

Règlement eEURO 2020 eFootball



1. Général

SANS OBLIGATION D'ACHAT

Le tournoi UEFA Euro 2020 eFootball ("Compétition") est parrainé par l'UEFA et opéré par Turtle Entertainment ("ESL").

Le tournoi est une compétition de jeu vidéo réalisée en utilisant eFootball Pro Evolution Football 2020 ("PES 2020") sur la console PlayStation 4.

Les participants doivent s'inscrire en utilisant l'application tournoi intégrée à la PlayStation ou via le site de l'eEURO 2020 (<https://www.eEURO2020.com/>). Les participants respectant les conditions d'éligibilité énoncées dans la section Éligibilité du Joueur ci-dessous (également appelé "Joueur" ou "Compétiteur" ou "Participant") doivent (1) posséder ou avoir accès à PES 2020 sur PlayStation 4; (2) avoir un PSN ID valide; (3) être résident d'un pays associé à une Fédération nationale de football ("FN"); et (4) avoir un abonnement PSN+ valide.

2. Éligibilité du Joueur

Tous les joueurs participant à l'UEFA Euro 2020 eFootball doivent remplir les éléments suivants:

- Les joueurs doivent lier leur compte PSN ID avec leur compte ESL Play soit par l'application tournoi intégrée au PSN ou via la page du tournoi sur ESL Play. Tout manquement avant le début de la compétition résultera d'une disqualification du Joueur de la compétition
- Les joueurs doivent avoir la nationalité du pays pour laquelle ils s'engagent à participer à la sélection des joueurs UEFA eEURO 2020.
- Lors de votre inscription via le PSN, la résidence du compte doit correspondre à celle de la nation à laquelle vous souhaitez participer.*
- Les joueurs doivent être âgés de 16 ans ou plus avant le début de la compétition. Tous les joueurs ayant moins de 18 ans doivent avoir un parent ou un responsable légal qui les accompagnent pour tous les événements physiques, comme exigé par la loi.

*Les ressortissants résidant dans un autre pays sont éligibles pour concourir dans le qualifier de leur pays d'origine s'ils fournissent une preuve de leur nationalité (c.-à-d. Passeport / carte d'identité nationale / certificat de naissance, etc.) à l'administration du tournoi avant le début du qualifier. Cela peut être fait en ouvrant un ticket d'assistance (<https://www.euro2020.com/support/add>).

3. Comportement du joueur

L'UEFA et ESL auront une politique de tolérance zéro concernant les comportements agressifs, insultants ou violents pendant, ou en rapport avec, les événements liés à l'UEFA.

Tout incident lié à un comportement susmentionné sera pris très au sérieux et des sanctions seront infligées, le cas échéant, par les officiels du tournoi.

Les joueurs doivent se comporter de manière exemplaire à tout moment. Une conduite déloyale peut inclure, sans toutefois s'y limiter, le piratage, l'exploitation de bug, la tromperie et la déconnexion volontaire. Les joueurs doivent faire preuve d'esprit sportif et de fair-play. Toute conduite anti-sportive ou tout comportement nuisible sera traité fermement à chaque étape du tournoi. Cela pourrait même inclure une suspension ou une disqualification du tournoi. Les joueurs doivent jouer au mieux de leurs capacités à tout moment. Les administrateurs du tournoi seront les seuls habilités à sanctionner en cas de violation de ces règles.

Dans toutes les langues, les joueurs ne peuvent tenir de propos obscènes, vulgaires et/ou de commentaires racistes dans le chat du jeu, chat du salon du jeu ou en interview en direct. Ceci inclut également les abréviations et/ou référence jugées obscènes. Les administrateurs du tournoi se réservent le droit de sanctionner ceux-ci à leur entière discrétion. Ces règles s'appliquent également sur les forums, emails, messages privés et sur les canaux [Discord](#) de la compétition.

Tout différend qu'une personne peut avoir avec le fonctionnement actuel de la compétition doit d'abord être signalé en envoyant un message à un opérateur de la compétition via [Discord](#) ou via les canaux d'assistance et de ticket de réclamation. Le non-respect de la procédure appropriée pour les différends entraînera une non-prise en compte du différend et la possibilité de sanctions supplémentaires.

