

UEFA eEURO 2020 Turnier Regelwerk



1. Überblick

KEIN KAUF ERFORDERLICH.

Das UEFA Euro 2020 eFootball-Turnier ("Wettkampf") wird von der UEFA gesponsert und von ESL Gaming ("ESL") betrieben.

Das Turnier ist ein Videospielewettkampf, der unter der Verwendung von eFootball Pro Evolution Football 2020 („PES 2020“) für die PlayStation 4-Konsole durchgeführt wird.

Die Teilnehmer müssen sich über die integrierte PlayStation "Events"-App oder über die offizielle eEURO 2020 Webseite (<https://www.eEURO2020.com/>) registrieren. Teilnehmer, die die Anforderungen im Abschnitt "Spieler Voraussetzungen" (einzeln als "Spieler", "Konkurrent" oder "Teilnehmer" bezeichnet) erfüllen, müssen unter anderem auch: (1) über PlayStation PES 2020 verfügen oder Zugriff darauf haben; (2) eine gültige PSN-ID haben; (3) Mitglied eines geeigneten Nationalen Fußballverbandes („NA“) sein; und (4) über ein gültiges Abonnement für PSN + verfügen.

2. Spieler Voraussetzungen

Alle Spieler, die am UEFA Euro 2020 eFootball teilnehmen, müssen die folgenden Anforderungen erfüllen:

- Die Spieler müssen ihre PSN-ID über die integrierte PSN-Turnieranwendung oder auf der offiziellen eEURO2020 Webseite (<https://www.eEURO2020.com/>) mit ihrem ESL-Spielkonto verknüpfen. Wenn sie das vor dem Turnierbeginn nicht erledigen, wird der jeweilige Spieler von dem Turnier ausgeschlossen.
- Die Spieler müssen die Nationalität des Landes haben, für das sie an der UEFA eEURO 2020 Spielerauswahl teilnehmen möchten.
- Bei der Anmeldung über das PSN Dashboard muss der Wohnsitz des Accounts mit der Nation übereinstimmen, an der teilgenommen werden möchte. *
- Die Spieler müssen mindestens 16 Jahre oder älter sein, vor Beginn des Turniers. Wie gesetzlich vorgeschrieben müssen alle Spieler unter 18 Jahren einen Elternteil/Erziehungsberechtigten haben, der sie bei allen Live-Events begleitet.

*Staatsangehörige mit Wohnsitz in einem anderen Land können an der Qualifikation ihres Heimatlandes teilnehmen wenn sie ihre Staatsangehörigkeit nachweisen können (das heißt Reisepass/ Personalausweis/ Geburtsurkunde, etc.). Dieser Nachweis muss vor Beginn der Qualifikation der Turnierverwaltung vorliegen. Dies kann durch Öffnen eines Support-Tickets erfolgen (<https://www.eeuro2020.com/support/add>).

3. Spielerverhalten

Die UEFA und ESL pflegen eine Null-Toleranz-Richtlinie für unverschämtes, missbräuchliches oder gewalttätiges Verhalten während oder im Zusammenhang mit UEFA genehmigten Veranstaltungen. Alle Vorfälle des oben genannten Verhaltens werden ernst genommen und die Turnierverantwortlichen werden angemessene Strafen verhängen.

Von den Spielern wird erwartet, dass sie sich zu jeder Zeit bestmöglich verhalten. Unfares Verhalten kann, ohne sich darauf zu beschränken, Hacking, Missbrauch, Ringing und beabsichtigtes Verlassen des Spiels umfassen. Von den Spielern wird sportliches Verhalten und faires Spiel erwartet. Jedes unsportliche oder unerwünschte Verhalten wird in jeder Turnierphase nach Ermessen des Hauptschiedsrichters bestraft.

Ein Verstoß gegen den Verhaltenskodex kann im schlimmsten Fall zur Suspendierung oder die Ausschließung aus dem Turnier bedeuten. Die Spieler müssen zu jeder Zeit ihr Bestes geben. Die Turnierverwaltung entscheidet nach alleinigem Ermessen über die Verletzung dieser Regeln.

In allen Sprachen dürfen die Spieler keine obszönen Gesten, Flüche, politische und/oder rassistischen Kommentare oder alles, was sich negativ auf die UEFA oder ihre Partner im Spielechat auswirken könnte, Lobby-Chat oder in Live-Interviews verwenden. Dies schließt Abkürzungen und/oder nicht transparente Referenzen ein. Liga-Administratoren ist das Recht vorbehalten, dies nach eigenem Ermessen durchzusetzen. Diese Regeln gelten auch für Foren, E-Mails, persönliche Nachrichten und Discord-Kanäle der Liga.

Allgemeine Streitigkeiten, die eine Person mit dem aktuellen Betrieb der Liga haben könnte, sollten dem League Administrator über Discord oder über die Kanäle für Support- und Protesttickets mitgeteilt und dort gelöst werden. Die Nichtbeachtung des ordnungsgemäßen Verfahrens für Streitigkeiten führt zur Ablehnung des Rechtsstreits und zur Möglichkeit weiterer Strafen.

