

Regulamento eFootball eEURO 2020



1. Introdução

UEFA Euro 2020 eFootball Tournament ("Competição") é organizado pela UEFA e gerido por ESL Gaming ("ESL").

O torneio é uma competição de videogame eFootball Pro Evolution Soccer 2020 ("PES 2020") para o consola PlayStation 4. Os participantes devem se registrar usando a integração do torneio no PS4 ou no site oficial eEURO2020 (<https://www.eeuro2020.com/>). Os participantes que atendem aos requisitos de qualificação na seção "Elegibilidade do jogador" abaixo (individualmente, um "Jogador" ou "Concorrente" ou "Participante") também devem (1) possuir ou ter acesso à versão PES 2020 europeu para PlayStation 4; (2) possuir uma conta válida na PlayStation Network; (3) ser um residente do país da Associação Nacional de Futebol ("ANF") participante que você deseja representar; e (4) possuir uma assinatura PSN + válida.

2. Elegibilidade do jogador

Todos os jogadores que competem na Competição eFootball do UEFA EURO 2020 devem cumprir o seguinte:

- Os jogadores devem vincular sua conta PSN ID à conta ESL Play integrando o torneio no PS4 ou, na sua falta, no site oficial do eEURO2020 (<https://www.eeuro2020.com/>). A não realização deste processo antes do torneio resultará na desqualificação imediata do jogador.
- Os jogadores devem ser cidadãos do país do qual desejam participar na seleção de jogadores do UEFA eEURO 2020.
- Ao se registrar no painel da PSN, a residência da conta deve corresponder à do país em que você deseja participar.*
- Os jogadores devem ter idade mínima de 16 anos antes do início de seu primeiro jogo. Todos os jogadores menores de 18 anos que participarem de eventos presenciais devem estar acompanhados de pai, mãe ou responsável legal, conforme exigido por lei.

** Os cidadãos residentes em outro país são elegíveis para competir no qualificador de seu país de origem se fornecerem provas de sua nacionalidade (por exemplo, passaporte / carteira de identidade nacional / certidão de nascimento, etc.) à administração do torneio antes do início da partida qualificador. Isso pode ser apresentado em um tíquete de suporte (<https://www.eeuro2020.com/support/>)*

3. Comportamento do jogador

A UEFA e a ESL têm uma política de tolerância zero em todas as condutas rudes, abusivas e violentas durante ou em relação a eventos sancionados pela UEFA. Qualquer incidente com comportamento antidesportivo, como mencionado acima, será levado a sério e será sancionado pelos responsáveis pelo torneio.

Os jogadores devem se comportar da maneira mais esportiva possível. Qualquer conduta injusta pode incluir, entre outros, o uso de hacks, exploits, armadilhas ou desconexões intencionais. Espera-se que todo jogador mostre o melhor espírito esportivo e fair play possível. Qualquer comportamento antidesportivo ou tóxico pode levar a medidas drásticas em qualquer fase do torneio. Isso pode incluir a eliminação ou suspensão do jogador do torneio. Os jogadores de torneio são obrigados a jogar o melhor que podem em todos os momentos, sem exceções. A administração do torneio se reserva o direito de agir a qualquer momento por violações dessas regras.

Em todos os idiomas, os jogadores não podem realizar gestos obscenos, palavrões e / ou comentários racistas no chat do jogo, na sala ou nas entrevistas ao vivo. Isso inclui qualquer abreviação e / ou referência. Os administradores da competição se reservam o direito de garantir e cumprir todos esses regulamentos a seu critério. Essas regras também se aplicam a: fóruns, emails, mensagens pessoais, redes sociais, canais de Discord e outras mídias.

Em geral, qualquer disputa, problema ou reclamação que o jogador possa ter com o andamento normal do torneio deve ser resolvida através de um Operador da Liga do canal Discord ou através do sistema de bilhetes de apoio / protesto. O não cumprimento do procedimento apropriado para esse tipo de situação pode resultar na demissão do protesto, além da possibilidade de uma penalidade adicional.