4. Structure du tournoi

4.1 Sélection des joueurs UEFA eEURO 2020

La sélection des joueurs pour le tournoi global de l'UEFA eEURO 2020 se fait via la solution de tournoi ESL (comme indiqué dans ce document) et/ou via la Fédération nationale de football d'un pays. Toutes les informations seront affichées sur le site eEURO2020.com si/quand elles sont disponibles. Dans les cas où un système hybride est utilisé (c'est-à-dire qu'il existe plus d'une façon de se qualifier), cela sera clairement indiqué sur les portails de

votre pays (et dans ce règlement). ESL n'est pas responsable des compétitions organisées à la discrétion des fédérations nationales.

Les joueurs participeront aux qualifications pour déterminer les meilleurs joueurs de leur pays. Selon le pays, il y aura 1, 2, ou 4 qualifications dans lesquelles les matchs seront joués en élimination directe en Best-of-1 (vous perdez = vous êtes éliminé). Il est possible de jouer plusieurs qualifications, car chaque qualification est une nouvelle chance de se qualifier. Les 4 meilleurs joueurs par qualification passeront à la phase appelée Online Playoff Qualifier.

L'Online Playoff Qualifier se jouera quant à lui en arbre à double élimination et les matchs en best-of-3 (vous devez gagner 2 manches face à votre adversaire pour passer au tour suivant). Selon le pays, les 2, 3 ou 4 meilleurs joueurs seront sélectionnés pour représenter leur équipe nationale.

4.3 Répartition des sélections de joueurs UEFA eEURO 2020

La sélection des joueurs de l'UEFA eEURO 2020 détermine les joueurs (et donc les équipes de 2, 3 ou 4 représentants) qui formeront l'équipe nationale d'un pays. Le nombre de qualifications ainsi que le nombre de joueurs promus en équipe nationale varient selon les pays. Vous trouverez ci-dessous la ventilation complète des pays participants. Si votre pays n'est pas répertorié ci-dessous, cela signifie que votre pays ne qualifie pas les joueurs directement par le biais de tournois en ligne organisés par l'UEFA. Veuillez consulter le site Web eEURO2020.com pour plus d'informations.

- L'Albanie sélectionne 2 représentants via 2 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- L'Autriche sélectionne 4 représentants via 4 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- La Belgique sélectionne 2 représentants via 4 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- La Bosnie-Herzégovine sélectionne 2 représentants via 2 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- La Bulgarie sélectionne 2 représentants via 4 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- La Croatie sélectionne 2 représentants via 4 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- Chypre sélectionne 2 représentants via 2 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier

- Le Danemark sélectionne 2 représentants via 2 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- L'Angleterre sélectionne 2 représentants via 4 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- L'Estonie sélectionne 2 représentants via 2 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- La Finlande sélectionne 2 représentants via 4 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- La Grèce sélectionne 2 représentants via 4 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- Gibraltar sélectionne 2 représentants via 1 Online Playoff Qualifier
- La Hongrie sélectionne 2 représentants via 4 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- Le Liechtenstein sélectionne 2 représentants via 1 Online Playoff Qualifier
- La Lituanie sélectionne 2 représentants via 2 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- Le Luxembourg sélectionne 2 représentants via 2 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- Malte sélectionne 2 représentants via 2 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- Le Monténégro sélectionne 2 représentants via 2 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- La Macédoine du Nord sélectionne 2 représentants via 2 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- L'Irlande du Nord sélectionne 2 représentants via 2 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- La Roumanie sélectionne 4 représentants via 4 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- La Russie sélectionne 4 représentants via 2 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- L'Écosse sélectionne 2 représentants via 2 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- La Serbie sélectionne 4 représentants via 4 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- La Slovaquie sélectionne 2 représentants via 2 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- L'Espagne sélectionne 2 représentants via 4 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier
- La Turquie sélectionne 2 représentants via 4 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier

- Le Pays de Galles sélectionne 2 représentants via 2 Qualifications et 1 Online Playoff Qualifier

Une fois qu'un joueur a été sélectionné, il n'est pas autorisé à changer de nom de compte PSN. Des exceptions peuvent être accordées si une demande a été faite 72 heures avant le prochain match de tournoi, et qu'une raison valable est fournie.

