

Reglamento eFootball eEURO 2020



1. Introducción

El UEFA Euro 2020 eFootball Tournament ("Competición") está organizado por la UEFA y operado por ESL Gaming ("ESL").

El torneo es una competición del videojuego eFootball Pro Evolution Soccer 2020 ("PES 2020") para la consola PlayStation 4.

Los participantes deben inscribirse utilizando la integración de torneos en PS4 o desde el sitio web oficial de eEURO2020 (<https://www.eeuro2020.com/>). Los participantes que cumplan con los requisitos de elegibilidad en la sección de "Elegibilidad del Jugador" de a continuación (individualmente, un "Jugador" o "Competidor" o "Participante"), también deben (1) poseer o tener acceso a la versión europea de PES 2020 para PlayStation 4; (2) tener una cuenta válida en PlayStation Network; (3) ser residente del país de la Asociación Nacional de Fútbol participante ("ANF") que desea representar; y (4) tener una suscripción de PSN+ válida.

2. Elegibilidad del jugador

Todos los jugadores que compitan en la Competición eFootball UEFA EURO 2020 deben cumplir lo siguiente:

- Los jugadores deben enlazar su cuenta de PSN ID a su cuenta de ESL Play mediante la integración de torneo en PS4, o en su defecto, desde el sitio web oficial de eEURO2020 (<https://www.eeuro2020.com/>). El no realizar este proceso antes del torneo dará como consecuencia la descalificación inmediata del jugador.
- Los jugadores deben ser ciudadanos del país del cual quieran participar de su selección de jugadores UEFA eEURO 2020.
- Al inscribirse mediante el panel de PSN, la residencia de la cuenta debe coincidir con el de la nación en al que deseas participar.*
- Los jugadores deben tener al menos 16 años de edad cumplidos previamente al comienzo de su primera partida. Todos los jugadores menores de 18 años que asistan a los eventos presenciales deben contar con la presencia de su padre, madre o tutor legal como lo exige la ley.

** Los ciudadanos residentes en otro país son elegibles para competir en el clasificatorio de su país de origen si aportan evidencia de su nacionalidad (ej: pasaporte/tarjeta de identificación nacional/certificado de nacimiento, etc.) a la administración del torneo antes del comienzo del clasificatorio. Esto puede ser hecho mediante un ticket de soporte (<https://www.eeuro2020.com/support/>)*

3. Conducta del jugador

La UEFA y ESL tienen una política de tolerancia cero sobre toda conducta grosera, abusiva y violenta durante, o en relación a, los eventos sancionados por la UEFA. Cualquier incidencia de un comportamiento antideportivo como anteriormente mencionado, será tomado en serio y será sancionado por los responsables del torneo según corresponda.

Se espera que los jugadores se comporten de la manera más deportiva posible. Cualquier conducta desleal puede incluir, pero no limitarse a, el uso de hacks, exploits, trampas o desconexiones intencionales. Se espera que todo jugador muestre el mejor espíritu deportivo posible y juego limpio. Cualquier conducta antideportiva o comportamiento tóxico puede dar lugar a aplicar medidas drásticas en cualquier fase del torneo. Esto puede incluir la eliminación o suspensión del jugador del torneo. Los jugadores del torneo tienen como obligación jugar lo mejor que puedan en todo momento, sin excepciones. La administración del torneo se reserva el derecho de actuar en cualquier momento por las violaciones de estas reglas.

En todos los idiomas, los jugadores no pueden realizar gestos obscenos, blasfemias y/o comentarios racistas en el chat de juego, sala o entrevistas en directo. Esto incluye cualquier abreviatura y/o referencia. Los administradores de la competición se reservan el derecho de velar y cumplir con la toda esta normativa a su propia discreción. Estas reglas también se aplican a: foros, correos, mensajes personales, redes sociales, canales de Discord y otros medios.

En general, cualquier disputa, problema o queja que el jugador pueda tener con el normal progreso del torneo, deberá de abordarlo a través de un Operador de Liga desde el canal de Discord o mediante el sistema de tickets de soporte/protesta. El incumplimiento del procedimiento adecuado para este tipo de situaciones, puede dar lugar como resultado la desestimación de la protesta más la posibilidad de una sanción adicional.

