

Regolamento UEFA eEURO2020



1. Panoramica

NESSUN ACQUISTO NECESSARIO.

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

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

I partecipanti devono iscriversi usando la app da torneo di PlayStation integrata o il sito ufficiale di eEURO 2020 (<https://www.eEURO2020.com/>). I partecipanti che soddisfano i requisiti di eleggibilità nella sezione Eleggibilità del giocatore sottostante (individualmente un "Giocatore" o "concorrente" o "Partecipante") devono inoltre (1) possedere o avere accesso alla versione europea di PES 2020 su PlayStation 4; (2) avere un PSN ID valido; (3)

essere residenti di una Associazione Nazionale di Calcio ("NA") valida; e (4) avere un abbonamento PSN+ valido.

2. Eleggibilità del giocatore

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

- I giocatori devono collegare il loro PSN ID al loro account ESL Play attraverso la app da torneo PSN integrata, o sul sito web ufficiale di eEURO 2020 (<https://www.eEURO2020.com/>). Non provvedere a ciò prima dell'inizio del torneo porterà alla squalifica del giocatore dalla competizione.
- I giocatori devono avere la nazionalità del Paese per il quale vogliono partecipare alla selezione giocatori di UEFA eEURO 2020.
- I giocatori devono essere residenti all'interno della giurisdizione della loro NA. (Ai giocatori potrebbe venire richiesto di mostrare una prova della loro residenza per determinare l'eleggibilità).
- I giocatori devono avere compiuto almeno 16 anni prima dell'inizio del torneo. Tutti i giocatori minorenni dovranno essere accompagnati da un genitore o un tutore legale a tutti gli eventi dal vivo, come richiesto dalla legge.

3. Condotta del giocatore

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

Ci si aspetta che i giocatori si comportino nel miglior modo possibile in ogni momento. Comportamenti sleali possono includere, ma non sono limitati a, hacking, exploiting, ringing e disconnessioni intenzionali. Ci si aspetta che i giocatori mostrino una buona sportività e fair play. Qualsiasi condotta sleale o comportamento tossico verrà punito severamente

durante ogni fase del torneo. I giocatori devono sempre giocare al meglio delle loro abilità. L'amministrazione del torneo sola mantiene il giudizio per le violazioni di queste regole.

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

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

4. Struttura del torneo

4.1 Selezione giocatori UEFA eEURO 2020

La Selezione Giocatori per il torneo di UEFA eEURO 2020 avviene tramite la soluzione di tornei di ESL (come delineata in questo documento) e/o attraverso l'Associazione Nazionale di Calcio. Nei casi in cui venga usato un sistema ibrido (come nel caso in cui ci sia più di un modo per qualificarsi), ciò verrà dichiarato chiaramente nei portali del vostro Paese (e in questo rulebook). ESL non è responsabile per qualunque competizione condotta a discrezione delle Associazioni Nazionali.

I giocatori che competono attraverso il sito web di eEURO2020.com disputeranno dei tornei di qualifica per stabilire chi sono i migliori giocatori della loro nazione. A seconda del Paese, ci saranno o 2 o 4 tornei di qualifica in cui le partite saranno giocate in un tabellone ad Eliminazione Singola e incontri best of one (perdi una partita = sei fuori). Gioca in quanti più tornei di qualifica riesci a disputare: ogni qualifier è un'altra possibilità di qualifica. I migliori 4 giocatori per qualifier avanzeranno all'Online Playoff Qualifier.

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

4.2 Composizione selezione giocatori UEFA eEURO 2020

La Selezione Giocatori di UEFA eEURO 2020 determina i giocatori (e quindi le squadre di 2, 3 o 4 giocatori) che andranno a formare la Nazionale del rispettivo paese. Il numero dei tornei di qualifica, così come dei giocatori promossi alla squadra nazionale, dipende dalla nazione. Qui sotto potete trovare una panoramica completa delle nazioni partecipanti. Nel caso in cui il tuo Paese non sia nella lista, significa che la NA non sta selezionando i rappresentanti della nazionale attraverso gli online qualifier organizzati da UEFA. Consulta il sito web eEURO2020.com per maggiori informazioni.