4.3 UEFA eEURO 2020 Online Qualifications

Chaque équipe nationale sera tirée au sort en groupes, conformément à la décision du comité UEFA qui empêche les équipes sélectionnées par les fédérations d'être tirées dans le même groupe contre d'autres équipes sélectionnées. La liste actuelle des groupes est la suivante :

- GROUPE A:

Angleterre, Serbie, Albanie, Espagne, Lettonie

- GROUPE B:

Slovénie, Écosse, Portugal, Roumanie, Liechtenstein

- GROUPE C:

Suisse, Macédoine du Nord, Moldavie, Kazakhstan, Bosnie-Herzégovine

- GROUPE D:

Slovaquie, Grèce, Finlande, Norvège, Azerbaïdjan

- GROUPE E:

Autriche, Israël, Islande, Russie, Pologne

- GROUPE F:

Kosovo, Géorgie, Irlande du Nord, Lituanie, Bélarus, Luxembourg

- GROUPE G:

Hongrie, Gibraltar, Turquie, Bulgarie, Estonie, Allemagne

- GROUPE H:

Pays de Galles, Iles Féroé, Ukraine, Andorre, Italie, Monténégro

- GROUPE I:

Suède, Saint-Marin, Danemark, Malte, Pays-Bas, Irlande

- GROUPE J:

Belgique, France, Arménie, Chypre, République tchèque, Croatie

Le nombre total de groupes est de 10 : 5 groupes de 5 équipes nationales et 5 groupes de 6 équipes nationales. Chaque équipe nationale se compose de 2, 3 ou 4 joueurs selon leur pays, comme indiqué dans l'article 4.2.

Chaque groupe seront joués en matchs aller-retour*, où les pays s'affronteront à la fois comme « à domicile » et « à l'extérieur » lors de confrontations sur des jours différents. Les deux affrontements (à domicile et à l'extérieur) consistent en un Best-of-2, où les équipes joueront deux matchs consécutifs et additionneront tous les buts marqués ensemble. Au cours de cette phase, les équipes joueront donc un total de 4 matchs contre tous leurs adversaires dans leur groupe. Chaque membre de l'équipe nationale doit jouer au moins une fois dans cette phase du tournoi.

Gagner un match octroie 3 points à l'équipe nationale, une égalité 1 point et une défaite 0 point. Dans le cas où les équipes sont à égalité de points après le dernier match de cette phase, les critères suivants seront appliqués pour déterminer le classement :

- a. Plus grand nombre de points obtenus dans les matchs entre les équipes en question.
- b. Différence de buts résultant des matchs entre les équipes en question (si plus que deux équipes finissent à égalité).
- c. Plus grand nombre de buts marqués dans les matchs entre les équipes en question (si plus de deux équipes finissent à égalité).
- d. Différence de buts dans tous les matchs du groupe.
- e. Plus grand nombre de buts marqués dans tous les matchs du groupe.

Remarque : aucune pondération n'est attribuée aux buts / victoires « à domicile » vs « à l'extérieur ».

Le vainqueur de chaque groupe se qualifiera directement pour la finale de l'UEFA eEURO 2020. Le finaliste de chaque groupe sera ensuite aléatoirement placé dans 2 nouveaux groupes de 5 équipes.

Chaque groupe seront joués en matchs aller-retour*, où les pays s'affronteront à la fois comme « à domicile » et « à l'extérieur » lors de confrontations sur des jours différents. Les deux affrontements (à domicile et à l'extérieur) consistent en un Best-of-2, où les équipes joueront deux matchs consécutifs et additionneront tous les buts marqués ensemble. Au cours de cette phase, les équipes joueront donc un total de 4 matchs contre tous leurs adversaires dans leur groupe. Chaque membre de l'équipe nationale doit jouer au moins une fois dans cette phase du tournoi.

Le système de points et les critères de départage restent les mêmes que lors du tour précédent. Les 3 meilleures équipes de chacun de ces groupes se qualifieront pour la finale de l'UEFA eURO 2020.