4. Estructura de la competición

4.1 Selección de jugadores de la UEFA eEURO 2020

La Selección de jugadores para el torneo de la UEFA eEURO 2020 ocurre mediante la solución de torneo de ESL (tal y como se encuentra descrito en este documento) y/o a través de la Asociación Nacional de Fútbol de un país. Toda la información será enseñada en el sitio web eEURO2020.com en cuanto esté disponible. Cuando un sistema híbrido sea usado (ej: hay más de una manera de clasificar), esto será claramente mencionado en el portal del país (y en este reglamento). ESL no es

responsable de ninguna competición que sea llevada a cabo a discreción de una Asociación Nacional.

Los jugadores que compitan a través del sitio web eEURO2020.com jugarán una serie de clasificatorios para determinar los mejores de su país. Dependiendo del mismo, habrá 1, 2 o 4 clasificatorios donde los partidos serán jugados en un bracket de eliminación simple y al mejor de un partido (si pierdes estás eliminado). Los jugadores pueden competir en más de un clasificatorio, debido a que cada uno ofrece otra oportunidad de clasificar. Los 4 mejores jugadores de cada clasificatorio tendrán una plaza directa hacia la fase de Playoff Online.

La fase de Playoff Online se jugará en un bracket de doble eliminación en al mejor de 3 partidas (necesitas 2 victorias contra tu oponente para avanzar a la siguiente ronda). Dependiendo del país, los mejores 2, 3 o 4 jugadores se clasificarán para el Equipo Nacional.

4.2 Desglose de selección de jugadores de la UEFA eEURO 2020

La Selección de Jugadores de la UEFA eEURO 2020 determina a los jugadores (y por ende equipos o en su defecto a 2, 3 o 4 representantes) que formarán el Seleccionado Nacional de un país. El número de clasificatorios así como el número de jugadores promovidos al equipo nacional varía dependiendo del país. Debajo se encuentra un desglose de los países participantes. Si tu país no está listado, significa que no se encuentra clasificando a jugadores directamente a través de los torneos online organizados por UEFA. Por favor revisa el sitio web eEURO2020.com para más información.

- Albania seleccionará 2 representantes a través de 2 Clasificatorios y 1 Playoff Online
- Austria seleccionará 4 representantes a través de 4 Clasificatorios y 1 Playoff Online
- Bélgica seleccionará 2 representantes a través de 4 Clasificatorios y 1 Playoff Online
- Bosnia y Herzegovina seleccionará 2 representantes a través de 2 Clasificatorios y 1 Playoff Online
- Bulgaria seleccionará 2 representantes a través de 4 Clasificatorios y 1 Playoff Online
- Croacia seleccionará 2 representantes a través de 4 Clasificatorios y 1 Playoff Online

- Chipre seleccionará 2 representantes a través de 2 Clasificatorios y 1 Playoff Online
- Dinamarca seleccionará 2 representantes a través de 2 Clasificatorios y 1 Playoff Online
- Inglaterra seleccionará 2 representantes a través de 4 Clasificatorios y 1 Playoff Online
- Estonia seleccionará 2 representantes a través de 2 Clasificatorios y 1 Playoff Online
- Finlandia seleccionará 2 representantes a través de 4 Clasificatorios y 1 Playoff Online
- Gibraltar seleccionará 2 representantes a través de 1 Playoff Online
- Grecia seleccionará 2 representantes a través de 4 Clasificatorios y 1 Playoff Online
- Hungría seleccionará 2 representantes a través de 4 Clasificatorios y 1 Playoff Online
- Liechtenstein seleccionará 2 representantes a través de 1 Playoff Online
- Lituania seleccionará 2 representantes a través de 2 Clasificatorios y 1 Playoff Online
- Luxemburgo seleccionará 2 representantes a través de 2 Clasificatorios y 1 Playoff Online
- Malta seleccionará 2 representantes a través de 2 Clasificatorios y 1 Playoff Online
- Montenegro seleccionará 2 representantes a través de 2 Clasificatorios y 1 Playoff Online
- Macedonia del Norte seleccionará 2 representantes a través de 2 Clasificatorios y 1 Playoff Online
- Irlanda del Norte seleccionará 2 representantes a través de 2 Clasificatorios y 1 Playoff Online
- Rumania seleccionará 4 representantes a través de 4 Clasificatorios y 1 Playoff Online
- Rusia seleccionará 4 representantes a través de 2 Clasificatorios y 1 Playoff Online
- Escocia seleccionará 2 representantes a través de 2 Clasificatorios y 1 Playoff Online
- Serbia seleccionará 4 representantes a través de 4 Clasificatorios y 1 Playoff Online
- Eslovaquia seleccionará 2 representantes a través de 2 Clasificatorios y 1 Playoff Online