4. Struktur des Turniers

4.1 Spielerauswahl für die UEFA eEURO 2020

Die Spielerauswahl für das für das UEFA eEURO 2020 breitere Turnier erfolgt über die ESL Turnier Lösung (wie in diesem Dokument beschrieben) und/oder über den Landes Fußball Nationalverband. Alle Informationen ob und wann es verfügbar ist werden auf der Webseite eEURO2020.com angezeigt. In Fällen, in denen ein Hybridsystem verwendet wird, (das heißt es gibt mehrere Wege sich zu qualifizieren) wird dies auf dem Länderportal deutlich angegeben. ESL ist nicht verantwortlich für Wettbewerbe, die nach Ermessen von nationalen Verbänden durchgeführt werden.

Spieler, die über die Webseite eEURO2020.com teilnehmen werden in Qualifikationen die Topspieler des Landes zu ermitteln. Je nach Land gibt es entweder 1, 2 oder 4 Qualifikationsspiele, die in einem Single Elimination Turnierbaum gespielt werden.

Es handelt sich um Best-of-One Matches (das bedeutet wenn sie verlieren, sind sie raus). Spieler können in mehreren Qualifikationen mitspielen, da jede Qualifikation eine weitere Chance zum qualifizieren bietet. Top 4 Spieler pro Qualifikation werden zum Online Playoff Qualifier vorrücken.

Die Online Playoff Qualifikation wird in einem Double Elimination Turnierbaum und Best of 3 gespielt (Sie müssen 2 Spiele gegen einen Gegner gewinnen, um im Turnierbaum weiter vorzurücken). Je nach Land qualifizieren sich die besten 2, 3 oder 4 Spieler für die Nationalmannschaft.

4.2 Verteilung der Auswahl der Spieler in der UEFA eEURO 2020

Die UEFA eEURO 2020 Spielerauswahl bestimmt die Spieler, (und damit Teams aus entweder 2,3 oder 4 Vertretern) die die Nationalmannschaft eines Landes bilden. Die Anzahl der Qualifikationen als auch die Nummer der Spieler die in die Nationalmannschaft vorrücken variieren je nach Land. Nachfolgend finden sie die vollständige Auflistung für die teilnehmenden Länder. Wenn ihr Land nicht aufgelistet ist bedeutet dies, dass ihr Land Spieler nicht durch Online Turniere von UEFA organisiert, qualifiziert. Weitere Informationen finden Sie auf der Website eEURO2020.com.

- Albanien wählt 2 Vertreter über 2 Qualifikationen und 1 Online-Playoff-Qualifikation
- Österreich wählt 4 Vertreter über 4 Qualifikationen und 1 Online-Playoff-Qualifikation
- Belgien wählt 2 Vertreter über 4 Qualifikationen und 1 Online-Playoff-Qualifikation
- Bosnien und Herzegowina wählt 2 Vertreter über 2 Qualifikationen und 1

Online-Playoff-Qualifikation

- Bulgarien wählt 2 Vertreter über 4 Qualifikationen und 1 Online-Playoff-Qualifikation
- Kroatien wählt 2 Vertreter über 4 Qualifikationen und 1 Online-Playoff-Qualifikation
- Zypern wählt 2 Vertreter über 2 Qualifikationen und 1 Online-Playoff-Qualifikation
- Dänemark wählt 2 Vertreter über 2 Qualifikationen und 1 Online-Playoff-Qualifikation
- England wählt 2 Vertreter über 4 Qualifikationen und 1 Online-Playoff-Qualifikation
- Estland wählt 2 Vertreter über 2 Qualifikationen und 1 Online-Playoff-Qualifikation
- Finnland wählt 2 Vertreter über 4 Qualifikationen und 1 Online-Playoff-Qualifikation
- Gibraltar wählt 2 Vertreter über 1 Online-Playoff-Qualifikation
- Griechenland wählt 2 Vertreter über 4 Qualifikationen und 1 Online-Playoff-Qualifikation
- Ungarn wählt 2 Vertreter über 4 Qualifikationen und 1 Online-Playoff-Qualifikation
- Liechtenstein wählt 2 Vertreter über 1 Online-Playoff-Qualifikation
- Litauen wählt 2 Vertreter über 2 Qualifikationen und 1 Online-Playoff-Qualifikation
- Luxemburg wählt 2 Vertreter über 2 Qualifikationen und 1 Online-Playoff-Qualifikation
- Malta wählt 2 Vertreter über 2 Qualifikationen und 1 Online-Playoff-Qualifikation
- Montenegro wählt 2 Vertreter über 2 Qualifikationen und 1 Online-Playoff-Qualifikation
- Nord Mazedonien wählt 2 Vertreter über 2 Qualifikationen und 1 Online-Playoff-Qualifikation
- Nordirland wählt 2 Vertreter über 2 Qualifikationen und 1 Online-Playoff-Qualifikation
- Rumänien wählt 4 Vertreter über 4 Qualifikationen und 1 Online-Playoff-Qualifikation
- Russland wählt 4 Vertreter über 2 Qualifikationen und 1 Online-Playoff-Qualifikation
- Schottland wählt 2 Vertreter über 2 Qualifikationen und 1 Online-Playoff-Qualifikation
- Serbien wählt 4 Vertreter über 4 Qualifikationen und 1 Online-Playoff-Qualifikation
- Slowakei wählt 2 Vertreter über 2 Qualifikationen und 1 Online-Playoff-Qualifikation
- Spanien wählt 2 Vertreter über 4 Qualifikationen und 1 Online-Playoff-Qualifikation
- Türkei wählt 2 Vertreter über 4 Qualifikationen und 1 Online-Playoff-Qualifikation
- Wales wählt 2 Vertreter über 2 Qualifikationen und 1 Online-Playoff-Qualifikation

