

Правила eEURO 2020 eFootball



1. Общие правила

ПОКУПКА НЕ ТРЕБУЕТСЯ.

Турнир UEFA Euro 2020 eFootball (далее - "Соревнование") спонсируется UEFA и проводится Turtle Entertainment (далее - "ESL").

Турнир представляет собой соревнование по видеоигре с использованием игры eFootball Pro Evolution Football 2020 (далее - "PES 2020") для игровых консолей PlayStation 4.

Участники должны зарегистрироваться через интегрированное турнирное приложение PlayStation или через страницу турнира на веб-сайте ESL Play. Игроки, которые удовлетворяют требованиям, указанным в разделе "Допускаемые игроки" ниже (индивидуально называемые "Игрок" или "Соперник" или "Участник"), должны также (1) владеть или иметь доступ к игре PES 2020 на консоли PlayStation 4; (2) иметь

действительный PSN ID; (3) быть резидентом страны соответствующей Национальной Футбольной Ассоциации ("НФА"); и (4) иметь действующую подписку PSN+.

2. Допускаемые игроки

Все игроки, участвующие в UEFA Euro 2020 eFootball должны удовлетворять следующим требованиям:

- Игроки должны привязать свои аккаунты PSN ID к своим аккаунтам ESL Play через интегрированное турнирное приложение PSN, или на странице турнира на ESL Play. Невыполнение этого требования до начала турнира приведет к дисквалификации Игрока из соревнования.
- Игроки должны иметь национальность страны, за которую они хотят принимать участие в стадии выбора игрока UEFA eEURO 2020.
- Игроки должны быть резидентами страны в пределах юрисдикции своей НФА. (От Игрока могут потребовать доказательство проживания для определения правомочности участия).
- Игроки должны быть не моложе 16 лет или старше на момент начала турнира. Все игроки моложе 18 лет должны иметь родителя/законного опекуна, который будет сопровождать их на всех офлайн-турнирах, как того требует закон.

3. Поведение игроков

UEFA и ESL соблюдают политику нулевой терпимости к грубому, оскорбительному, или насильственному поведению в санкционированных UEFA турнирах (или в связанных с турниром активностях). Любые происшествия, связанные с вышеупомянутыми типами поведения будут рассматриваться самым серьезным образом, штрафные санкции будут применяться организаторами турнира соответствующим образом.

Игроки должны вести себя достойно во все время проведения турнира. Нечестное поведение может включать, но не ограничивается, использование хаков и эксплойтов,

участие подставных игроков и намеренные дисконнекты. Игроки должны демонстрировать хорошее спортивное поведение и честную игру. Любые виды неспортивного или токсичного поведения будут рассматриваться по всей строгости на протяжении всех стадий турнира. Это может включать в себя приостановку участия в турнире или полную дисквалификацию из турнира. Игроки должны прикладывать все усилия для достижения результата в любое время. Администрация турнира сохраняет за собой право на исключительное судейство в случае нарушения этих правил.

На всех языках, игроки не могут использовать непристойные жесты, ненормативную лексику и/или расистские комментарии в игровом чате, чате в лобби или в интервью. Это включает в себя сокращения и/или неопределенные отсылки. Администрация лиги оставляет за собой право требовать соблюдения этого правила по собственному усмотрению. Эти правила также применяются к общению на форуме, переписке по электронной почте, личным сообщениям, а также к общению на сервере лиги в Discord.

О любых общих проблемных ситуациях, которые возникают в процессе турнира, Игрок должен сообщать администрации турнира посредством сообщения в Discord или через службу поддержки и протесты. Несоблюдение установленной процедуры подачи протеста приведет к отказу в принятии протеста к рассмотрению и впоследствии к возможным штрафным санкциям.

4. Структура турнира

4.1 UEFA eEURO 2020 стадия выбора игрока

Игроки примут участие в квалификациях, чтобы определить лучших в своей стране. В зависимости от страны предусмотрено от 2-х до 4-х квалификаций, в которых матчи будут проводиться в формате сетки Single Elimination bracket по схеме «лучший из одного» (проиграл = вылетел). Играйте во всех квалификациях, так как каждая квалификация представляет собой новый шанс. Топ-4 игроков каждой квалификации пройдут в плей-офф стадии онлайн-квалификации.

Плей-офф онлайн-квалификации будет проводиться в формате сетки Double Elimination, по схеме «лучший из трех» (нужно выиграть 2 матча у оппонента, чтобы

продвинуться по сетке). В зависимости от страны, лучшие 2-4 игрока будут квалифицированы в Национальную Команду.

4.2 UEFA eEURO 2020 распределение по выбору игроком

Количество квалификаций, а также количество продвигаемых в Национальную Команду игроков зависит от страны. Ниже приведено распределение для определенных стран-участниц. В случае, если Ваша страна отсутствует в списке, это означает, что НФА не выбирает представителей от нации через онлайн-квалификацию, организуемую UEFA.