- España seleccionará 2 representantes a través de 4 Clasificatorios y 1 Playoff Online
- Turquía seleccionará 2 representantes a través de 4 Clasificatorios y 1 Playoff Online
- Gales seleccionará 2 representantes a través de 2 Clasificatorios y 1 Playoff Online

Una vez que un jugador ha sido seleccionado, no tiene permitido modificar el nombre de su cuenta de PSN. Excepciones podrán ser hechas si se hiciera una solicitud 72 horas antes de la siguiente partida del torneo y si una razón válida es provista.

4.3 Clasificatorios online de la UEFA eEURO 2020

Cada Selección Nacional será sorteada al azar en grupos, adhiriendo a las decisiones del Comité Ejecutivo de la UEFA, que previenen que algunos equipos sean emparejados en el mismo grupo con otros. La lista actual de grupos es la siguiente:

- GRUPO A:

Inglaterra, Serbia, Albania, España, Letonia

- GRUPO B:

Eslovenia, Escocia, Portugal, Rumania, Liechtenstein

- GRUPO C:

Suiza, Macedonia del Norte, Moldavia, Kazajistán, Bosnia y Herzegovina

- GRUPO D:

Eslovaquia, Grecia, Finlandia, Noruega, Azerbaiyán

- GRUPO E:

Austria, Israel, Islandia, Rusia, Polonia

- GRUPO F:

Kosovo, Georgia, Irlanda del Norte, Lituania, Bielorrusia, Luxemburgo

- GRUPO G:

Hungría, Gibraltar, Turquía, Bulgaria, Estonia, Alemania

- GRUPO H:

Gales, Islas Feroe, Ucrania, Andorra, Italia, Montenegro

- GRUPO I:

Suecia, San Marino, Dinamarca, Malta, Países Bajos, República de Irlanda

- GRUPO J:

Bélgica, Francia, Armenia, Chipre, República Checa, Croacia

El número total de grupos es 10: 5 grupos de 5 Selecciones Nacionales, y 5 grupos de 6 Selecciones Nacionales. Cada Selección Nacional consiste de 2, 3 o 4 jugadores dependiendo del país, tal y como se indica en el punto 4.2.

Cada grupo será jugado en un doble round-robin*, donde los países jugarán entre sí tanto como "local" y "visitante" durante días de partido diferentes. Ambos encuentros (local y visitante) consisten en una serie al mejor de 2, donde los equipos jugarán dos partidas y se sumarán todos los goles convertidos en ellas. Durante esta fase, los equipos jugarán un total de 4 partidas ante todos sus oponentes del grupo. Cada miembro de la Selección Nacional tendrá que jugar al menos una vez en esta fase del torneo.

Ganar una partida le otorgará a la Selección Nacional 3 puntos, empatar otorgará 1 punto y perder otorgará 0 puntos. En el caso de que los equipos se encuentren empatados en puntos luego de la partida final de esta fase, los siguientes criterios serán aplicados para determinar la posición final:

- a. Mayor cantidad de puntos obtenidos en las partidas entre los equipos en cuestión.
- b. Diferencia de gol resultante de las partidas entre los equipos en cuestión (si más de dos equipos finalizan igualados).
- c. Mayor cantidad de goles anotados en las partidas entre los equipos en cuestión (si más de dos equipos finalizan igualados).
- d. Diferencia de gol entre todas las partidas del grupo.
- e. Mayor cantidad de goles anotados en todas las partidas del grupo.

Nota: no existe una diferencia entre los goles o victorias conseguidos como "local" que como "visitante".