4.3 Online-Qualifikationen für UEFA eEURO 2020

Jede Nationalmannschaft wird nach dem Zufallsprinzip in Gruppen eingeteilt, durch die Entscheidungen des UEFA Exekutivkomitees ist es nicht möglich, dass mehrere gesetzte Mannschaften in die gleiche Gruppe gelost werden können.

Die aktuelle Liste der Gruppen lautet wie folgt:

- GRUPPE A:
England, Serbien, Albanien, Spanien, Lettland
- GRUPPE B:
Slowenien, Schottland, Portugal, Rumänien, Liechtenstein
- GRUPPE C:
Schweiz, Nord Mazedonien, Moldawien, Kasachstan, Bosnien und Herzegowina
- GRUPPE D:
Slowakei, Griechenland, Finnland, Norwegen, Aserbaidschan
- GRUPPE E:
Österreich, Israel, Island, Russland, Polen
- GRUPPE F:
Kosovo, Georgien, Nordirland, Litauen, Weißrussland, Luxemburg
- GRUPPE G:
Ungarn, Gibraltar, Türkei, Bulgarien, Estland, Deutschland
- GRUPPE H:
Wales, Färöer, Ukraine, Andorra, Italien, Montenegro
- GROUP I:
Schweden, San Marino, Dänemark, Malta, Niederlande, Irland
- GROUP J:
Belgien, Frankreich, Armenien, Zypern, Tschechien, Kroatien

Die Gesamtzahl der Gruppen beträgt 10: 5 Gruppen je 5 national Teams und 5 Gruppen je 6 national Teams. Jedes national Team besteht je nach Land aus 2, 3 oder 4 Spielern wie beschrieben in Punkt 4.2.

Jede Gruppe spielt eine Double Round Robin*, in dem Länder ein mal "Heim" und "Auswärts" gegeneinander an verschiedenen Spieltagen antreten. Beide Matchups (Heim und Auswärts) bestehen aus einem Best-of-2 Serie in der die Teams zwei Spiele hintereinander spielen und alle erzielten Tore zusammenzählen. In dieser Phase spielen die Teams insgesamt 4 Spiele gegen alle Gegner in ihrer Gruppe. Jedes Mitglied des national Teams muss mindestens ein mal

in dieser Phase des Turniers spielen.

Das Gewinnen eines Spiels gewährt der Nationalmannschaft 3 Punkte, ein Unentschieden 1 Punkt und ein verlorenes Spiel 0 Punkte. Für den Fall, dass die Teams nach dem letzten Spiel dieser Phase punktgleich sind, werden folgende Kriterien beachtet, um das Ranking zu bestimmen:

- a. Größere Anzahl von Punkten, die in den Spielen zwischen den betreffenden Mannschaften erzielt werden.
- b. Tordifferenz aus den Spielen zwischen den betreffenden Mannschaften (falls mehr als zwei Mannschaften gleich gut abschneiden).
- c. Größere Anzahl von Toren, die in den Spielen zwischen den betreffenden Mannschaften erzielt wurden (wenn mehr als zwei Mannschaften gleichauf liegen).
- d. Tordifferenz in allen Gruppenspielen.
- e. Größere Anzahl von Toren, die in allen Gruppenspielen erzielt wurden.

Hinweis: Es wird keine Gewichtung zwischen "Heim-" und "Auswärtstor/Sieg" vorgenommen.

Der Gewinner jeder Gruppe qualifiziert sich direkt für das UEFA eEURO 2020-Finale.

Der Zweitplatzierte aus jeder Gruppe wird dann in 2 neue Gruppen zu je 5 Teams ausgelost. Jede Gruppe spielt in einer Double Round Robin*, bei dem die Länder sowohl "Heim" als auch "Auswärts gegeneinander an verschiedenen Spieltagen antreten werden. Beide Matchups (Heim und Auswärts) bestehen aus einem Best-of-2 Serie in der die Teams zwei Spiele hintereinander spielen und alle erzielten Tore zusammenzählen. In dieser Phase spielen die Teams insgesamt 4 Spiele gegen alle Gegner in ihrer Gruppe. Jedes Mitglied des national Teams muss mindestens ein mal in dieser Phase des Turniers spielen.