- Албания выбирает 2 игроков в 2 квалификациях и 1 онлайн плей-офф
- Австрия выбирает 4 игроков в 4 квалификациях и 1 онлайн плей-офф
- Бельгия выбирает 2 игроков в 4 квалификациях и 1 онлайн плей-офф
- Босния и Герцеговина выбирает 2 игроков в 2 квалификациях и 1 онлайн плей-офф
- Болгария выбирает 2 игроков в 4 квалификациях и 1 онлайн плей-офф
- Хорватия выбирает 2 игроков в 4 квалификациях и 1 онлайн плей-офф
- Кипр выбирает 2 игроков в 2 квалификациях и 1 онлайн плей-офф
- Англия выбирает 2 игроков в 4 квалификациях и 1 онлайн плей-офф
- Эстония выбирает 2 игроков в 2 квалификациях и 1 онлайн плей-офф
- Греция выбирает 2 игроков в 4 квалификациях и 1 онлайн плей-офф
- Венгрия выбирает 2 игроков в 4 квалификациях и 1 онлайн плей-офф
- Лихтенштейн выбирает 2 игроков в 2 квалификациях и 1 онлайн плей-офф
- Литва выбирает 2 игроков в 2 квалификациях и 1 онлайн плей-офф
- Люксембург выбирает 2 игроков в 2 квалификациях и 1 онлайн плей-офф
- Мальта выбирает 2 игроков в 2 квалификациях и 1 онлайн плей-офф
- Монтенегро выбирает 2 игроков в 2 квалификациях и 1 онлайн плей-офф
- Северная Македония выбирает 2 игроков в 2 квалификациях и 1 онлайн плей-офф
- Северная Ирландия выбирает 2 игроков в 2 квалификациях и 1 онлайн плей-офф
- Шотландия выбирает 2 игроков в 2 квалификациях и 1 онлайн плей-офф
- Сербия выбирает 4 игроков в 4 квалификациях и 1 онлайн плей-офф
- Словакия выбирает 2 игроков в 4 квалификациях и 1 онлайн плей-офф
- Испания выбирает 2 игроков в 4 квалификациях и 1 онлайн плей-офф
- Швейцария выбирает 4 игроков в 4 квалификациях и 1 онлайн плей-офф
- Уэльс выбирает 2 игроков в 4 квалификациях и 1 онлайн плей-офф

4.3 UEFA eEURO 2020 стадия онлайн-квалификаций

После того, как стадия выбора игрока UEFA eEURO 2020 завершена, каждая команда будет случайным образом помещена в 5 групп по 5 команд, и 5 групп по 6 команд. Каждая группа сыграет матчи «лучший из одного» по круговой системе. Победитель каждой группы квалифицируется на финал UEFA eEURO 2020.

Команда, занявшая 2-е место в каждой группе, будет посеяна в две новые группы по 5 команд. Каждая группа сыграет матчи по схеме «лучший из одного» по круговой системе. Топ-3 команд из каждой группы пройдут в финал UEFA eEURO 2020.

4.4 UEFA eEURO 2020 стадия финалов

4.4.1 Групповой этап

16 команд на стадии офлайн-финалов будут случайным образом посеяны в 4 группы по 4 команды. Каждая группа сыграет по формату сетки GSL. Топ-2 команд из каждой группы пройдут в сетку single elimination на 8 команд.

4.4.2 Стадия выбывания

4 победителя группового этапа будут посеяны против поднимающейся команды, которая до той поры не играла в их группе на предыдущем этапе. Каждый матч до гранд-финала будет играть по схеме «лучший из трех». Порядок матчей будет следующий:

- 1на1
- 2на2
- 1на1 (если необходимо)

Гранд-финал будет проводиться по схеме «лучший из пяти». Порядок матчей будет следующий:

- 2на2
- 1на1
- 2на2
- 1на1 (если необходимо)
- 2на2 (если необходимо)

5. Правила турнира

5.1 Неявка

У каждого игрока будет **15 минут** на готовность к матчу (время от начала матча +15 минут). Неявка в установленные 15 минут приведет к техническому поражению. Ожидающий игрок должен открыть протест (через страницу матча на play.eslgaming.com) для того, чтобы получить техническую победу или сообщить о неявке оппонента в чате Discord администрации.

5.2 Результаты

Оба игрока ответственны за ввод верных результатов на страницу матча на ESL или сообщение результата матча в выделенном канале Discord администрации турнира. Поэтому оба игрока должны сохранять скриншоты результата матча по его окончании, так, чтобы администрация турнира могла убедиться в правильности результата матча. Скриншоты надлежит загрузить на страницу матча на веб-сайте ESL. Если у Вас возникла спорная ситуация в матче, пожалуйста, откройте протест к матчу, чтобы администрация могла проверить инцидент и принять решение. Решение может также означать дисквалификацию обоих игроков, если отсутствует достаточное подтверждение того, что один из игроков выиграл матч.