*Le système de matches aller-retour, aussi appelé Tournoi à deux tours, veut dire que tous les concurrents jouent contre tous les autres concurrents du groupe deux fois. Vous pouvez en savoir plus sur le système [ici](#).

4.4 Phase finale de l'UEFA eEURO 2020

4.4.1 Phase de poule

Les 16 équipes qualifiées pour la phase finale seront réparties par tirage au sort dans 4 poules de 4 équipes. Chaque poule se jouera au format d'arbre GSL. Les deux meilleures équipes de chaque poule avanceront dans un arbre à élimination directe au niveau des Quarts de Finale. Les matches seront joués en 2v2.

4.4.2 Phase d'élimination directe

Les 4 équipes ayant remporté leur poule seront opposées à une équipe finaliste d'une poule qu'elles n'auront pas affrontées à l'étape précédente. Chaque match de cette phase se jouera en best-of-3. L'ordre des matches est le suivant:

- 1v1
- 2v2
- 1v1 (si nécessaire)

La Grande Finale se jouera en best-of-5. L'ordre des matchs est le suivant:

- 2v2
- 1v1
- 2v2
- 1v1 (si nécessaire)
- 2v2 (si nécessaire)

5. Règles du Tournoi

5.1 Règles des tournois en ligne

5.1.1 Replanification des matches

Les matchs du tournoi ne peuvent pas être reprogrammés par rapport aux horaires annoncés, sauf pendant la phase de qualification en ligne de l'UEFA eEURO 2020. Au cours de cette phase, l'heure de départ annoncée pour les matchs peut être décalée de 30 minutes dans les deux sens si les deux équipes conviennent de la nouvelle heure de départ. Cet accord doit être publié sur le canal [Discord](#) officiel de la phase de groupes du tournoi pour que tout le monde puisse le voir.

5.1.2 Absence

Chaque joueur a **15 minutes** pour se présenter à un match (horaire affiché +15 minutes). Ne pas se présenter après 15 minutes résultera d'une défaite par forfait.

Lors de la sélection des joueurs de l'UEFA eEURO 2020, le joueur qui attend doit ouvrir une réclamation (via la page de match <https://www.eeuro2020.com/>) afin d'obtenir une victoire par défaut ou soulever le problème sur le chat Discord avec un administrateur.

Pendant les qualifications en ligne de l'UEFA eEURO 2020, le système attribuera automatiquement la victoire par défaut à l'équipe qui était à l'heure et ces victoires ne peuvent pas être contestées.

5.1.3 Procédure de communication des résultats

Lors de la phase de qualification en ligne de l'UEFA eEURO 2020, les équipes utiliseront le système de tournoi Konami. Les matchs doivent être joués sur le système de tournois Konami et les résultats doivent être entrés sur la page du tournoi eEuro sur <https://www.eeuro2020.com/> de la même manière qu'ils ont été entrés dans la sélection des joueurs UEFA eEURO 2020. Pour un guide détaillé sur la façon de participer et de jouer au tournoi en jeu, veuillez consulter [ce lien](#).

5.1.4 Résultats

Lors de la sélection des joueurs de l'UEFA eEURO 2020, les deux joueurs sont responsables de saisir les résultats corrects sur le site Web eEURO2020.com via la page de match (disponible après le début des tournois dans la section « mes matchs ») ou de communiquer leur score à l'administrateur du tournoi sur le canal Discord dédié (<https://discord.gg/uefa2020>). Par conséquent, les deux joueurs doivent prendre une capture d'écran à la fin du match, où le résultat correct peut être clairement vu avec les pseudos des joueurs et doivent la télécharger sur la page du match sur le site eEURO 2020. Si un joueur rencontre un conflit dans le match, il est conseillé d'ouvrir une réclamation (<https://www.eeuro2020.com/protest/add>), afin que les arbitres du tournoi puissent vérifier et prendre une décision. La décision peut également signifier que les deux joueurs sont disqualifiés, s'il n'y a pas de preuves suffisantes pour qu'un des joueurs soit déterminé comme vainqueur.