- L'Albania seleziona 2 rappresentanti via 2 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- L'Austria seleziona 4 rappresentanti via 4 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- Il Belgio seleziona 2 representatives via 4 Qualifiers and 1 Online Playoff Qualifier
- La Bosnia-Erzegovina seleziona 2 rappresentanti via 2 Qualifier and 1 Online Playoff Qualifier
- La Bulgaria seleziona 2 rappresentanti via 4 Qualifiers e 1 Online Playoff Qualifier
- La Croazia seleziona 2 rappresentanti via 4 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- Cipro seleziona 2 rappresentanti via 2 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- La Danimarca seleziona 2 rappresentanti via 2 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- L'Inghilterra seleziona 2 rappresentanti via 4 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- L'Estonia seleziona 2 rappresentanti via 2 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- La Grecia seleziona 2 rappresentanti via 4 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- L'Ungheria seleziona 2 rappresentanti via 4 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- L'Islanda seleziona 2 rappresentanti via 2 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- Il Liechtenstein seleziona 2 rappresentanti via 2 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- La Lituania seleziona 2 rappresentanti via 2 Qualifiers e 1 Online Playoff Qualifier
- Il Lussemburgo seleziona 2 rappresentanti via 2 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- Malta seleziona 2 rappresentanti via 2 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- Il Montenegro seleziona 2 rappresentanti via 2 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- La Macedonia del Nord seleziona 2 rappresentanti via 2 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- L'Irlanda del Nord seleziona 2 rappresentanti via 2 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- La Russia seleziona 4 rappresentanti via 2 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- La Scozia seleziona 2 rappresentanti via 2 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- La Serbia seleziona 4 rappresentanti via 4 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier

- La Slovacchia seleziona 2 rappresentanti via 4 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- La Spagna seleziona 2 rappresentanti via 4 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- La Svizzera seleziona 4 rappresentanti via 4 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- La Turchia seleziona 2 rappresentanti via 4 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier
- Il Galles seleziona 2 rappresentanti via 4 Qualifier e 1 Online Playoff Qualifier

Una volta che un giocatore è stato selezionato, non gli è permesso cambiare il nome del proprio account PSN. Eccezioni possono venire fatte nel caso venga effettuata una richiesta almeno 72 ore prima del prossimo incontro di torneo, fornendo una valida motivazione.

4.3 UEFA eEURO 2020 Online Qualifiers

Ogni team verrà sorteggiato casualmente nei gruppi, aderendo alle decisioni della Commissione Esecutiva UEFA che impediscono a determinati team di incontrarsi l'un l'altro. La lista attuale dei gruppi è la seguente:

- GRUPPO A:

Inghilterra, Serbia, Albania, Spagna, Lettonia

- GRUPPO B:

Slovenia, Scozia, Portogallo, Romania, Liechtenstein

- GRUPPO C:

Svizzera, Macedonia del Nord, Moldavia, Kazakistan, Bosnia e Erzegovina

- GRUPPO D:

Slovacchia, Grecia, Finlandia, Norvegia, Azerbaigian

- GRUPPO E:

Austria, Israele, Islanda, Russia, Polonia

- GRUPPO F:

Kosovo, Georgia, Irlanda del Nord, Lituania, Bielorussia, Lussemburgo

- GRUPPO G:

Ungheria, Gibilterra, Turchia, Bulgaria, Estonia, Germania

- GRUPPO H:

Galles, Isole Faroe, Ucraina, Andorra, Italia, Montenegro

- GRUPPO I:

Svezia, San Marino, Danimarca, Malta, Paesi Bassi, Repubblica di Irlanda

- GRUPPO J:

Belgio, Francia, Armenia, Cipro, Repubblica Ceca, Croazia

Il numero totale di gruppi è 10: 5 gruppi da 5 squadre Nazionali, e 5 gruppi da 5 squadre Nazionali. Ogni squadra Nazionale è composta da 2, 3 o 4 giocatori, a seconda della loro nazione, come delineato nel paragrafo 4.2.