4. Estrutura da Competição

4.1 Seleção de jogadores do UEFA eEURO 2020

A seleção de jogadores para o torneio UEFA eEURO 2020 ocorre através da solução de torneios ESL (conforme descrito neste documento) e / ou através da Associação Nacional de Futebol de um país. Todas as informações podem ser encontradas no site eEURO2020.com assim que disponíveis. Quando um sistema híbrido é usado (por exemplo, há mais de uma maneira de classificar), isso será mencionado claramente no portal do país (e neste regulamento). A ESL não é responsável por nenhuma competição que seja realizada a critério de uma Associação Nacional.

Os jogadores que competem pelo site eEURO2020.com jogam uma série de qualificadores para determinar os melhores jogadores em seu país. Dependendo disso, haverá 1, 2 ou 4 eliminatórias, onde as partidas serão disputadas em uma faixa simples de eliminação e o melhor de uma partida (se você perder, será eliminado). Os jogadores podem competir em mais de um qualificador, porque cada

um oferece outra oportunidade para se qualificar. Os 4 melhores jogadores em cada qualificação terão um lugar direto na fase Playoff Online.

A fase do Playoff Online será disputada em uma chave de eliminação dupla no melhor de 3 jogos (você precisa de 2 vitórias contra o seu adversário para avançar para a próxima rodada). Dependendo do país, os melhores 2, 3 ou 4 jogadores se qualificarão para a Seleção Nacional.

4.2 Repartição da selecção de jogadores do UEFA eEURO 2020

A Seleção de Jogadores da UEFA eEURO 2020 determina os jogadores (e, portanto, equipes ou, na sua falta, 2, 3 ou 4 representantes) que formarão a Seleção Nacional de um país. O número de eliminatórias e o número de jogadores promovidos para a equipe nacional variam de acordo com o país. Abaixo está uma repartição dos países participantes. Se o seu país não estiver listado, significa que você não está qualificado diretamente para os jogadores através dos torneios Online organizados pela UEFA. Consulte o site eEURO2020.com para obter mais informações.

- A Albânia selecionará 2 representantes através de 2 qualificadores e 1 Playoff Online
- A Áustria selecionará 4 representantes através de 4 qualificadores e 1 Playoff Online
- A Bélgica selecionará 2 representantes através de 4 qualificadores e 1 Playoff Online
- Bósnia e Herzegovina selecionará 2 representantes através de 2 qualificadores e 1 Playoff Online
- A Bulgária selecionará 2 representantes através de 4 qualificadores e 1 Playoff Online
- A Croácia selecionará 2 representantes através de 4 qualificadores e 1 Playoff Online
- Chipre selecionará 2 representantes através de 2 qualificadores e 1 Playoff Online
- A Dinamarca selecionará 2 representantes através de 2 qualificadores e 1 Playoff Online
- Inglaterra selecionará 2 representantes através de 4 qualificadores e 1 Playoff Online
- A Estônia selecionará 2 representantes através de 2 qualificadores e 1 Playoff Online
- A Finlândia selecionará 2 representantes através de 4 qualificadores e 1 Playoff Online
- Gibraltar selecionará 2 representantes através de 1 Playoff Online

- A Grécia selecionará 2 representantes através de 4 qualificadores e 1 Playoff Online
- A Hungria selecionará 2 representantes através de 4 qualificadores e 1 Playoff Online
- Liechtenstein selecionará 2 representantes através de 1 Playoff Online
- A Lituânia selecionará 2 representantes através de 2 qualificadores e 1 Playoff Online
- Luxemburgo selecionará 2 representantes através de 2 qualificadores e 1 Playoff Online
- Malta selecionará 2 representantes através de 2 qualificadores e 1 Playoff Online
- Montenegro selecionará 2 representantes através de 2 qualificadores e 1 Playoff Online
- Macedônia do Norte selecionará 2 representantes através de 2 qualificadores e 1 Playoff Online
- A Irlanda do Norte selecionará 2 representantes através de 2 qualificadores e 1 Playoff Online
- A Romênia selecionará 4 representantes através de 4 qualificadores e 1 Playoff Online
- A Rússia selecionará 4 representantes através de 2 qualificadores e 1 Playoff Online
- A Escócia selecionará 2 representantes através de 2 qualificadores e 1 Playoff Online
- A Sérvia selecionará 4 representantes através de 4 qualificadores e 1 Playoff Online
- A Eslováquia selecionará 2 representantes através de 2 qualificadores e 1 Playoff Online
- A Espanha selecionará 2 representantes através de 4 qualificadores e 1 Playoff Online
- A Turquia selecionará 2 representantes através de 4 qualificadores e 1 Playoff Online
- País de Gales selecionará 2 representantes através de 2 qualificadores e 1 Playoff Online

Depois que um jogador é selecionado, ele não tem permissão para alterar o nome da sua conta PSN. Exceções podem ser feitas se uma solicitação foi feita 72 horas antes do próximo jogo do torneio e por um motivo válido.