Lors de la phase de qualification en ligne de l'UEFA eEURO 2020, les équipes sont responsables de saisir les résultats corrects sur la plate-forme du tournoi eEuro disponible via le site Web ou en signalant leur score à l'administrateur du tournoi sur le canal Discord dédié à leur groupe (<https://discord.gg/uefa2020>). Par conséquent, tous les joueurs doivent prendre une capture d'écran à la fin du match, où le résultat correct peut être clairement vu avec les pseudos des joueurs et doivent la télécharger sur la page du match sur le site eEURO 2020. Si un joueur a un conflit dans le match, il est conseillé de contacter l'équipe d'administration du tournoi directement sur [Discord](#).

Pour communiquer avec les autres joueurs, adversaires et officiels du tournoi, veuillez utiliser les canaux officiels du groupe [Discord](#). Ceci est particulièrement important en cas de

reprogrammation de l'heure de match et de confirmation des joueurs, afin que notre équipe d'administration et tous les concurrents soient au courant de la situation.

5.1.5 Média de match

Tous les médias de match (captures d'écran et vidéos) doivent être conservés au moins pendant 15 jours. En général, il faut uploader les médias de match à l'issue de celui-ci le plus rapidement possible. Manipuler ou présenter de faux médias de match est bien entendu interdit et occasionnera de lourdes sanctions à la discrétion de ESL/UEFA.

5.1.6 Capture d'écrans

Les deux participants doivent s'assurer que les captures d'écrans du résultat du match soient uploadées dès la fin du match. Les captures d'écran doivent contenir les pseudonymes des deux joueurs et le résultat du match. Aussi, nous recommandons aux joueurs de prendre des captures d'écrans lors de situations conflictuelles (tels que les déconnexions en match, mauvais paramétrages des matchs etc...). Ces captures d'écran peuvent et seront utilisées comme preuve en cas de réclamation.

5.1.7 Modification des matches

ESL peut, à son entière discrétion, changer l'heure du début des matchs. ESL notifiera tous les joueurs impactés dans les meilleurs délais. Tous les matchs doivent être joués dès que deux participants y sont assignés. Tout retard pour débiter un match pourra occasionner une disqualification. Les heures des matchs sont seulement une estimation, l'heure officielle du match est le moment où deux participants sont assignés à ce match.

Par exemple, il se peut que vous deviez commencer à jouer votre match avant ou après l'heure de début prévue si votre match devient disponible avant ou après cette heure. Les matchs doivent commencer dès que vous avez un adversaire.

5.1.8 Application des règles

Les règles sont une ligne directrice et les décisions des admins peuvent différer des règles selon la situation et les circonstances. L'Administration du tournoi peut changer ces règles à tout moment et sans en avertir au préalable.

5.1.9 Préparation des matches

Veillez résoudre tout problème pouvant survenir avant le début d'un match. Des problèmes de connexion ou de matériel pendant un match peuvent entraîner une disqualification s'ils ne sont pas traités correctement. Les accords entre les joueurs doivent être communiqués aux administrateurs via Discord, afin qu'ils soient au courant de la situation. Si un joueur rencontre des problèmes de connexion (que ce soit se connecter au jeu, inviter l'autre joueur dans le lobby ou dans le jeu lui-même), il doit immédiatement mettre en pause le jeu et communiquer le problème aux administrateurs via Discord. Ils doivent également fournir aux administrateurs une capture d'écran de ses paramètres NAT sur sa console PlayStation.

Pendant la phase de qualification en ligne de l'UEFA eEURO 2020, les équipes devront annoncer leurs joueurs sur le [Discord](#) pour chaque match. Tout d'abord, l'équipe « à domicile » annoncera son premier joueur pour le match 1 du best-of-2, puis l'équipe « à l'extérieur » annoncera ses joueurs pour les matches 1 et 2, et enfin l'équipe « à domicile » annoncera son joueur pour le match 2.

Par exemple, avant le match :

L'équipe 1 dit pour le match 1 qu'elle joue avec le joueur X. L'équipe 2 dit que pour le match 1 elle joue avec le joueur Y.

Ensuite, l'équipe 2 dit pour le match 2 qu'elle joue avec le joueur Y. L'équipe 1 dit que pour le match 2 elle joue avec le joueur Z.