Ogni gruppo verrà giocato in doppio round robin*, dove le nazioni si sfideranno l'un l'altra sia in "casa" che in "trasferta" durante giorni separati. Entrambi i matchup (casa e trasferta) consistono di una serie best-of-2, dove le squadre giocheranno due partite l'una dopo l'altra e tutti i gol segnati saranno sommati. Durante questa fase, le squadre giocheranno un totale di 4 partite contro tutti gli avversari del proprio gruppo. Ogni membro della squadra Nazionale deve giocare almeno una volta in questa fase del torneo.

La vittoria di un match garantisce alla squadra Nazionale 3 punti, il pareggio 1 punto e la sconfitta 0 punti. Nel caso che le squadre concludano questa fase a pari punti, saranno applicati i seguenti criteri per determinare la classifica:

a. Maggior numero di punti ottenuti tra le squadre in questione; b. Differenza reti risultante dalle partite tra le squadre in questione (se più di due squadre finiscono pari); c. Maggior numero di reti segnate nelle partite tra le squadre in questione (se più di due squadre finiscono pari); d. Differenza reti in tutte le partite del gruppo; e. Maggior numero di reti segnati in tutte le partite del gruppo.

Nota: non c'è differenza tra reti/vittoria in "casa" vs "trasferta".

I vincitori di ogni gruppo si qualificheranno direttamente per la finale di UEFA eEURO 2020. I secondi classificati di ogni gruppo verranno quindi estratti a sorte in 2 nuovi gruppi da 5 squadre. Ogni gruppo verrà giocato in doppio round robin*, dove le nazioni si sfideranno l'un l'altra sia in "casa" che in "trasferta" durante giorni separati. Entrambi i matchup (casa e trasferta) consistono di una serie best-of-2, dove le squadre giocheranno due partite l'una dopo l'altra e tutti i gol segnati saranno sommati. Durante questa fase, le squadre

giocheranno un totale di 4 partite contro tutti gli avversari del proprio gruppo. Ogni membro della squadra Nazionale deve giocare almeno una volta in questa fase del torneo.

Il sistema di punteggio e i criteri per il tiebreak rimangono gli stessi che nel precedente turno. I migliori 3 team per ognuno di questi gruppi si qualificheranno per la finale di UEFA eEURO 2020.

** Round-robin significa che tutti i partecipanti devono giocare contro tutti gli altri partecipanti nel gruppo. Puoi trovare maggiori informazioni su questo sistema [qui](#)*

4.4 Finali UEFA eEURO 2020

4.4.1. Fase a gironi

Le 16 squadre alle finali offline verranno sorteggiate casualmente in 4 gruppi di 4 squadre ciascuno. Ogni gruppo verrà giocato come un bracket Dual Tournament (Eliminazione Doppia senza giocare la Gran Finale). I primi 2 team in ogni gruppo avanzeranno in un tabellone da 8 team a eliminazione singola. I match saranno giocati in 2v2.

4.4.2. Fase a eliminazione

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

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

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

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

5. Linee guida del torneo

5.1 Linee guida del Torneo Online

5.1.1 Spostare partite

Le partite del torneo non possono essere spostate diversamente dagli orari annunciati, eccetto che durante la fase Qualifier Online di UEFA eEURO 2020. Durante questa fase, gli orari di inizio delle partite possono essere spostati di 30 minuti prima o dopo, se entrambe le squadre concordano sul nuovo orario di inizio. Questo accordo deve essere pubblicato nel canale [Discord](#) ufficiale della fase a gruppi in modo che tutti possano vederlo.

5.1.2 No Show

Ogni giocatore ha **15 minuti** per presentarsi ad una partita. (Orario annunciato +15 minuti). Non presentarsi entro 15 minuti comporterà una sconfitta a tavolino.

