nazione. A seconda del Paese, ci saranno o 2 o 4 tornei di qualifica in cui le partite saranno giocate in un tabellone ad Eliminazione Singola e incontri best of one (perdi una partita = sei fuori). Gioca in quanti più tornei di qualifica riesci a disputare: ogni qualifier è un'altra possibilità di qualifica. I migliori 4 giocatori per qualifier avanzeranno all'Online Playoff Qualifier.

L'Online Playoff Qualifier sarà giocato in un tabellone a Doppia Eliminazione e incontri best of three (bisogna vincere 2 partite contro l'avversario per avanzare nel tabellone). A seconda della nazione, i migliori 2, 3 o 4 giocatori si qualificheranno per il Team Nazionale.

4.2 Composizione selezione giocatori UEFA eEURO 2020

Il numero dei tornei di qualifica, così come dei giocatori promossi alla squadra nazionale, dipende dalla nazione. Qui sotto potete trovare una panoramica completa delle nazioni partecipanti. Nel caso in cui il tuo Paese non sia nella lista, significa che la NA non sta selezionando i rappresentanti della nazionale attraverso gli online qualifier organizzati da UEFA.

- L'Albania seleziona 2 rappresentanti via 2 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- L'Austria seleziona 4 rappresentanti via 4 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- Il Belgio seleziona 2 representatives via 4 Qualifiers and 1 Online Playoff Qualifier
- La Bosnia-Erzegovina seleziona 2 rappresentanti via 2 Qualifier and 1 Online Playoff Qualifier
- La Bulgaria seleziona 2 rappresentanti via 4 Qualifiers e 1 Online Playoff Qualifier
- La Croazia seleziona 2 rappresentanti via 4 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier

- Cipro seleziona 2 rappresentanti via 2 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- L'Inghilterra seleziona 2 rappresentanti via 4 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- L'Estonia seleziona 2 rappresentanti via 2 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- La Grecia seleziona 2 rappresentanti via 4 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- L'Ungheria seleziona 2 rappresentanti via 4 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- Il Liechtenstein seleziona 2 rappresentanti via 2 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- La Lituania seleziona 2 rappresentanti via 2 Qualifiers e 1 Online Playoff Qualifier
- Il Lussemburgo seleziona 2 rappresentanti via 2 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- Malta seleziona 2 rappresentanti via 2 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- Il Montenegro seleziona 2 rappresentanti via 2 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- La Macedonia del Nord seleziona 2 rappresentanti via 2 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- L'Irlanda del Nord seleziona 2 rappresentanti via 2 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- La Scozia seleziona 2 rappresentanti via 2 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- La Serbia seleziona 4 rappresentanti via 4 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- La Slovacchia seleziona 2 rappresentanti via 4 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- La Spagna seleziona 2 rappresentanti via 4 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- La Svizzera seleziona 4 rappresentanti via 4 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- La Turchia seleziona 2 rappresentanti via 4 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- Il Galles seleziona 2 rappresentanti via 4 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier

4.3 UEFA eEURO 2020 online qualifiers

Una volta che la selezione giocatori di eEURO 2020 si sarà conclusa, ogni team verrà sorteggiato casualmente in 5 gruppi da 5 squadre e 5 gruppi da 6 squadre. Ogni gruppo sarà giocato in formato round robin e incontri best of 1. I vincitori di ogni gruppo si qualificheranno per le finali di UEFA eEURO 2020.

I team in seconda posizione di ciascun gruppo verranno sorteggiati in due nuovi gruppi da 5 squadre. Ogni gruppo sarà giocato in formato round robin e incontri best of 1. I migliori 3 team di ciascun gruppo si qualificheranno per le finali di UEFA eEURO 2020.

4.4 Finali UEFA eEURO 2020

4.4.1 Fase a gironi

Le 16 squadre alle finali offline verranno sorteggiate casualmente in 4 gruppi di 4 squadre ciascuno. Ogni gruppo verrà giocato in formato GSL. I primi 2 team in ogni gruppo avanzeranno in un tabellone da 8 team a eliminazione singola.

4.4.2 Fase a eliminazione

I 4 vincitori dei gruppi verranno sorteggiati contro i secondi classificati che non erano nel loro gruppo nella fase precedente. Ogni match up fino alla Gran Finale avrà incontri best of 3. L'ordine delle partite sarà il seguente:

- 1v1
- 2v2
- 1v1 (se necessario)

La Gran Finale sarà best of 5. L'ordine delle partite sarà il seguente:

- 2v2
- 1v1
- 2v2
- 1v1 (se necessario)
- 2v2 (se necessario)

5. Linee guida del torneo

5.1 No Show

Ogni giocatore ha **15 minuti** per presentarsi ad una partita. (Orario da Punto 1. +15 minuti). Non presentarsi entro 15 minuti comporterà una sconfitta a tavolino. Il giocatore che sta aspettando deve aprire un protest (attraverso la pagina del match su play.eslgaming.com) per poter ottenere una vittoria di default o portare la cosa all'attenzione di un admin sulla chat di discord.

5.2 Risultati

Entrambi i giocatori sono responsabili del corretto inserimento del loro risultato sul sito web di ESL o di riportare il risultato ad un admin del torneo nel canale discord dedicato. Perciò, entrambi i giocatori devono effettuare uno screenshot alla fine della partita, dove è possibile vedere il risultato corretto, e devono caricarlo dopo il match sul sito web di ESL. Se hai un conflitto nel match, apri un protest, così che lo staff possa controllare e prendere una

decisione adeguata. La decisione può anche portare alla squalifica di entrambi i giocatori, se non ci sono abbastanza prove che dimostrino che nessuno dei due sia chiaramente il vincitore.