Ensuite, le best-of-2 commencera. Aucune modification ne peut être apportée aux joueurs, sauf en cas d'absolue nécessité (par exemple en cas d'urgence) et uniquement si clairement communiqué via [Discord](#).

5.1.10 Déconnexions

Dans le cas d'une partie qui s'arrête en raison d'une déconnexion avant que le match ne soit terminé, le match devra être rejoué immédiatement et terminé en fonction du moment où la déconnexion a eu lieu. Les joueurs devront s'accorder mutuellement sur un point de

“reprise”. Les joueurs doivent jouer le temps restant jusqu’à l’affichage des 90 minutes (par exemple, si le match est interrompu à la 65ème minute alors les 25 minutes restantes devront être jouées) et additionner les deux scores du match (par exemple, avant la déconnexion le score était de 2:1, le résultat après la reconnexion est de 0:2 alors le score final sera 2:3). Le match devra être terminé après que 90 minutes soient jouées au total.

Si la situation se produit lors de match en élimination directe ou double élimination et qu’il y a égalité après le temps restant, les joueurs doivent jouer selon la règle du but en or afin de déterminer un gagnant (par exemple, un match déconnecté à la 65ème minute sur un score de 1-0, puis les 25 minutes restantes se terminent avec un score de 0-1, soit un total de 1-1, les joueurs devront continuer à jouer et le premier qui marque un but l'emporte).

Si un carton rouge a été attribué avant que la partie ne se déconnecte alors lors de la reprise du match le joueur sanctionné devra faire faute pour obtenir un carton rouge, la reprise du match débutera dès lors que le carton rouge sera attribué (par exemple, la partie se déconnecte à la 65ème minute et lors de la reprise du match, le carton rouge est attribué à la 7ème minute alors le temps de match restant de 25 minutes commencera à partir de la 7ème minute sur le chronomètre, et la fin du match sera donc à la 32ème minute du match).

Les joueurs devront prendre des captures d’écrans supplémentaires ou des vidéos afin de prouver les résultats de ce match. En cas de doute ou de problèmes, l’équipe Admin devra être sollicitée et informée de la situation.

Pendant la phase de qualification en ligne de l'UEFA eEURO 2020, si un match est interrompu par une déconnexion avant la fin du match, le match doit être redémarré à l'aide de la sauvegarde de match disponible dans le Système de tournoi Konami. Tout résultat du match précédent sera pris en compte, le match sera poursuivi et joué avec le temps restant au moment de la déconnexion. En cas de litige concernant le temps restant, les deux joueurs doivent contacter un administrateur immédiatement pour soulever le problème. Si l'autre joueur se déconnecte également, les deux joueurs doivent retourner au tournoi d'origine et réessayer. Dans tous les cas de déconnexion, veuillez contacter immédiatement l'administration du tournoi dans le [Discord](#) du tournoi.

Dans le cas où le même joueur se déconnecte deux fois, son match sera considéré comme un forfait au profit de l'autre équipe avec un score de 3-0.

5.1.11 Restriction compte PSN

Après que la sélection des joueurs pour l'UEFA eEURO 2020 soit achevée, les joueurs ne pourront plus modifier leurs comptes PSN. La seule exception possible est de fournir une raison valable au moins 72 heures avant le début du prochain match.

5.1.12 Force majeure

Dans le cas où le tournoi ne serait pas jouable pour des raisons techniques (c'est-à-dire que le PSN est en panne par exemple), l'administration du tournoi se réserve le droit de reprogrammer l'ensemble du tournoi et annoncera la nouvelle heure à tous les joueurs utilisant les canaux de communication officiels.

En cas d'indisponibilité d'un joueur pour le reste du tournoi (maladie, décès ou événement similaire), la Fédération Nationale est autorisée à désigner un nouveau joueur pour remplacer le membre d'origine.

5.2 Règles des tournois hors-ligne

Un manuel de tournoi hors ligne supplémentaire sera publié avant les finales hors ligne afin de consolider les directives ci-dessous. Il sera communiqué aux joueurs participants en temps voulu.