Il giocatore che sta aspettando durante la selezione giocatori deve aprire un protest (attraverso la pagina del match su <https://www.eeuro2020.com/>) per poter ottenere una vittoria di default o portare la cosa all'attenzione di un admin sulla chat di Discord.

Durante il Qualifier Online di UEFA eEURO 2020 il torneo assegnerà automaticamente la vittoria di default al team che si presenta in tempo e queste vittorie non possono venire protestate.

5.1.3. Procedura partite

Durante l'Online Qualifier di UEFA eEURO 2020, le squadre utilizzeranno il sistema tornei di Konami. Le partite saranno giocate sul sistema tornei di Konami e i risultati dovranno essere inseriti nella pagina eEuro del torneo su <https://www.eeuro2020.com/> alla stessa maniera in cui sono stati inseriti durante la selezione giocatori di UEFA eEURO 2020. Per una guida dettagliata su come entrare e giocare nel torneo in-game puoi consultare [questo link](#).

5.1.4. Risultati

Durante la selezione giocatori di UEFA eEURO 2020, entrambi i giocatori sono responsabili del corretto inserimento del loro risultato sul sito web di eEURO2020.com attraverso la pagina del match (disponibile dopo che il torneo abbia inizio nella sezione "le mie partite") o di riportare il risultato ad un admin del torneo nel canale Discord dedicato

(<https://discord.gg/furTTxx>). Perciò, entrambi i giocatori devono effettuare uno screenshot alla fine della partita, dove è possibile vedere il risultato corretto, e devono caricarlo dopo il match sul sito web di eEURO 2020. Se un giocatore ha un conflitto nel match, dovrebbe aprire un protest (<https://www.eeuro2020.com/protest/add>), così che lo staff possa controllare e prendere una decisione adeguata. La decisione può anche portare alla squalifica di entrambi i giocatori, se non ci sono abbastanza prove che dimostrino che nessuno dei due sia chiaramente il vincitore.

Durante l'Online Qualifier per UEFA eEURO 2020, le squadre sono responsabili del corretto inserimento dei loro risultati sulla piattaforma torneo di eEuro, attraverso il sito web o riportando i loro risultati agli admin del torneo nel canale Discord dedicato per il loro gruppo (<https://discord.gg/furTTxx>). Perciò, entrambi i giocatori devono effettuare uno screenshot alla fine della partita, dove è possibile vedere il risultato corretto, e devono caricarlo dopo il match sul sito web di eEURO 2020. Se un giocatore ha un conflitto nel match, dovrebbe contattare l'amministrazione del torneo direttamente su Discord.

Per comunicazioni con altri giocatori, avversari e arbitri del torneo, si prega di utilizzare i canali Discord ufficiali del proprio gruppo. Ciò è in particolar modo importante in caso di spostamento di orario dei match e conferme dei giocatori nei match, in modo che il nostro team di admin e tutti i concorrenti siano sempre aggiornati in queste situazioni.

5.1.5. Match Media

Tutti i matchmedia (screenshot e video) devono essere conservati per almeno 15 giorni. Generalmente, bisognerebbe caricarli nella pagina del match il prima possibile. Falsificare o manipolare un matchmedia è proibito e comporterà punizioni severe a discrezione di ESL/UEFA.

5.1.6. Screenshot

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

5.1.7. Cambiamenti delle partite

Gli amministratori del torneo possono, a loro sola discrezione, cambiare l'orario di inizio di una partita. Gli amministratori del torneo notificheranno tutti i giocatori coinvolti il prima possibile. Tutti i match devono iniziare appena essi sono disponibili. Qualunque ritardo all'inizio di un match può portare ad una squalifica del giocatore che non si è presentato in tempo. Qualunque orario di match che viene pubblicato è solo una stima, l'orario ufficiale del match sarà il momento in cui il match viene creato, appena entrambi i giocatori sono definiti. Per esempio, ti potrebbe venire richiesto di giocare il tuo match prima o dopo l'orario di inizio previsto se il tuo match diventa disponibile prima o dopo l'orario indicato. Le partite devono iniziare appena hai un avversario.