El ganador de cada grupo clasificará directamente a la Final de la UEFA eEURO 2020. Los segundos puestos de cada grupo serán sorteados en 2 nuevos grupos de 5 equipos. Cada grupo será jugado en un doble round-robin*, donde los países jugarán entre sí tanto como "local" y "visitante" durante días de partido diferentes. Ambos encuentros (local y visitante) consisten en una serie al mejor de 2, donde los equipos jugarán dos partidas y se sumarán todos los goles convertidos en ellas. Durante esta fase, los equipos jugarán un total de 4 partidas ante todos sus oponentes del grupo. Cada miembro de la Selección Nacional tendrá que jugar al menos una vez en esta fase del torneo.

El sistema de puntos y criterios de desempate se mantendrán tal y como estaban en la ronda previa. Los 3 mejores equipos de cada uno de estos grupos clasificará a la Final de la UEFA eEURO 2020.

**Round-robin significa que todos los competidores juegan contra todos los otros competidores del grupo. Puedes leer más sobre este sistema [aquí](#)*

4.4 Final de la UEFA eEURO 2020

4.4.1 Fase de grupos

Las 16 Selecciones Nacionales de la final presencial serán emparejadas aleatoriamente en 4 grupos de 4 equipos. Cada grupo jugará un bracket de eliminación doble sin la Gran Final. Los mejores 2 equipos de cada grupo avanzarán a un bracket de eliminación directa haciendo un total de 8 equipos. Las partidas serán jugadas en 2v2.

4.4.2 Fase eliminatoria

Los 4 ganadores del grupo serán emparejados aleatoriamente contra otro equipo finalista que no estaba en su grupo en la anterior fase. Cada partido hasta la Gran Final será determinado al mejor de 3 partidas. El formato será el siguiente:

- 1vs1
- 2vs2
- 1vs1 (si fuera necesario)

La Gran Final será determinada al mejor de 5 partidas. El formato será el siguiente:

- 2vs2
- 1vs1
- 2vs2
- 1vs1 (si fuera necesario)
- 2vs2 (si fuera necesario)

5. Directrices del torneo

5.1 Directrices del Torneo Online

5.1.1 Reprogramación de partidas

Las partidas del torneo no pueden ser reprogramadas de los horarios anunciados, a excepción del Clasificatorio online de la UEFA eEURO 2020. Durante esta fase, el horario anunciado para el comienzo de la partida puede ser movido 30 minutos en cualquier dirección si ambos equipos acuerdan en el nuevo horario de comienzo. Este acuerdo debe ser publicado en el canal de la etapa de grupos del [Discord](#) oficial del torneo para que sea visible por todos.

5.1.2 No presentado

Cada jugador tiene un tiempo de tolerancia de **15 minutos** para presentarse a su partido (hora del comienzo del partido + 15 minutos). De no presentarse dentro de ese tiempo, dará como resultado una derrota por defecto.

Durante la selección de jugadores de la UEFA eEURO 2020, el jugador que se encuentre presente, debe abrir una protesta (desde la página del partido en <https://www.eeuro2020.com/>) para obtener una victoria por defecto o contactar por Discord con el administrador a cargo.

Durante los Clasificatorios online de la UEFA eEURO 2020 el sistema del torneo asignará una victoria por defecto al equipo que estaba a tiempo de manera automática y estas victorias no podrán ser protestadas.

5.1.3 Procedimiento de la partida

Durante los Clasificatorios online de la UEFA eEURO 2020, los equipos utilizarán el sistema de torneos de Konami. Las partidas serán jugadas en el sistema de torneos de Konami y los resultados deberán ser cargados en la página del torneo de eEuro en <https://www.eeuro2020.com/> de la misma manera que se introdujeron en la

selección de jugadores de la UEFA eEURO 2020. Para una guía detallada sobre cómo ingresar y jugar en los torneos dentro del juego por favor revisa [este enlace](#).

5.1.4 Resultados

Durante la selección de jugadores de la UEFA eEURO 2020, ambos jugadores son responsables de introducir correctamente los resultados en la página del partido de la web de eEURO2020.com a través de la hoja de partida (disponible luego del comienzo del torneo en la sección de "Mis Partidos") o reportar el resultado a un administrador a través del canal de Discord correspondiente (<https://discord.gg/furTTxx>). Además, ambos jugadores tienen la obligación de realizar una captura de pantalla donde se vean claramente los resultados finales del encuentro y las cuentas de juego de los jugadores y subirla a la propia página del partido en la web de eEURO 2020. Si un jugador tuviese cualquier conflicto con su partido, deberá abrir un ticket de protesta (<http://www.eeuro2020.com/protest/add>) para que la administración pueda verificar la situación y tomar una decisión. La decisión también puede significar la descalificación de ambos jugadores si no hay suficiente prueba para que alguno de los jugadores sea declarado como un claro ganador.