5.2.1 Arbitres de tournoi

Les arbitres indiqueront aux joueurs quand préparer les matchs et quand les lancer, avant le match et après la mi-temps. De plus, les arbitres peuvent demander aux joueurs de mettre en pause le jeu à d'autres moments du tournoi. Les joueurs doivent obéir aux instructions des arbitres tout au long du tournoi. Les arbitres enregistreront le score des matchs avant que les joueurs ne soient autorisés à quitter la session de jeu ou à configurer une nouvelle partie.

5.2.2 Litiges

Si un joueur a un problème avant, pendant ou après un match du tournoi, il doit faire part de ses préoccupations à un arbitre. L'arbitre évaluera la validité du problème, prendre une décision et en informera les joueurs pour les étapes suivantes. L'arbitre peut consulter l'arbitre en chef et l'organisateur du tournoi à sa seule discrétion.

Les joueurs peuvent également demander à l'arbitre de consulter l'arbitre en chef. L'arbitre peut choisir de consulter l'arbitre en chef et l'organisateur du tournoi à sa seule discrétion.

Tous les litiges doivent être déposés soit avant le début du jeu, soit dès qu'ils se produisent dans le jeu. Tout différend soulevé après la fin d'un match sera traité à la discrétion de l'arbitre principal.

5.2.3 Ponctualité des joueurs

Les joueurs devront être dans la zone du tournoi et prêts à jouer leurs matchs lorsque les arbitres du tournoi l'exigent. Les joueurs recevront un avertissement quant à l'heure à laquelle ils doivent être présents. Les pénalités pour retard seront données à la discrétion de l'arbitre principal.

5.2.4 Equipement des joueurs

Des contrôleurs Playstation seront fournis par l'organisateur du tournoi, mais les joueurs peuvent amener leurs propres contrôleurs tant qu'ils ne créent pas un avantage concurrentiel injuste pour les adversaires, n'interfèrent pas avec les opérations du jeu ou du tournoi, ne nécessitent aucune configuration spéciale et que les câbles ou adaptateurs pour les faire fonctionner sont conçus pour fonctionner de manière native sur la console sur lesquels ils sont branchés. Tous les contrôleurs personnels seront inspectés par l'équipe d'arbitres pour s'assurer qu'aucune modification illégale n'a été apportée. L'organisateur du tournoi et l'équipe d'arbitres se réservent le droit de refuser un contrôleur personnel à tout moment si cela est jugé inapproprié et le joueur devra utiliser un contrôleur approuvé.

5.2.5 Déconnexions

Dans le cas où un joueur se déconnecte du jeu, la partie sera relancée avec le temps restant avant la déconnexion. Le score datant d'avant la déconnexion persistera jusqu'au lancement de la nouvelle partie.

Exemple : un joueur se déconnecte à la 50e minute. Le score du match était de 2-1. L'arbitre ordonne au jeu d'être relancé dès la 1ère mi-temps avec le score implicite de 2-1. Cette première mi-temps sera jouée comme la seconde mi-temps. Les concurrents joueront les 40 minutes restantes pour déterminer le vainqueur. Si un joueur a un problème qui, selon lui, crée un avantage injuste pour l'adversaire, il doit mettre le jeu en pause (ou demander à son adversaire de mettre le jeu en pause) et porter le problème à l'attention de l'arbitre. L'arbitre abordera le problème ; cependant, s'ils estiment que l'arbitre n'a pas

traité correctement le problème, ils peuvent demander à l'arbitre en chef de résoudre également le problème. Les décisions de l'arbitre en chef et des organisateurs du tournoi sont définitives.

5.2.6 Comptes de jeu

Toutes les parties hors-ligne du tournoi seront jouées sur les comptes personnels des joueurs. L'accès à ce compte est de la responsabilité de chaque joueur participant. Tout problème de connexion / compte doit être résolu avant l'heure de début communiquée de toutes les parties. Ne pas le faire peut entraîner des pénalités, à la discrétion de l'arbitre en chef.

5.2.7 Code vestimentaire

Les joueurs ne sont pas autorisés à porter des vêtements avec des messages politiques. L'organisateur du tournoi se réserve le droit d'interdire les vêtements des joueurs en raison de vulgarité, de messages politiques ou de sponsors conflictuels. En plus du maillot fourni par l'association nationale, les joueurs doivent porter un pantalon long et des chaussures fermées en tout temps lorsqu'ils sont devant la caméra.