4.3 Eliminatórias Online do UEFA eEURO 2020

Cada Seleção Nacional será sorteada aleatoriamente em grupos, aderindo às decisões do Comité Executivo da UEFA, que impedem que algumas equipas sejam equiparadas no mesmo grupo com outras. A lista atual de grupos é a seguinte:

- GRUPO A:

Inglaterra, Sérvia, Albânia, Espanha, Letônia

- GRUPO B:

Eslovênia, Escócia, Portugal, Romênia,

- GRUPO C:

Suíça, Macedônia do Norte, Moldávia, Cazaquistão, Bósnia e Herzegovina

- GRUPO D:

Eslováquia, Grécia, Finlândia, Noruega, Azerbaijão

- GRUPO E:

Áustria, Israel, Islândia, Rússia, Polónia

- GRUPO F:

Kosovo, Geórgia, Irlanda do Norte, Lituânia, Bielorrússia, Luxemburgo

- GRUPO G:

Hungria, Gibraltar, Turquia, Bulgária, Estônia, Alemanha

- GRUPO H:

País de Gales, Ilhas Faroé, Ucrânia, Andorra, Itália, Montenegro

- GRUPO I:

Suécia, São Marinho, Dinamarca, Malta, Países Baixos, República da Irlanda

- GRUPO J:

Bélgica, França, Armênia, Chipre, República Tcheca, Croácia

O número total de grupos é de 10: 5 grupos de 5 equipas nacionais e 5 grupos de 6 equipas nacionais. Cada equipa nacional é composta por 2, 3 ou 4 jogadores, dependendo do país, conforme indicado na seção 4.2.

Cada grupo será disputado em um round-robin duplo *, onde os países jogarão entre si como "local" e "visitante" durante diferentes dias da partida. Ambos os jogos (em casa e fora) consistem em uma série dos 2 melhores, onde as equipas jogam dois jogos e todos os gols convertidos neles serão adicionados. Durante esta fase, as equipas disputarão um total de 4 jogos contra todos os seus adversários no grupo. Cada membro da equipa nacional terá que jogar pelo menos uma vez nesta fase do torneio.

Ganhar um jogo concederá à Seleção Nacional 3 pontos, o sorteio concederá 1 ponto e a derrota concederá 0 pontos. No caso de as equipas empatarem em pontos após o jogo final desta fase, os seguintes critérios serão aplicados para determinar a posição final:

- a. Maior quantidade de pontos obtidos nos jogos entre os equipas em questão..
- b. Diferença de golos resultante dos jogos entre as equipas em questão (se mais de duas equipas terminarem igualmente).
- c. Mais gols marcados nos jogos entre as equipas em questão (se mais de duas equipas terminarem empatadas).
- c. Diferença de golos entre todos os jogos do grupo.
- d. Mais gols marcados em todos os jogos do grupo.

Nota: não há diferença entre os objetivos ou vitórias alcançados como "local" do que como "visitante".

O vencedor de cada grupo qualificar-se-á diretamente para a final da UEFA eEURO 2020. Os segundos lugares de cada grupo serão sorteados em 2 novos grupos de 5 equipas. Cada grupo será disputado em um round-robin duplo *, onde os países jogarão entre si como "local" e "visitante" durante diferentes dias da partida. Ambos os jogos (em casa e fora) consistem em uma série dos 2 melhores, onde as equipas jogam dois jogos e todos os gols convertidos neles serão adicionados. Durante esta fase, as equipas disputarão um total de 4 jogos contra todos os seus adversários no grupo. Cada membro da equipa nacional terá que jogar pelo menos uma vez nesta fase do torneio.