5.3 Match Media

Tutti i matchmedia (screenshot e video) devono essere conservati per almeno 14 giorni. Generalmente, bisognerebbe caricarli nella pagina del match il prima possibile. Falsificare o manipolare un matchmedia è proibito e comporterà punizioni severe.

5.4 Screenshot

Entrambi i partecipanti sono responsabili che gli screenshot del risultato dei match siano caricati alla fine dell'incontro. Gli screenshot devono contenere il nickname di entrambi i partecipanti e il risultato del match. Inoltre, raccomandiamo i giocatori di prendere screenshot per ogni situazione possibile oggetto di disputa (come disconnessioni, problemi coi settaggi delle partite, ecc.). Questi screenshot possono e verranno usati come prova in caso di dispute.

5.5 Cambiamenti delle partite

ESL può, a sua sola discrezione, cambiare l'orario di inizio di una partita. ESL notificherà tutti i giocatori coinvolti il prima possibile. Tutti i match devono iniziare appena essi sono disponibili. Qualunque ritardo all'inizio di un match può portare ad una squalifica. Qualunque orario di match che viene pubblicato è solo una stima, l'orario ufficiale del match sarà il momento in cui il match viene creato, appena entrambi i giocatori sono definiti.

5.6 Applicazione delle regole

Il regolamento rappresenta una serie di linee guida, e le decisioni prese dagli admin potrebbero differire a seconda delle circostanze. L'amministrazione del torneo può cambiare queste regole in ogni momento senza preavviso.

5.7 Preparazioni della partita

Risolvete qualsiasi problema che potrebbe occorrere prima che la partita abbia inizio. Problemi di connessione o di hardware durante un match possono portare alla squalifica. Accordi tra giocatori devono venire pubblicati come commenti del match sulla pagina dell'incontro in modo che gli admin possano essere messi a conoscenza della situazione.

5.8 Disconnessioni

Nel caso in cui una partita si disconnetta prima che il match sia finito, la partita sarà immediatamente rifatta e portata al compimento considerando la situazione al momento della disconnessione. Ai giocatori verrà richiesto di collaborare per raggiungere un punto di "recupero". I giocatori dovranno giocare quel che resta per raggiungere il 90° minuto (per esempio, se un match si è disconnesso al 65° minuto, sarà quindi necessario giocare i 25 minuti rimanenti) e sommare il punteggio dalle due parti della partita (per esempio, se una partita si è disconnessa sul risultato di 2-1, e il risultato della parte della riconnessione è di 0-2, il risultato finale sarà di 2-3). La partita dovrebbe finire una volta che vengono giocati 90 minuti in totale.

Nel caso in cui la situazione avvenga in un tabellone a eliminazione sia doppia che singola, e si abbia un pareggio dopo che è stato giocato il tempo restante, per poter trovare un vincitore i giocatori continueranno a giocare con la regola del golden goal (per esempio, se la partita si disconnette al minuto 65 e il punteggio è di 1-0 e i restanti 25 minuti finiscono con un punteggio di 0-1 portando così il risultato totale sull'1-1, i giocatori dovranno continuare a giocare finché non viene realizzato un altro goal, dando la vittoria a chi lo segna). Se era stato assegnato un cartellino rosso prima della disconnessione, allora nel match di recupero quello stesso giocatore dovrebbe commettere un fallo da rosso, e il tempo rimanente riparte quando viene assegnato il cartellino rosso (per esempio, se la partita si disconnette al minuto 65 e nella partita di recupero il cartellino rosso viene dato al 7° minuto, i rimanenti 25 minuti partono da quel punto, e quindi la partita durerà fino al 32°).

I giocatori avranno bisogno di fare screenshot o video per poter provare i risultati di quella partita. In caso di qualsiasi problemi o dubbi, un admin dovrebbe venire contattato e informato della situazione.

5.9 Restrizioni sugli Account PSN

Una volta che la selezione giocatori per UEFA eEURO 2020 si è conclusa, ai giocatori non è permesso cambiare i loro account PSN. L'unica eccezione è di fornire una valida ragione almeno 72 ore prima del prossimo incontro.

6. Settaggi partita

6.1 Settaggi partita - selezione giocatori UEFA eEURO 2020

- Livello: Super Star
- Durata partita: 10 Minutes
- Numero di sostituzioni: 3 (+1 nei Supplementari)
- Velocità di gioco: Normale
- Controlli: Tutti
- Selezione squadra: Nazionali
- Statistiche bilanciate: Off

6.2 Settaggi partita - online qualifier UEFA eEURO 2020

Questa parte della competizione verrà disputata in modalità "Torneo online", che sarà resa disponibile per i giocatori qualificati. Differenza importante - le statistiche bilanciate sono attivate.

7. Raccolta dati

Partecipando al torneo "UEFA eEURO 2020", acconsento a che i miei dati personali (nome, nickname, indirizzo email, nome dell'account PSN, risultati del torneo e dati di fattura - inclusi: importo fatturato, specificazione delle vincite) vengano trasmessi a UEFA, Konami Holdings Company e la UEFA National Association del mio Paese, per le finalità della conduzione del torneo. Per quanto riguarda il trattamento dei dati da parte dei partner di cooperazione, consultare le loro dichiarazioni di protezione dei dati, che possono essere visionate nei loro rispettivi siti web.