Das Punktesystem und die Tie-Breaker-Kriterien bleiben die gleichen wie in der vorherigen Runde. Die Spitze 3 Mannschaften in jeder dieser Gruppen qualifizieren sich für das UEFA eEURO 2020-Finale.

* Round-Robin bedeutet, dass alle Teilnehmer gegen alle anderen Teilnehmer in der Gruppe spielen. Hier kannst du mehr über das System lesen:

https://en.wikipedia.org/wiki/Round-robin_tournament

4.4 Finale von UEFA eEURO 2020

4.4.1 Gruppenphase

Die 16 Teams des Offline-Finales werden nach dem Zufallsprinzip in 4 Gruppen mit je 4 Teams aufgeteilt. Jede Gruppe wird in einem Dual Turnierbaum Format spielen (Double Elimination ohne das Grand Final). Die Top 2 Teams in jeder Gruppe rücken in ein 8 Team Single Elimination Bracket vor. Die Spiele werden in einem 2 vs 2 ausgetragen.

4.4.2 Eliminierungsphase

Die vier Gruppensieger treffen per Zufallsprinzip je ein zweit platziertes Team, das in der vorherigen Phase nicht zu ihrer Gruppe gehörte. Jedes Match bis zum Finale wird als Best of 3 gespielt. Die Reihenfolge der Spiele:

- 1v1
- 2v2
- 1v1 (falls notwendig)

Das Finale wird ein Best of 5 sein. Die Reihenfolge der Spiele:

- 2v2
- 1v1
- 2v2
- 1v1 (falls notwendig)
- 2v2 (falls notwendig)

5. Turnierrichtlinien

5.1 Online Turnierrichtlinien

5.1.1 Verschiebung von Spielen

Die Spiele des Turniers können nicht von den angekündigten Zeiten verschoben werden, außer während der UEFA eEURO 2020 Online-Qualifikationsphase. Während dieser Phase kann die angekündigte Startzeit für das Match in beide Richtungen 30 Minuten verschoben werden, wenn sich beide Mannschaften auf die neue Startzeit einigen. Diese Vereinbarung muss in dem offiziellen Turnier Discord (<https://discordapp.com/invite/furTTxx>) in dem Group Stage Channel mitgeteilt werden.

5.1.2 Abwesenheit

Jeder Spieler hat 15 Minuten um für das Match anzutreten. (Zeit ab dem geplanten Start +15 Minuten) Ein Nichterscheinen resultiert in einer Default Niederlage.

Während der UEFA eEURO 2020 Spielerauswahl muss der wartende Spieler einen Protest eröffnen (über die <https://www.eeuro2020.com/> Spiel Seite), um einen Default Sieg zu erzielen oder kontaktiere einen Admin via Discord.

Während des UEFA eEURO 2020 Online-Qualifikationsturniers wird das System dem anwesenden Team automatisch den Default Sieg geben. Für diese Siege können keine Proteste eröffnet werden.

5.1.3 Ablauf des Spielvorgangs

Während des Online-Qualifikationsspiels der UEFA eEURO 2020 werden die Teams das Konami Turnier System verwenden. Die Spiele werden im Konami-Turniersystem ausgetragen und die Ergebnisse müssen auf der Seite des eEuro-Turniers unter <https://www.eeuro2020.com/> genauso eingetragen werden wie bei der UEFA eEURO 2020 Spieler Auswahl. Eine detaillierte Anleitung zur Teilnahme und zum Spielen des In-Game-Turniers finden Sie unter diesem Link (https://docs.google.com/document/d/18TvPk_dFkFTTVGckO17N7CBjTHCs0FPKeYkREIL3cEc/e/dit)

5.1.4 Spielergebnisse

Bei der UEFA eEURO 2020 Spielerauswahl sind beide Spieler für die korrekte Eingabe auf der eEURO2020.com Webseite via Match Page (verfügbar nach dem Turnieren beginnt in der Rubrik "Meine Spiele") verantwortlich oder informiere einen Turnier Admin über das Ergebnis in dem dafür vorgesehen Discord Kanal (<https://discord.gg/furTTxx>). Daher müssen beide Spieler am Ende des Spiels einen Screenshot machen, auf dem das richtige Ergebnis als auch der Nickname der Spieler deutlich zu erkennen ist. Die Spieler müssen diesen Screenshot auf der Match page der eEURO2020 Webseite hochladen. Wenn ein Spieler einen Konflikt im Spiel hat, wird ihm/ihr empfohlen einen Protest zu eröffnen (<https://www.eeuro2020.com/protest/add>) damit ein Turnier Schiedsrichter dies prüfen kann und eine Entscheidung fällen kann. Die Entscheidung kann auch bedeuten, dass beide Spieler, wegen nicht ausreichenden Beweisen um einen klaren Sieger zu ermitteln, disqualifiziert werden.