O sistema de pontos e critérios de desempate permanecerá como na rodada anterior. As 3 melhores equipas de cada um destes grupos serão elegíveis para a final do UEFA eEURO 2020.

** Round-robin significa que todos os concorrentes jogam contra todos os outros concorrentes do grupo. Você pode ler mais sobre este sistema [aqui](#)*

4.4 Final do UEFA eEURO 2020

4.4.1 Fase de grupos

As 16 Seleção Nacional da final presencial serão distribuídas aleatoriamente em 4 grupos de 4 equipas. Cada grupo jogará uma dupla eliminação sem a Grande Final. As 2 melhores equipas de cada grupo avançam para uma faixa de eliminação direta, totalizando 8 equipas. Os jogos serão disputados em 2v2.

4.4.2 Fase de eliminação

Os quatro vencedores do grupo serão comparados aleatoriamente com outra equipe finalista que não estava em seu grupo na fase anterior. Cada partida até a Grande Final será determinada para o melhor de 3 jogos. O formato será o seguinte:

- 1vs1
- 2vs2
- 1vs1 (se fosse necessário)

A Grande Final será determinada para o melhor de 5 jogos. O formato será o seguinte:

- 2vs2
- 1vs1
- 2vs2
- 1vs1 (se fosse necessário)
- 2vs2 (se fosse necessário)

5. Diretrizes do Torneio

5.1 Diretrizes para torneios on-line

5.1.1 Reprogramação de jogos

Os jogos de torneios não podem ser remarcados a partir dos cronogramas anunciados, exceto o Qualificador Online da UEFA eEURO 2020. Durante esta fase, o cronograma anunciado para o início do jogo pode ser movido 30 minutos em qualquer direção, se ambas as equipes concordarem em A nova hora de início. Este contrato deve ser publicado no canal da fase de grupos do [Discord](#) oficial do torneio seja visível para todos.

5.1.2 Não apresentado

Cada jogador tem um tempo de tolerância de **15 minutos** para aparecer na sua partida (horário de início da partida + 15 minutos). Não aparecer nesse período resultará em uma derrota por defeito.

Durante a seleção dos jogadores do UEFA eEURO 2020, o jogador presente deve abrir um protesto (no site da partida em <https://www.eeuro2020.com/>) para obter uma vitória por defeito, entre em contato com ele através de Discord com o administrador responsável.

Durante os Qualificadores Online da UEFA eEURO 2020, o sistema de torneios atribuirá uma vitória padrão à equipe que estava dentro do prazo automaticamente e essas vitórias não podem ser protestadas.

5.1.3 Procedimento de partida

Durante os Qualificadores Online da UEFA eEURO 2020, as equipes utilizarão o sistema de torneios da Konami. Os jogos serão disputados no sistema de torneios Konami e os resultados devem ser enviados para a página do torneio eEuro em <https://www.eeuro2020.com/> da mesma forma que foram introduzidos na seleção de jogadores do UEFA eEURO 2020. Para um guia detalhado sobre como entrar e jogar em torneios dentro do jogo, verifique [esse link](#).

5.1.4 Resultados

Durante a seleção dos jogadores do UEFA eEURO 2020, ambos os jogadores são responsáveis por inserir corretamente os resultados na página de partida do site eEURO2020.com através da ficha de partida (disponível após o início do torneio na seção "Minhas partidas") ou relate o resultado a um administrador através do canal correspondente do Discord (<https://discord.gg/furTTxx>). Além disso, os dois jogadores têm a obrigação de fazer uma captura de tela em que os resultados finais da partida e as contas dos jogadores sejam claramente visíveis e enviá-los para a própria página do jogo no site eEURO 2020. Se um jogador tiver alguma conflito com

seu partido, você deve abrir um tíquete de protesto (<http://www.eeuro2020.com/protest/add>) para que a administração possa verificar a situação e tomar uma decisão. A decisão também pode significar a desqualificação de ambos os jogadores, se não houver provas suficientes para que um dos jogadores seja declarado como um vencedor claro.