5.1.8. Applicazione delle regole

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

5.1.9. Preparazioni della partita

Risolvi eventuali problemi che potrebbero verificarsi prima dell'inizio di una partita. Problemi di connessione o hardware durante una partita possono portare a una squalifica se non gestiti correttamente. Gli accordi tra i giocatori devono essere comunicati agli admin tramite Discord, in modo che loro siano al corrente della situazione. Se un giocatore riscontra problemi di connessione (sia di connessione al gioco, che ad invitare l'altro giocatore, o nel gioco stesso), viene chiesto loro di mettere immediatamente in pausa la partita e sollevare il problema con gli admin tramite Discord. Devono inoltre fornire agli admin uno screenshot delle loro impostazioni NAT della PlayStation Console.

Durante la fase del Qualifier Online di UEFA eEURO 2020, alle squadre verrà richiesto di annunciare i loro giocatori sul [Discord](#) per ogni match separatamente. Prima il team in "casa" annuncerà il loro giocatore iniziale per il match 1 nella serie best-of-2, quindi il team in "trasferta" annuncerà i loro giocatori per i match 1 e 2, infine il team in "casa" annuncerà il loro giocatore per il match 2.

Per esempio, prima della partita:

Team 1 dice che la partita 1 verrà giocata dal loro giocatore X. Team 2 dice che la partita 1 verrà giocata dal loro giocatore Y.

Quindi sempre il Team 2 dice che per la partita 2 giocherà loro giocatore X. Team 1 infine dice che per la partita 2 schiereranno il giocatore Z.

Quindi la serie best-of-2 ha inizio. Nessun cambio di lineup può essere effettuato dopo questa fase, a meno che non sia assolutamente necessario (per esempio, nel caso di un'emergenza) e solo se chiaramente comunicato via Discord.

5.1.10. Disconnessioni

Durante la selezione giocatori a UEFA eEURO 2020, nel caso in cui una partita si disconnetta prima che il match sia finito, la partita sarà immediatamente rifatta e portata al compimento come se la disconnessione non sia mai avvenuta (guarda sotto per maggiori informazioni).

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

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

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

Durante l'Online Qualifier di UEFA eEURO 2020, in caso che una partita si disconnetta prima della fine del match, questo dovrà essere riavviato usando il torneo di backup disponibile nel sistema tornei in-game di Konami. Qualunque risultato dal match precedente verrà tenuto in

conto, il match continuerà e verranno giocati quanti minuti mancavano prima della disconnessione. Se c'è una disputa riguardo il tempo restante, entrambi i giocatori dovrebbero parlarne immediatamente con un admin. Nel caso che anche l'altro giocatore si disconnetta, entrambi i giocatori dovrebbero tornare al torneo originale e riprovare. In tutti i casi di disconnessione, contatta immediatamente l'amministrazione del torneo sul [Discord](#) del torneo.

Nel caso che lo stesso giocatore si disconnetta due volte, il suo match verrà considerato un forfait in favore dell'altro team con il risultato di 3-0.

5.1.11. Restrizioni sugli Account PSN

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

5.1.12. Cause di forza maggiore

Nel caso in cui il torneo non sia giocabile per motivazioni tecniche (per esempio, i server PSN down), l'amministrazione del torneo si riserva il diritto di riprogrammare l'intero torneo, annunciando il nuovo orario a tutti i giocatori usando i canali di comunicazione ufficiali.

Nel caso in cui un giocatore non sia disponibile a giocare per il resto del torneo (malattia, morte, o eventi simili), all'Associazione Nazionale è permesso di nominare un nuovo giocatore per poter rimpiazzare il membro originale.

5.2 Linee guida del Torneo Offline

Verrà pubblicato un ulteriore manuale per il Torneo Offline prima delle Finali Offline per consolidare le linee guida sottostanti. Questo verrà comunicato ai giocatori partecipanti a tempo debito.