Bei der UEFA eEURO 2020 Online Qualifikation sind die Teams für die korrekte Eingabe auf der eEURO2020.com Webseite via Match Page verantwortlich oder sie informieren einen Turnier Admin über das Ergebnis in dem dafür vorgesehen Discord Kanal (<https://discord.gg/furTTxx>).

Daher müssen alle Spieler am Ende des Spiels einen Screenshot machen, auf dem das richtige Ergebnis als auch der Nickname der Spieler deutlich zu erkennen ist. Die Spieler müssen diese Screenshots auf der Match page der eEURO2020 Webseite hochladen. Wenn ein Spieler einen Konflikt im Spiel hat, wird ihm/ihr empfohlen, sich bei einem Turnier Admin direkt im Discord (<https://discord.gg/furTTxx>) zu melden. Für die Kommunikation mit anderen Spielern, Teilnehmern und Turnierverantwortlichen nutzen sie bitte die offiziellen Discord Gruppen Kanäle (<https://discord.gg/furTTxx>). Dies ist besonders wichtig im Falle einer Spielzeit Verschiebung und Bestätigung der Spieler, damit das Admin Team als auch alle Teilnehmer über die Situation informiert sind.

5.1.5 Spielmedien

Alle Spielmedien (Screenshots und Videos) müssen mindestens 15 Tage aufbewahrt werden. Grundsätzlich sollten Sie Match Medien so schnell wie möglich auf der Match Seite hochladen. Das Simulieren oder Manipulieren der Spielmedien ist natürlich untersagt und wird von ESL/UEFA bestraft.

5.1.6 Screenshots/Bildschirmaufnahmen

Beide Spielteilnehmer sind dafür verantwortlich, am Ende des Spiels Screenshots der Spielergebnisse hochzuladen. Die Screenshots müssen die Nicknamen beider Teilnehmer und das Spiel Ergebnis enthalten. Wir empfehlen den Spielern auch, Screenshots von umstrittenen Situationen (wie Verbindungsabbruch, Probleme bei den Spieleinstellungen usw.) zu machen. Diese Screenshots können und werden im Streitfall als Beweismittel verwendet.

5.1.7 Spieländerungen

Der Turnierleitung ist es vorbehalten, die Startzeit eines Matches ggfs. nach eigenem Ermessen abzuändern. Die Turnierleitung wird alle betroffenen Spieler zum frühestmöglichen Zeitpunkt benachrichtigen. Alle Matches müssen umgehend gestartet werden, sobald sie zugeordnet sind. Jegliche Verspätung eines zu startenden Matches kann in einer Disqualifikation resultieren. Jede gepostete Matchzeit entspricht einer Schätzung, die offizielle Matchzeit entspricht dem Zeitpunkt, an dem das Match zugeteilt ist und die Spieler feststehen. So kann es beispielsweise dazu kommen, dass ein Spiel vor oder nach der vorgesehenen Spielzeit beginnen muss. Die Spiele müssen starten sobald der Gegner feststeht.

5.1.8 Durchsetzung der Spielregeln

Die Regeln sind ein Leitfaden, wobei individuell getroffene Entscheidungen eines Admins je nach Umständen davon abweichen können. Die Turnier Administration kann die Regeln jederzeit ohne Vorwarnung abzuändern.

5.1.9 Spielvorbereitung

Wir bitten euch, jegliche potentielle Probleme vor Matchbeginn zu lösen. Verbindungs- oder Hardwareprobleme während eines Matches können bei unsachgemäßer Behandlung in eine Disqualifikation resultieren. Individuelle Vereinbarungen, welche die Teams/Spieler einvernehmlich getroffen haben, müssen in Discord mitgeteilt werden, damit die Administratoren über die Situation informiert sind. Wenn ein Spieler Verbindungsprobleme hat (entweder beim Herstellen der Verbindung zum Spiel, beim Einladen des anderen Spielers oder im Spiel selbst), muss er das Spiel sofort unterbrechen und das Problem den Admins über Discord mitteilen. Außerdem müssen sie den Admins einen Screenshot der NAT-Einstellung für die PlayStation Konsole zur Verfügung stellen.

Während der UEFA eEURO 2020 Online-Qualifikationsphase wird von den Teams erwartet, dass sie ihre Spieler für jedes Spiel separat auf Discord bekannt geben.

Als erstes wird das "Heim" Team ihren Startspieler für Spiel 1 in der Best-of-2 Serie bekannt geben, dann gibt das "Auswärtsteam" ihren Spieler für Spiel 1 und 2 bekannt und schließlich gibt das "Heim" Team ihren Spieler für Spiel 2 bekannt.

Zum Beispiel vor dem Spiel:

Team 1 sagt für Spiel 1, dass sie mit Spieler X spielen. Team 2 sagt für Spiel 1, dass sie mit Spieler Y spielen.

Dann sagt Mannschaft 2 für Spiel 2, dass sie mit Spieler Y spielt. Mannschaft 1 sagt für Spiel 2, dass sie mit Spieler Z spielt.