Durante os Qualificadores Online da UEFA eEURO 2020, as equipas são responsáveis por introduzir correctamente os resultados na plataforma de torneios eEuro disponíveis através do website, ou reportar o resultado a um administrador através do canal Discord atribuído ao seu grupo. (<https://discord.gg/furTTxx>). Além disso, todos os jogadores têm a obrigação de fazer uma captura de tela em que os resultados finais da partida e as contas dos jogadores sejam claramente visíveis e carregados na própria página do jogo no site eEURO 2020. Se um jogador tiver Qualquer conflito com seu grupo, você deve entrar em contato diretamente com a administração do torneio em [Discord](#).

Para comunicação com outros jogadores, competidores e oficiais do torneio, use os canais dos grupos dos [Discord](#) oficial. Isso é especialmente importante em casos de reprogramação de jogos e confirmação de jogadores, para que nossa equipe de administração e todos os concorrentes estejam cientes da situação.

5.1.5 Arquivos de partido

Todos os arquivos multimídia da partida (capturas de tela e vídeos) devem ser mantidos por pelo menos 15 dias. Em geral, esses arquivos devem ser carregados o mais rápido possível. É estritamente proibido falsificar ou manipular os arquivos multimídia da partida, resultando em penalidades sérias, a critério da ESL / UEFA.

5.1.6 Capturas de tela

Os participantes são responsáveis pelo upload correto das capturas de tela do resultado da partida no final de cada partida. As capturas de tela devem conter o apelido de ambos os jogadores e o resultado da partida. Além disso, recomendamos que os jogadores capturem capturas de tela de situações disputáveis (desconexões, problemas de configuração do jogo etc.); Essas capturas de tela podem e serão usadas como evidência em caso de protesto.

5.1.7 Mudanças na partida

A administração do torneio pode, a seu exclusivo critério, alterar a hora de início da partida. A administração do torneio informará todos os jogadores envolvidos o mais rápido possível. Todas as partidas devem começar assim que receberem um rival. Qualquer atraso no início do jogo pode resultar na desqualificação do torneio do

jogador que não apareceu a tempo. Qualquer data da partida é apenas uma orientação, a data oficial será no momento em que uma partida tiver os dois participantes designados para jogar. Por exemplo, você pode ser solicitado a começar a jogar antes ou depois do horário agendado, se o jogo estiver disponível antes ou depois desse horário. Os jogos devem começar assim que você tiver um oponente.

5.1.8 Aplicação dos regulamentos

As regras são um guia para os jogadores e as decisões dos administradores podem diferir de acordo com as circunstâncias. Além disso, a administração do torneio se reserva o direito de modificar as regras a qualquer momento, sem aviso prévio.

5.1.9 Preparação para festas

Por favor resolva quaisquer problemas que possa ocorrer antes do início da partida. Problemas de conexão e hardware que ocorrerem durante as partidas poderão resultar na desclassificação caso não sejam tratados da forma correta. Acordos realizados entre os jogadores devem ser comunicados aos admins via Discord, para que eles estejam cientes da situação. Caso um jogador enfrente problemas de conexão (para conectar a partida, convidar o outro jogador ou entrar no jogo), o pause e mandatório e a comunicação do problema aos admins via Discord são obrigatórios. Também é preciso fornecer aos admins uma screenshot (captura de tela) das configurações de NAT do console PlayStation.

Durante as eliminatórias da UEFA eEURO 2020 Online, as equipas deverão anunciar os seus jogadores no [Discord](#) para cada item por separado. Primeiro, a equipe "local" anunciará seu jogador inicial para o jogo 1 da série com o melhor de 2 e, em seguida, a equipe "visitante" anunciará seus jogadores para os jogos 1 e 2, terminando com a equipe "local" anunciando para o jogador no jogo 2.

Por exemplo, antes do jogo:

O time 1 diz que no jogo 1 eles jogarão com o jogador X. O time 2 diz que no jogo 1 eles jogarão com o jogador Y.

Então, o Time 2 diz que no jogo 2 eles jogarão com o jogador Y. O Time 2 diz que no jogo 2 eles jogarão com o jogador Z.

Então o melhor de 2 séries começará. Nenhuma alteração pode ser feita aos jogadores, a menos que seja absolutamente necessário (por exemplo, emergência) e somente será permitida se for claramente comunicada através do Discord.