Durante los Clasificatorios online de la UEFA eEURO 2020, los equipos son responsables de introducir correctamente los resultados en la plataforma del torneo eEuro disponible a través del sitio web, o reportar el resultado a un administrador a través del canal de Discord asignado para su grupo (<https://discord.gg/furTTxx>). Además, todos los jugadores tienen la obligación de realizar una captura de pantalla donde se vean claramente los resultados finales del encuentro y las cuentas de juego de los jugadores y subirlas a la propia página del partido en la web de eEURO 2020. Si un jugador tuviese cualquier conflicto con su partido, debe contactar a la administración del torneo directamente en [Discord](#).

Para la comunicación con otros jugadores, competidores y oficiales del torneo, por favor utilizar los canales de los grupos del [Discord](#) oficial. Esto es especialmente importante en casos de reprogramación de partidas y de confirmación de jugadores, para que nuestro equipo de administración y todos los competidores estén al tanto de la situación.

5.1.5 Archivos de partido

Todos los archivos multimedia del partido (capturas de pantalla y vídeos) deben conservarse al menos durante 15 días. En general, deben subirse estos archivos lo antes posible. Está terminantemente prohibido falsificar o manipular los archivos

multimedia del partido, de hacerlo, dará lugar a graves sanciones a discreción de ESL/UEFA.

5.1.6 Capturas de pantalla

Ambos participantes son responsables de que las capturas de pantalla del resultado del partido se suban de forma correcta al finalizar cada partido. Las capturas de pantalla deben contener el nick de ambos jugadores y el resultado del partido. Además, recomendamos que los jugadores tomen las capturas de pantalla de situaciones discutibles (desconexiones, problemas de configuración del juego, etc.); estas capturas de pantalla podrán y serán utilizadas como evidencia en caso de una protesta.

5.1.7 Cambios en el partido

La administración del torneo puede que, en su sola discreción, cambiar la hora de inicio de comienzo del partido. La administración del torneo informará a todos los jugadores involucrados tan pronto como sea posible. Todos los partidos deberán empezar obligatoriamente tan pronto como se les asigne un rival. Cualquier retraso en el inicio del partido puede dar como consecuencia a la descalificación del torneo del jugador que no se presentó a tiempo. Cualquier fecha de partido es solamente una mera orientación, la fecha oficial será en el momento cuando un partido tenga asignado ambos participantes para jugar. Por ejemplo, se te puede solicitar que comiences a jugar tu partida antes o después de la hora programada si tu partida se encontrara disponible antes o después de dicha hora. Las partidas deben empezar tan pronto tengas un oponente.

5.1.8 Aplicación de la normativa

Las reglas son una guía para los jugadores y las decisiones de los administradores pueden diferir a ellas según las circunstancias. Así también, la administración del torneo se reserva el derecho de modificar las reglas en cualquier momento sin previo aviso.

5.1.9 Preparación del partido

Por favor resuelva cualquier problema que pueda ocurrir antes de que la partida comience. Los problemas de conexión o hardware durante la partida podría causar descalificación si no son manejados apropiadamente. Los acuerdos entre jugadores deben ser comunicados a los administradores mediante Discord, para que puedan estar al tanto de la situación, si un jugador experimenta problemas de conexión (así sea conectándose al juego, invitando al otro jugador o en el juego mismo), deberán pausar inmediatamente el juego y comunicar el problema a los

administradores mediante Discord. También deberán proveer a los administradores captura de pantalla de la configuración NAT de su consola de PlayStation.

Durante los Clasificatorios online de la UEFA eEURO 2020 se espera que los equipos anuncien a sus jugadores en el [Discord](#) para cada partida de forma separada. Primero, el equipo "local" anunciará a su jugador inicial para la partida 1 de la serie al mejor de 2 y luego, el equipo "visitante" anunciará a sus jugadores para las partidas 1 y 2, finalizando con el equipo "local" anunciando a su jugador para la partida 2.