5.3 Файлы матча

Все файлы матча (скриншоты и видео) должны храниться игроками не менее 15 дней. В общем случае, Вы должны загружать файлы матча по возможности быстро. Подделка или манипуляция файлами матча строго запрещена и приведет к серьезным штрафам.

5.4 Скриншоты

Оба участника матча ответственны за то, чтобы скриншоты были загружены на страницу матча по его окончании. Скриншоты должны содержать никнеймы обоих участников матча, а также результат матча. В дополнение мы рекомендуем сохранять скриншоты всех спорных ситуаций (таких как дисконнекты, проблемы с настройками игры и т.д.). Эти скриншоты будут использоваться в качестве доказательств в случае протестов.

5.5 Изменения в матче

ESL может по своему собственному усмотрению изменить время начала матча. ESL уведомит об этом всех участвующих игроков при первой возможности. Все матчи должны начинаться сразу, как только они назначены. Любые задержки начала матчей могут привести к дисквалификации. Любое указанное время начала матча является ожидаемым, официальное время начала матча соответствует моменту матча, когда оба оппонента в матче определены.

5.6 Форсирование правила

Эти правила являются руководствами и решения администрации могут отличаться от установленных правилами по обстоятельствам. Администрация турнира может изменить правила в любой момент без дополнительного уведомления.

5.7 Подготовка к игре

Пожалуйста, устраните все проблемы, которые могут возникнуть, до начала матча. Проблемы с подключением (коннектом) или проблемы аппаратного характера в матче приведут к дисквалификации. Договоренности между игроками должны быть зафиксированы в комментариях к матчу, так чтобы администрация была осведомлена о ситуации.

5.8 Дисконнекты

В случае, если в игре произошел дисконнект до логического завершения матча, матч должен быть немедленно возобновлен и доигран с учетом сыгранного времени на момент дисконнекта. Игроки должны совместными усилиями достигнуть точки дисконнекта. Игрокам надлежит доиграть оставшееся время, чтобы достигнуть отметки в 90 минут (например, если в матче произошел дисконнект на 65-й минуте, то необходимо доиграть 25 минут) и добавить результат из обеих частей игры (например, на момент дисконнекта счет был 2:1, после повторного соединения счет составил 0:2, таким образом финальный результат должен быть 2:3). Матч должен быть прерван, когда достигнуты логически сыгранные 90 минут.

В случае, когда ситуация случилась в сетке Single/Double elimination и получилась ничья после того, как логическое время матча истекло, игроки должны продолжить играть по правилу «золотого гола», чтобы определить победителя матча (например, если в матче произошел дисконнект на 65-й минуте и счет был 1-0, а оставшиеся 25 минут завершились со счетом 0-1 и итоговый результат получился 1-1, в этом случае

игроки должны продолжить игру и тот, кто забил следующий гол объявляется победителем матча). Если до момента дисконнекта была выдана красная карточка, тогда после повторного соединения наказанный игрок должен также сфолить для получения красной карточки, оставшееся время игры стартует после того, как выдана красная карточка (например, если после в матче произошел дисконнект на 65-й минуте и в восстановленном матче красная карточка дается на 7-й минуте, то оставшиеся 25 минут отсчитываются от 7-й минут, и таким образом матч должен быть завершен на 32-й минуте).

Игроки должны сохранять дополнительные скриншоты или видео для того, чтобы подтвердить результаты такого матча. В случае возникновения любых проблем или сомнений необходимо связаться с администратором и уведомить его о ситуации.

5.9 Ограничения на аккаунт PSN

После того, как стадия выбора игрока UEFA eEURO 2020 завершена, игрокам не разрешается изменять свои PSN аккаунты. Единственное исключение – необходимо предоставить объяснение уважительной причины на такое действие не позже, чем за 72 часа до начала следующего матча.

6. Настройки матчей

6.1 Настройки матчей - UEFA eEURO 2020 выбор игрока

- Уровень: Суперзвезда
- Время матча: 10 минут
- Количество замен: 3 (+1 в дополнительное время)
- Скорость игры: Нормальная
- Управление: Любое
- Команда: Национальная Команда
- Баланс статистики: ВЫКЛ

6.2 Настройки матчей - UEFA eEURO 2020 онлайн-квалификации

Эта часть Соревнования будет проводиться в режиме "Онлайн Турнир", который будет доступен для квалифицированных игроков. Важное отличие – баланс статистики включен.

7. Сбор данных

Участвуя в турнире "UEFA eEURO 2020", я соглашаюсь с тем, что мои личные данные (имя, никнейм, адрес электронной почты, PSN аккаунт, результаты турнира и данные инвойса (включая: сумму, спецификацию побед) будут переданы в UEFA, Konami Holdings Company, а также в Национальную Футбольную Ассоциацию UEFA, соответствующую моей стране, в целях проведения турнира. Что касается обработки личных данных указанными выше партнерами, мы ссылаемся на их политики о защите персональных данных, которые можно просмотреть на соответствующих веб-сайтах.