À l'exception du maillot, seuls les vêtements *adidas* ou sans marque doivent être portés. Les joueurs recevront des maillots de leur équipe nationale par leur fédération nationale. Ceux-ci doivent être portés pendant tous les jours de compétition et pendant les media days. Si un joueur ne respecte pas cette règle, un arbitre lui demandera de se changer. Si le joueur refuse, d'autres sanctions peuvent lui être infligées à la discrétion de l'arbitre en chef et de l'organisateur du tournoi.

5.2.8 ESIC

Ce tournoi est couvert et soumis au Code Anti-Corruption ESIC et au Code Anti-Dopage ESIC (appelés ensemble "les Codes") trouvables ici: <https://esic.gg/codes/anti-corruption-code/> et <https://esic.gg/codes/anti-doping-code/>

En participant à ce tournoi, vous acceptez et convenez que vous êtes soumis et lié par les Codes et que vous vous êtes familiarisé avec les Codes qui, entre autres, vous interdisent de parier sur un match PES pendant la durée du tournoi, de procéder à la manipulation d'un résultat de match pour quelque raison que ce soit (commettre ou faciliter une fraude de paris ou favoriser un autre joueur), d'abuser d'informations privilégiées, de corrompre ou tenter de tricher par dopage. Vous reconnaissez que l'ESIC aura juridiction sur toute

violation présumée des Codes et que vous pouvez être testé pour une violation potentielle du Code Antidopage en utilisant un test de prélèvement de salive.

6. Paramètres des matches

Tous les paramètres **non mentionnés** dans ces règles sont libres d'être définis par chaque joueur individuellement.

6.1 Paramètres des matches – UEFA eEURO 2020 – Phase de sélection des joueurs

- Niveau : Super Star
- Durée de match : 10 Minutes
- Blessures : Off
- Type de ballon : REGISTA
- Prolongations : Oui
- Tirs au but : Oui
- Météo : Été/Bonne
- Nombre de remplacements : 3 (+1 en Prolongations)
- Vitesse de jeu : Normal
- Nuit/Jour : Jour
- Hauteur du gazon : Normale
- Conditions du terrain : Normale
- Contrôles : Tous
- Équipe : Votre équipe Nationale (par exemple les joueurs Français doivent sélectionner l'Equipe de France)
- Statistiques Équilibrées : Non/Désactivé

6.2 Paramètres des matches – UEFA eEURO 2020 – Phase de qualification en ligne

Cette partie de la compétition se déroulera avec le mode "Tournoi en ligne", qui sera ouvert aux joueurs qualifiés. **Différence importante - les statistiques équilibrées seront activées.**

- Niveau : Super Star
- Durée de match : 10 Minutes
- Blessures : Off
- Type de ballon : REGISTA
- Prolongations : Off
- Tirs au but : Off
- Météo : Été/Bonne
- Nombre de remplacements : 3
- Vitesse de jeu : Normal
- Nuit/Jour : Nuit
- Hauteur du gazon : Normale
- Conditions du terrain : Normale
- Contrôles : Tous
- Équipe : Votre équipe Nationale (par exemple les joueurs Français doivent sélectionner l'Équipe de France)
- Statistiques Équilibrées : Oui/Activé

6.3 Paramètres des matches – UEFA eEURO 2020 – Phase finale offline

Cette partie de la compétition se déroulera avec le mode "Tournoi". **Les statistiques équilibrées seront activées.**

7. Collecte des données

En participant au tournoi "UEFA eEURO 2020", j'accepte que mes données personnelles (nom, pseudo, adresse e-mail, compte de jeu PSN, résultats du tournoi et données de facturation, y compris : montant facturé, spécification des gains) soient transmises à l'UEFA, Konami Holdings Company et l'Association nationale de l'UEFA pertinentes pour mon pays, aux fins de l'organisation du tournoi. En ce qui concerne le traitement des données par les partenaires de coopération, nous vous renvoyons à leurs déclarations de protection des données, qui peuvent être consultées via leurs sites Web respectifs.