Por ejemplo, antes del partido:

Equipo 1 dice que para la partida 1 jugarán con el jugador X. El Equipo 2 dice que para la partida 1 jugarán con el jugador Y.

Luego, el Equipo 2 dice que para la partida 2 jugarán con el jugador Y. El Equipo 2 dice que para la partida 2 jugarán con el jugador Z.

Luego la serie al mejor de 2 comenzará. No se podrán realizar cambios en los jugadores a menos que sea absolutamente necesario (ej: emergencia) y sólo se permitirá si es comunicado de manera clara mediante el Discord.

5.1.10 Desconexiones

Durante la selección de jugadores de la UEFA eEURO 2020, en el caso de que en una partida se sufra una desconexión antes de la finalización de la misma, la partida deberá ser jugada nuevamente de manera inmediata y debe ser completada como si la desconexión no hubiese ocurrido (por favor lee debajo para más información).

Los jugadores deben trabajar en conjunto para llegar a un punto de "continuación". Los jugadores deberán jugar el tiempo restante hasta alcanzar la marca de los 90 minutos de dentro del juego (por ejemplo, si el partido se detiene en el minuto 65, ambos jugadores deberán jugar los 25 minutos) y sumar los resultados de ambas partes de la partida (por ejemplo: antes de la desconexión del juego el resultado se encontraba 2:1 y en lo jugado en la reconexión el resultado fue 0:2, el resultado final será 2:3). La partida debe ser terminada luego de que los 90 minutos dentro del juego han sido jugados.

En caso de que sea una situación en un bracket de eliminación simple o doble y el partido queda como empate luego de la continuación del mismo, ambos jugadores deberán seguir la regla del "Gol de Oro" (por ejemplo: El juego se desconectó en el minuto 65 con el resultado 1:0. Los restantes 25 minutos son finalizados con un

0:1 resultando en un 1:1 total. Los jugadores deben continuar jugando y quien anote el próximo gol ganará la partida). En el caso de que hubiera una tarjeta roja antes de la desconexión, el jugador afectado deberá producir intencionalmente una falta con motivo de roja para continuar el encuentro en la partida recreada. El tiempo restante de la partida recreada no contará hasta que se produzca la tarjeta roja (por ejemplo, si la partida se desconectó al minuto 65 y en la nueva partida la tarjeta roja es dada en el minuto 7, los restantes 25 minutos comenzarán desde el minuto 7, lo que hará durar el partido hasta el minuto 32).

En caso de una desconexión los jugadores deben tomar capturas de pantalla o video para demostrar los resultados del partido desconectado. En caso de algún problema o dudas, un administrador debe ser contactado e informado sobre la situación.

Durante los Clasificatorios online de la UEFA eEURO 2020 en caso de que una partida se desconecte antes de que sea finalizada, la misma debe ser reiniciada utilizando el torneo de respaldo disponible en el sistema de torneos de Konami de dentro del juego. Cualquier resultado de la partida previa será contabilizado, la partida será continuada y jugada con cualquiera sea el tiempo restante al momento de la desconexión. Si existiese una disputa en cuanto al tiempo restante, ambos jugadores deben hablar con un administrador inmediatamente para informar del problema. En el caso de que el otro jugador también se desconecte, ambos jugadores deben regresar al torneo original e intentar otra vez. En todos los casos de desconexión, por favor contactar a la administración del torneo inmediatamente en el [Discord](#) del torneo.

En caso de que un jugador se desconectara dos veces, su partido será considerado un abandono a favor del otro equipo con un resultado de 3:0

5.1.11. Cuenta PSN - Restricción

Después de finalizar la selección de jugadores de la UEFA eEURO 2020, los jugadores no podrán cambiar de ninguna manera sus cuentas de PSN. La única excepción posible, es informar a la administración del torneo con una razón válida con al menos 72 horas antes del comienzo del próximo partido.

5.1.12 Fuerza Mayor

En caso de que el torneo no se jugable debido a razones técnicas (ej: PSN estando caído), la administración del torneo se reserva el derecho de reprogramar el torneo entero y anunciará una nueva fecha para todos los jugadores utilizando los canales de comunicación oficiales.