Dann wird die Best-of-2-Serie beginnen. Es können keine Änderungen an den Spielern vorgenommen werden, es sei denn es ist absolut notwendig (z.B. in einem Notfall) und nur, wenn dies klar und deutlich über Discord kommuniziert wird.

5.1.10 Verbindungsabbruch

Während der UEFA-eEURO-2020-Spielerauswahl sollte im Falle einer Spielunterbrechung vor dem Ende des Spiels das Spiel sofort wieder aufgenommen und beendet werden, als ob die Unterbrechung nicht stattgefunden hätte (siehe unten für weitere Informationen).

Die Spieler werden aufgefordert zusammenzuarbeiten, um einen "Wiederaufnahme"-Punkt zu erreichen. Die Spieler müssen die verbleibende Zeit spielen, um die 90 Minuten zu erreichen (wenn beispielsweise das Spiel in der 65. Minute unterbrochen wurde, müssen die verbleibenden 25 Minuten gespielt werden) und das Ergebnis der 2 Spielteile addieren (wenn zum Beispiel vor dem unterbrechen des Spiels das Ergebnis 2: 1 und nach dem Neustart das Ergebnis 0:2 war, ergibt das Endergebnis 2: 3). Das Spiel sollte nach insgesamt 90 Minuten Spielzeit beendet werden.

Wenn diese Situation in einem Single- /Double Elimination Bracket auftritt und nach Erreichen der verbleibenden Spielzeit ein Unentschieden eintritt, müssen sie nach der Golden Goal-Regel

spielen um einen Gewinner zu ermitteln (z.B. wenn das Spiel in der 65. Minute bei Ergebnis 1:0 unterbrochen wurde, endeten die verbleibenden 25 Minuten mit einem Ergebnis 0:1, führt das zu einem Gesamtergebnis von 1:1, sodass die Spieler weiterspielen müssen und das nächste Tor gewinnt das Spiel). Wenn vor Spielunterbrechung eine rote Karte angezeigt wird, muss der bestrafte Spieler im neu gestarteten Spiel ebenfalls mit einer roten Karte durch einen Foul erlangen, die verbleibende Zeit beginnt mit der Übergabe der roten Karte (z. B. wenn das Spiel in der 65. Minute unterbrochen wurde und im wieder aufgenommenen Spiel die rote Karte in der 7. Minute ausgehändigt wurde - starten die verbleibenden 25 Minuten ab der 7. Minute, was bedeutet es wird bis Minute 32 gespielt).

Die Spieler müssen zusätzliche Screenshots oder Videos aufnehmen, um die Ergebnisse des Spiels und den Disconnect zu beweisen. Im Falle von Problemen oder bei Zweifel sollte der Administrator kontaktiert und über die Situation informiert werden.

Während der UEFA-eEURO-2020-Qualifikation sollte im Falle einer Spielunterbrechung vor dem Ende des Spiels das Spiel neugestartet werden durch das Ersatz Turnier. Dies ist verfügbar im Konami In-Game Turnier System. Jedes Ergebnis des vorherigen Spiels wird gezählt, das Spiel wird fortgesetzt und mit der Zeit gespielt, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung noch übrig war. Wenn es einen Streit über die verbleibende Zeit gibt, sollten beide Spieler sofort einen Admin kontaktieren, um das Problem anzusprechen. Für den Fall, dass der andere Spieler dann ebenfalls die Verbindung unterbricht, sollten beide Spieler zum originalen Turnier zurückkehren und es erneut versuchen. In allen Fällen von Verbindungsabbrüchen wenden Sie sich bitte sofort an die Turnier Admins im Turnier Discord.

Falls derselbe Spieler zweimal die Verbindung unterbricht, gilt sein Spiel als Aufgabe zugunsten der anderen Mannschaft mit einem Ergebnis von 3:0.

5.1.11 PSN Kontoeinschränkung

Sobald die Auswahl der Spieler für UEFA eEURO 2020 abgeschlossen ist, dürfen die Spieler ihr PSN-Konto nicht mehr ändern. Die einzige Ausnahme ist, wenn mindestens 72 Stunden vor dem nächsten Spiel ein gültiger Grund angegeben wird.

5.1.12 Höhere Gewalt

Sollte das Turnier aus technischen Gründen nicht spielbar sein (z.B. Ausfall von PSN), behält sich die Turnierleitung das Recht vor, das gesamte Turnier zu verschieben und wird die neue Zeit allen Spielern über offizielle Kommunikationskanäle bekannt geben.

Sollte ein Spieler für den Rest des Turniers nicht mehr zur Verfügung stehen (Krankheit, Tod oder ähnliches), ist die NA berechtigt, einen neuen Spieler zu nominieren, der das ursprüngliche Mitglied ersetzt.

5.2 Offline Turnierrichtlinien

Vor den Offline-Finals wird ein zusätzliches Offline-Turnier Handbuch herausgegeben, um die untenstehenden Richtlinien zu konkretisieren. Dies wird den teilnehmenden Spielern zu gegebener Zeit mitgeteilt.