5.2.1. Arbitri

Gli arbitri instruiranno i giocatori su come settare le loro partite e su quando iniziarle, prima della partita e dopo l'intervallo della partita. Inoltre, gli arbitri potrebbero chiedere ai giocatori di mettere in pausa la partita in altri momenti durante il torneo. I giocatori devono obbedire alle istruzioni degli arbitri durante la durata del torneo. Gli arbitri registreranno il

risultato delle partite prima che ai giocatori venga concesso di lasciare la sessione di gioco o fare il set up per una nuova partita.

5.2.2. Dispute

Se un giocatore ha un problema prima, durante, o dopo una partita durante il torneo, dovrebbe parlarne con un arbitro. L'arbitro valuterà la validità del problema, prenderà una decisione e istruirà i giocatori sui passi successivi. L'arbitro potrà consultare l'head referee e l'organizzazione del torneo a sua sola discrezione.

Il giocatore può inoltre richiedere che l'arbitro si consulti con l'head referee. L'arbitro può scegliere se consultarsi con l'head referee e l'organizzazione del torneo a sua sola discrezione.

Tutte le dispute devono essere segnalate prima dell'inizio della partita, o appena il problema accade in-game. Qualsiasi segnalazione avvenuta dopo la fine di una partita verrà affrontata alla discrezione dell'head referee.

5.2.3. Puntualità dei giocatori

Ci si aspetta che i giocatori siano nell'area del torneo e pronti per giocare le loro partite quando richiesto dagli arbitri del torneo. Ai giocatori verrà dato un avviso ragionevole su quando devono essere presenti. Potranno venire assegnate penalità per i ritardi, a discrezione degli arbitri.

5.2.4. Attrezzature dei giocatori

I controller delle PlayStation verranno assegnati dall'organizzazione del torneo, tuttavia i giocatori potranno utilizzare i propri controller, appurato che questi non creino un vantaggio sleale al giocatore, non interferiscano con le operazioni della partita o del torneo, non richiedano alcuna configurazione speciale, cablaggio o adattatori per funzionare, e siano disegnati per funzionare nativamente sulla console su cui si va a competere. Tutti i controller personali verranno ispezionati dal team di arbitri per assicurarsi che non sia stata effettuata alcuna modifica illegale. L'organizzazione del torneo e il team di arbitri si riservano il diritto di non ammettere un controller personale in qualsiasi momento, se ritenuto inappropriato, e al giocatore verrà richiesto di usare un controller approvato.

5.2.5. Disconnessioni in partita

Nel caso in cui un giocatore si disconnetta dalla partita, la partita verrà rifatta e il tempo rimanente, da prima della disconnessione, verrà giocato. Il punteggio prima della disconnessione persisterà attraverso la nuova partita.

Esempio: un giocatore si disconnette al 50° minuto. Il punteggio della partita era 2-1. L'arbitro indica che la partita va rifatta dalla prima metà col risultato implicito di 2-1. I giocatori giocheranno i restanti 40 minuti per determinare il vincitore.

Se un giocatore ritiene che ciò crei un vantaggio sleale per il proprio avversario, deve mettere in pausa la partita (o richiedere che il proprio avversario metta in pausa la partita) e portare il problema all'attenzione di un arbitro. L'arbitro giudicherà la disputa; tuttavia, se il giocatore ritiene che l'arbitro non ha affrontato propriamente il problema, può richiedere che anche l'head referee giudichi la disputa. Decisioni da parte dell'head referee e degli organizzatori del torneo sono finali e inappellabili.

5.2.6. Account

Tutte le partite del torneo offline saranno giocate sugli account personali dei giocatori. L'accesso a questo account è responsabilità di ogni giocatore partecipante. Qualsiasi problema di log in/account deve essere risolto prima dell'inizio programmato di tutte le partite. Non provvedere a ciò potrebbe portare a penalità, alla discrezione dell'head referee.