En caso de que un jugador no se encuentre disponible para jugar por el resto del torneo (enfermedad, muerte o evento similar), la ANF tiene permitido nominar a un nuevo jugador para remplazar al miembro original.

5.2 Directrices del Torneo Offline

Un libro de reglas adicional será emitido previo a las Finales Offline para consolidar las directrices debajo mencionadas. Esto será comunicado a los jugadores participantes en su debido tiempo.

5.2.1 Árbitros

Los Árbitros instruirán a los jugadores sobre cuándo configurar las partidas y cuándo comenzarlas, antes del juego y luego del entretiempo. Adicionalmente, los árbitros pueden solicitarles a los jugadores que realicen pausas en el juego en otros momentos del torneo. Los jugadores deben obedecer las instrucciones de los árbitros durante el torneo. Los árbitros tomarán nota del resultado antes de que los jugadores tengan permitido abandonar la sesión de juego o configurar una nueva partida.

5.2.2. Protestas

Si un jugador tuviese un problema antes, durante o después de un juego durante el torneo, debe hacerle llegar su problema a un árbitro. El árbitro evaluará la validez del caso, hará seguir las reglas e instruirá a los jugadores con los pasos a seguir. El árbitro puede consultar al árbitro principal y al organizador del torneo a su sola discreción.

El jugador también puede solicitarle al árbitro que consulte con el árbitro principal. El árbitro puede elegir consultar con el árbitro principal y el organizador del torneo a su sola discreción.

Todas las protestas deben hacerse o antes de que el juego comience, o tan pronto como suceda dentro del juego. Cualquier protesta realizada luego del final del juego será analizada a la sola discreción del árbitro principal.

5.2.3. Puntualidad de los jugadores

Se espera que los jugadores estén en el área de torneo y listos para jugar sus partidas cuando se les sea solicitado por los árbitros de torneo. A los jugadores se les dará una advertencia razonable sobre cuándo necesitan estar presentes. Las penalizaciones por arribos tardíos serán dadas según la discreción del árbitro principal.

5.2.4 Equipamiento de los jugadores

Los mandos de Playstation serán provistos por el organizador del torneo, sin embargo los jugadores pueden proveer sus propios mandos, siempre y cuando no creen una ventaja competitiva injusta para el jugador, no interfieran con la operación del juego o el torneo, no requieran ninguna configuración especial, cableado o adaptador para funcionar y estén diseñados para funcionar nativamente en la consola en la que el jugador compita. Todos los mandos personales serán inspeccionados por el equipo de árbitros para asegurarse que ninguna modificación ilegal fuese realizada. El organizador del torneo y el equipo de árbitros se reservan el derecho de prohibir un mando personal en cualquier momento si es considerado inapropiado y al jugador se le solicitará que utilice un mando aprobado.

5.2.5. Desconexiones del juego

En caso de que un jugador se desconecte del juego, el mismo será rehecho y el tiempo restante, antes de la desconexión, será jugado. El resultado antes de la desconexión persistirá a través del juego rehecho.

Ejemplo: Un jugador se desconecta al minuto 50. El resultado del partido era 2-1. El árbitro instruye que el juego debe ser rehecho desde el primer tiempo con el implícito resultado de 2-1 y siendo la segunda mitad a jugarse. Los competidores jugarán los restantes 40 minutos para determinar un ganador.

Si un jugador cree que se está creando una ventaja injusta a favor de su oponente, debe pausar el juego (o solicitarle a su rival que lo haga), y hacerle llegar la situación a los árbitros. El árbitro abordará el problema; sin embargo, si el jugador siente que el árbitro no ha abordado el problema apropiadamente, puede solicitarle al árbitro principal que también aborde el problema. Lo decidido por el árbitro principal y los organizadores del torneo no será apelable.

5.2.6 Cuentas

Todas las partidas del torneo offline serán jugadas con las cuentas personales de los jugadores. El acceso a estas cuentas es responsabilidad de cada jugador participante. Cualquier problema de inicio de sesión o de la cuenta debe ser resuelto de forma previa al comienzo de todas las partidas. No hacerlo podría resultar en una penalización, a discreción del árbitro principal.