5.2.1 Schiedsrichter

Die Schiedsrichter geben den Spielern vor dem Spiel und nach der Halbzeit Anweisungen, wann sie die Spiele vorbereiten und wann sie beginnen sollen. Darüber hinaus können die Schiedsrichter die Spieler auffordern, das Spiel zu anderen Zeiten während des Turniers zu pausieren. Die Spieler haben den Anweisungen der Schiedsrichter während des gesamten Turniers Folge zu leisten. Die Schiedsrichter zeichnen den Spielstand der Spiele auf, bevor die Spieler die Spielsitzung verlassen oder ein neues Spiel ansetzen dürfen.

5.2.2 Streitigkeiten

Wenn ein Spieler vor, während oder nach einem Spiel während des Turniers ein Problem hat, sollte er sein Anliegen einem Schiedsrichter mitteilen. Der Schiedsrichter bewertet die Gültigkeit der Angelegenheit, trifft eine Entscheidung und weist die Spieler in die nächsten Schritte ein. Der Schiedsrichter kann nach eigenem Ermessen den Oberschiedsrichter und den Turnierveranstalter hinzuziehen.

Der Spieler kann auch verlangen, dass sich der Schiedsrichter mit dem Oberschiedsrichter berät. Der Schiedsrichter kann sich nach eigenem Ermessen mit dem Oberschiedsrichter und dem Turnierorganisator beraten.

Alle Streitigkeiten müssen entweder vor Spielbeginn oder unmittelbar nachdem es im Spiel passiert ist vorgebracht werden. Alle nach dem Ende eines Spiels vorgebrachten Streitigkeiten werden nach dem Ermessen des leitenden Schiedsrichters behandelt.

5.2.3 Pünktlichkeit der Spieler

Von den Spielern wird erwartet, dass sie sich im Turnier Bereich befinden und bereit sind, ihre Spiele zu der geforderten Zeit des Schiedsrichters zu spielen. Die Spieler werden eine angemessene Warnung bekommen, wann sie anwesend sein müssen. Verspätungen werden nach dem Ermessen des leitenden Schiedsrichters bestraft.

5.2.4 Spieler Equipment

Playstation-Controller werden vom Turnierveranstalter zur Verfügung gestellt. Die Spieler können jedoch ihren eigenen Controller verwenden, solange diese keinen unfairen Wettbewerbsvorteil für den Spieler schaffen, Spiel- oder Turnierbetrieb stören, eine spezielle Konfiguration benötigen, keine besonderen Kabel oder Adapter zur Funktion benötigen und so konzipiert sind, dass sie mit einer normalen Konsole auf der gespielt wird funktionieren. Alle persönlichen Controller werden vom Schiedsrichterteam inspiziert, um sicherzustellen, dass keine illegalen Änderungen vorgenommen wurden. Der Turnierveranstalter und das Schiedsrichterteam behalten sich das Recht vor, einen persönlichen Controller jederzeit abzulehnen, wenn dies als unangemessen erachtet wird, und der Spieler muss einen gestellten Controller benutzen.

5.2.5 Spielunterbrechungen

Falls ein Spieler die Verbindung zum Spiel verliert, wird das Spiel wiederholt und die verbleibende Zeit, bevor der Spieler die Verbindung verloren hat gespielt. Das Ergebnis vor der Unterbrechung bleibt bis während dem Rematch bestehen.

Beispiel: Ein Spieler verliert die Verbindung in der 50. Minute. Das Ergebnis des Spiels war 2-1. Der Schiedsrichter leitet das Spiel ab der ersten Halbzeit erneut ein mit dem implizierten Ergebnis 2-1 und der implizierten 2. Halbzeit. Die Teilnehmer spielen die verbleibenden 40 Minuten, um den Sieger zu ermitteln.

Wenn ein Spieler ein Problem hat, das seiner Meinung nach einen unfairen Vorteil für den Gegner darstellt, muss er das Spiel pausieren (oder seinen Gegner bitten, das Spiel zu pausieren) und den Schiedsrichter auf das Problem aufmerksam machen. Der Schiedsrichter wird sich mit dem Problem befassen. Wenn der Spieler jedoch der Meinung ist, dass der Schiedsrichter das Problem nicht richtig behandelt hat, kann er den Hauptschiedsrichter bitten, sich das Problem ebenfalls anzusehen. Die Entscheidungen des Oberschiedsrichters und der Organisatoren des Turniers sind endgültig.

5.2.6 Accounts

Alle Offline-Turnierspiele werden auf den persönlichen Accounts der Spieler gespielt. Der Zugang zu diesem Account liegt in der Verantwortung jedes teilnehmenden Spielers. Jegliche Probleme beim Einloggen/Account müssen vor der mitgeteilten Startzeit aller Spiele gelöst werden. Wird dies nicht getan, kann dies nach dem Ermessen des obersten Schiedsrichters zu Strafen führen.