5.2.7. Dress code

Ai giocatori non è permesso di indossare abbigliamento con messaggi politici. L'organizzazione del torneo si riserva il diritto di non ammettere abbigliamento basato su volgarità, messaggi politici, o sponsor in conflitto. Oltre alla divisa procurata dalla Associazione Nazionale, i giocatori devono indossare sempre pantaloni lunghi e scarpe chiuse quando inquadrati in camera. Con l'eccezione della divisa, è permesso indossare solo abbigliamento Adidas o non brandizzato. Ai giocatori verranno fornite le divise della loro squadra Nazionale dalla propria Associazione Nazionale. Queste devono venire indossate per tutti i giorni della competizione, e durante i media day. Se un giocatore venisse trovato a contravvenire a queste regole, un arbitro gli chiederà di cambiarsi d'abbigliamento. Se il giocatore si rifiuta, ulteriori sanzioni possono venire inflitte alla discrezione dell'head referee e dell'organizzazione del torneo.

5.2.8. ESIC

Questo torneo segue ed è soggetto al ESIC Anti-Corruption Code e al ESIC Anti-Doping Code (insieme "i Codici Etici") che possono essere trovati qui: <https://esic.gg/codes/anti-corruption-code/> e <https://esic.gg/codes/anti-doping-code/>

Iscrivendoti a questo torneo, accetti e riconosci di essere soggetto ai Codici Etici e che hai familiarizzato con i Codici Etici stessi che, tra le altre cose, ti proibiscono di scommettere su qualsiasi match di PES per la durata del torneo, di manipolare un match per qualsiasi ragione (sia commettendo o facilitando scommesse fraudolente o favorendo un altro giocatore), abusare di informazioni riservate, corruzione o usando cheat o imbrogliando usando doping. Accetti che ESIC avrà giurisdizione su qualsiasi presunta violazione dei Codici Etici e che potresti essere soggetto ad un test del tampone della saliva per una presunta violazione del Anti-Doping Code.

6. Settaggi partita

Qualsiasi impostazione non menzionata in queste regole può essere configurata da ogni giocatore nel modo che preferisce. Es. livello di assistenza dei passaggi.

6.1 Settaggi partita - selezione giocatori UEFA eEURO 2020

- Livello: Super Star
- Durata partita: 10 Minuti
- Infortuni: Off
- Tipo palla: REGISTA
- Tempi supplementari: On
- Rigori: On
- Meteo: Estate / Soleggiato
- Numero di sostituzioni: 3 (+1 nei Supplementari)
- Velocità di gioco: Normale
- Orario: Giorno
- Lunghezza dell'erba: Normale
- Condizioni del campo: Normali

- Controlli: Tutti
- Selezione squadra: Nazionali (es. i giocatori finlandesi devono scegliere la Finlandia)
- Statistiche bilanciate: Off

6.2 Settaggi partita - fase di qualifica online UEFA eEURO 2020

Questa parte della competizione verrà svolta in modalità "Torneo Online", che sarà aperta per tutti i giocatori qualificati. Differenza principale - le statistiche bilanciate (significa che i giocatori di entrambi i team devono avere le stesse statistiche) sono attive.

- Livello: Super Star
- Durata partita: 10 Minuti
- Infortuni: Off
- Tipo palla: REGISTA
- Tempi supplementari: On
- Rigori: On
- Meteo: Estate / Soleggiato
- Numero di sostituzioni: 3 (+1 nei Supplementari)
- Velocità di gioco: Normale
- Orario: Giorno
- Lunghezza dell'erba: Normale
- Condizioni del campo: Normali
- Controlli: Tutti
- Selezione squadra: Nazionali (es. i giocatori finlandesi devono scegliere la Finlandia)
- Statistiche bilanciate: On

7. Raccolta dati

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

cooperazione, consultare le loro dichiarazioni di protezione dei dati, che possono essere visionate nei loro rispettivi siti web.