5.2.7 Código de vestimenta

Los jugadores no tienen permitido utilizar ninguna prenda con mensajes políticos. El organizador del torneo se reserva el derecho de prohibir la vestimenta de un jugador

basándose en la vulgaridad, propaganda política o auspiciantes conflictivos. Además de la camiseta provista por la Asociación Nacional, los jugadores deben utilizar pantalones largos y calzado cerrado siempre que estén en cámara. Con la excepción de la camiseta, sólo la vestimenta Adidas o sin marca debe ser usada. La Asociación Nacional proveerá a los jugadores de la camiseta de la Selección Nacional. Éstas deberán ser usadas durante todos los días de competición y durante los días de prensa. Si se encuentra a un jugador incumpliendo esta norma, inicialmente, un árbitro le solicitará que se cambie. Si el jugador se rehúsa, sanciones podrían ser aplicadas según la discreción del árbitro principal y el organizador del torneo.

5.2.8 ESIC

Este torneo está cubierto por y sujeto al Código Anti-Corrupción de ESIC y al Código Anti-Dopaje de ESIC (juntos, “los Códigos”), que pueden ser encontrados en <https://esic.gg/codes/anti-corruption-code/> y <https://esic.gg/codes/anti-doping-code/>

Al ingresar en este torneo aceptas y acuerdas estar sujeto a y regido por los Códigos y que te has familiarizado con los Códigos los cuales, entre otras cosas, te prohíben apostar en cualquier partido de PES durante el torneo, manipular partidas por cualquier razón (ya sea cometer o facilitar el fraude en apuestas o a favor de otro jugador), abusar de la información interna, sobornar o hacer trampas o intentar hacer trampas mediante dopaje. Reconoces que ESIC tendrá jurisdicción sobre cualquier presunto incumplimiento de los Códigos y que se te podrá realizar una prueba por un posible incumplimiento del Código Anti-Dopaje, mediante el uso de un hisopo de saliva.

6. Configuración del partido

Cualquier configuración no mencionada en estas reglas pueden ser libremente configuradas por cada jugador a su preferencia.

6.1 Ajustes de partido - Selección de jugadores de la UEFA eEURO 2020

- Nivel: Super Estrella
- Tiempo de partido: 10 Minutos
- Lesiones: No
- Tipo de balón: REGISTA
- Tiempo extra: Si
- Penales: Si
- Clima: Verano/Bueno

- Número de sustituciones: 3 (+1 en Tiempo Extra)
- Velocidad de juego: Normal
- Tiempo: Día
- Longitud del césped: Normal
- Condiciones del campo: Normal
- Controles: Todos
- Equipo: Equipo Nacional (Ej: Los jugadores españoles deben elegir España)
- Estadísticas equilibradas: Desactivado

6.2 Ajustes de partido - Clasificatorios online de la UEFA eEURO 2020

Esta parte de la competición será jugada en el modo "Torneo Online", el cual estará abierto para los jugadores clasificados. Diferencia importante: las estadísticas equilibradas estarán activadas.

- Nivel: Super Estrella
- Tiempo de partido: 10 Minutos
- Lesiones: No
- Tipo de balón: REGISTA
- Tiempo extra: Si
- Penales: Si
- Clima: Verano/Bueno
- Número de sustituciones: 3
- Velocidad de juego: Normal
- Tiempo: Noche
- Longitud del césped: Normal
- Condiciones del campo: Normal
- Controles: Todos
- Equipo: Equipo Nacional (Ej: Los jugadores españoles deben elegir España)
- Estadísticas equilibradas: Activado

6.3 Ajustes de partido – Finales en vivo de la UEFA eEURO 2020

Esta parte de la competición será jugada en el modo "Torneo Online", donde las estadísticas equilibradas estarán activadas.

7. Recopilación de datos

Al participar en el torneo de "UEFA eEURO 2020", acepto que mi información personal (nombre, nick, dirección de correo electrónico, cuenta de PSN, resultados del torneo y datos de facturación (que incluye: importe facturado, especificación de ganancias)) será transmitido a la UEFA, Konami Holdings Company y la Asociación Nacional de la UEFA relevante de mi país, con el fin de realizar el torneo. Con respecto a la gestión de sus datos por parte de los socios cooperantes, debe referirse a sus declaraciones de protección de datos que puede ver a través de sus respectivos sitios web.