5.2.7 Kleiderordnung

Es ist den Spielern nicht gestattet, Kleidung mit politischen Botschaften zu tragen. Der Turnierveranstalter behält sich das Recht vor, Spielerkleidung aufgrund von vulgären, politischen Botschaften oder widersprüchlichen Sponsoren zu untersagen. Zusätzlich zu dem vom Nationalverband zur Verfügung gestellten Trikot müssen die Spieler vor laufender Kamera jederzeit lange Hosen und geschlossene Schuhe tragen. Mit Ausnahme des Trikots sollte nur Kleidung der Marke Adidas oder markenlose Kleidung getragen werden. Die Spieler werden von ihrem Nationalverband mit Trikots ihrer Nationalmannschaft ausgestattet. Diese müssen an allen Wettbewerbstagen und an Medientagen getragen werden. Wird festgestellt, dass ein Spieler gegen diese Regel verstößt, wird er zunächst von einem Schiedsrichter gebeten dies zu ändern. Wenn der Spieler sich weigert, können nach dem Ermessen des leitenden Schiedsrichters und des Turnierveranstalters weitere Strafen gegen ihn verhängt werden.

5.2.8 ESIC

Dieses Turnier unterliegt dem ESIC-Anti-Korruptionscode und dem ESIC-Anti-Dopingcode (zusammen "die Codes"), die Sie hier finden: <https://esic.gg/codes/anti-corruption-code/> und <https://esic.gg/codes/anti-doping-code/>

Mit der Teilnahme an diesem Turnier akzeptieren Sie und erklären sich damit einverstanden, dass Sie den Codes unterliegen und an diese gebunden sind und dass Sie sich mit den Codes vertraut gemacht haben, die Ihnen unter anderem verbieten, während der Dauer des Turniers auf ein Spiel der PES zu wetten, Spiele aus irgendeinem Grund zu manipulieren (sei es um Wettbetrug zu begehen oder zu erleichtern oder einem anderen Spieler einen Vorteil zu verschaffen), Missbrauch von Insider-Informationen, Bestechung oder Betrug oder den Versuch zu betrügen durch Doping. Sie akzeptieren das, dass ESIC für jeden angeblichen Verstoß gegen die Codes zuständig ist und dass Sie mit Hilfe eines Speichelabstrichs auf einen möglichen Verstoß gegen den Anti-Doping-Code getestet werden können.

6. Spieleinstellungen

Alle Einstellungen, die in diesen Regeln nicht erwähnt werden, können von jedem einzelnen Spieler frei auf seinen bevorzugten Zustand eingestellt werden. Zum Beispiel: bestehen der Assistenz Stufe.

6.1 Spieleinstellungen: UEFA eEURO 2020 Spieler Auswahl

- Level: Super Star
- Spielzeit : 10 Minuten
- Verletzungen: Aus
- Ball Typ: REGISTA
- Extra Time: An
- Elfmeterschießen: An
- Wetter: Sommer/Klar
- Anzahl der Auswechslungen: 3 (+1 in Extra Time)
- Spielgeschwindigkeit: Normal
- Zeit: Day
- Länge des Gras: Normal
- Platzbedingungen: Normal
- Steuerung: All
- Team: Ihre Nationalmannschaft (z.B. finnische Spieler wählen die Mannschaft Finnland)
- Balanced Stats: Aus

6.2 Spieleinstellungen: UEFA eEURO 2020 online Qualifikationen

Dieser Teil des Wettbewerbs wird im "Online-Turnier"-Modus ablaufen, der für qualifizierte Spieler geöffnet wird. **Wichtiger Unterschied - Die Statistik Balancing (das heißt die Spieler beider Mannschaften haben die gleichen Statistiken) ist aktiv.**

- Level: Super Star
- Spielzeit: 10 Minuten
- Verletzungen: Aus
- Ball Typ: REGISTA
- Extra Zeit: Aus
- Elfmeterschießen: Aus
- Wetter: Sommer/Klar
- Anzahl der Auswechslungen: 3
- Spiel Geschwindigkeit: Normal
- Zeit: Nacht
- Länge des Gras: Normal
- Platzbedingungen: Normal
- Steuerung: All
- Team: Ihre Nationalmannschaft (z.B. finnische Spieler wählen die Mannschaft Finnland)
- Balanced Stats: On

6.3 Spieleinstellungen - UEFA eEURO 2020 Live Final Phase

Dieser Teil des Wettbewerbs wird im "Turnier"-Modus durchgeführt, bei dem das Stat Balancing aktiv ist.

7. Sammlung von Daten

Durch die Teilnahme am "UEFA eEURO 2020" -Turnier erkläre ich mich damit einverstanden, meine persönlichen Daten (Name, Nickname, E-Mail-Adresse, PSN-Kontoname, Turnierergebnisse und Rechnungsdaten (einschließlich: Rechnungsbetrag, Gewinnspezifikation) an UEFA, die Konami Holdings Company und der UEFA-Nationalverband, entsprechend für mein Land, für die Ziele der Turnierdurchführung übermittelt werden. Bezüglich der Verarbeitung von Daten durch Partner/Mitarbeiter verweisen wir auf deren Datenschutzerklärungen, die auf ihren jeweiligen Websites überprüft werden können.