5.1.10 Desconexões

Durante a seleção dos jogadores do UEFA eEURO 2020, no caso de um jogo ser desconectado antes do final do jogo, o jogo deve ser jogado novamente imediatamente e deve ser concluído como se a desconexão não tivesse ocorrido. ocorreu (leia abaixo para mais informações).

Os jogadores devem trabalhar juntos para alcançar um ponto de "continuação". Os jogadores devem jogar o tempo restante até atingir a marca de 90 minutos no jogo (por exemplo, se a partida parar no minuto 65, ambos os jogadores devem jogar 25 minutos) e adicionar os resultados de ambas as partes do jogo. jogo (por exemplo: antes da desconexão do jogo, o resultado era 2: 1 e, no que foi jogado na reconexão, o resultado era 0: 2, o resultado final será 2: 3). O jogo deve terminar após os 90 minutos dentro do jogo.

Caso se trate de uma situação de eliminação simples ou dupla e a partida permaneça empatada após a continuação, ambos os jogadores devem seguir a regra "Gol de Ouro" (por exemplo: O jogo foi desconectado no 65 minutos com o resultado 1: 0. Os 25 minutos restantes terminam com 0: 1, resultando num total de 1: 1. Os jogadores devem continuar jogando e quem marcar o próximo gol vencerá o jogo). No caso de haver um cartão vermelho antes da desconexão, o jogador afetado deve intencionalmente causar uma falta devido ao vermelho para continuar o jogo no jogo recriado. O tempo restante do jogo recriado não será contado até que o cartão vermelho seja produzido (por exemplo, se o jogo foi desconectado no minuto 65 e no novo jogo o cartão vermelho for entregue no minuto 7, os 25 minutos restantes começarão a partir de minuto 7, que durará a partida até o minuto 32).

No caso de uma desconexão, os jogadores devem fazer capturas de tela ou vídeo para demonstrar os resultados da partida desconectada. Em caso de qualquer problema ou dúvida, um administrador deve ser contatado e informado sobre a situação.

Durante os Qualificadores Online da UEFA eEURO 2020, caso um jogo seja desconectado antes de terminar, ele deve ser reiniciado usando o torneio de backup disponível no sistema de torneios da Konami. Qualquer resultado do jogo anterior será contado, o jogo continuará e será jogado com o tempo restante no momento da desconexão. Se houver uma disputa pelo tempo restante, os dois jogadores devem falar com um administrador imediatamente para relatar o problema. Se o outro jogador também desconecta, ambos os jogadores devem retornar ao torneio original e tentar novamente. Em todos os casos de desconexão, entre em contato com a administração do torneio imediatamente em [Discord](#) do torneio.

No caso de um jogador desconectar duas vezes, sua partida será considerada um abandono em favor da outra equipe com resultado de 3: 0

5.1.11. Conta PSN - Restrição

Depois de finalizar a seleção de jogadores do UEFA eEURO 2020, os jogadores não podem alterar as contas da PSN de forma alguma. A única exceção possível é informar a administração do torneio com um motivo válido pelo menos 72 horas antes do início da próxima partida.

5.1.12 Força maior

Caso o torneio não seja jogável devido a razões técnicas (por exemplo, a desistência da PSN), a administração do torneio se reserva o direito de reagendar todo o torneio e anunciar uma nova data para todos os jogadores que usam os canais de comunicação oficiais.

No caso de um jogador não estar disponível para jogar pelo resto do torneio (doença, morte ou evento similar), a ANF pode nomear um novo jogador para substituir o membro original.

5.2 Diretrizes para torneios offline

Um livro de regras adicional será emitido antes das Finais Off-line para consolidar as diretrizes mencionadas abaixo. Isso será comunicado aos jogadores participantes no devido tempo.

5.2.1 Árbitros

Os Árbitros instruirão os jogadores sobre quando configurar os jogos e quando iniciá-los, antes do jogo e após o intervalo. Além disso, os árbitros podem pedir aos jogadores que parem o jogo em outros momentos do torneio. Os jogadores devem obedecer às instruções dos árbitros durante o torneio. Os árbitros anotarão o resultado antes que os jogadores possam sair da sessão do jogo ou iniciar um novo jogo.

5.2.2. Protestas

Se um jogador teve um problema antes, durante ou depois de um jogo durante o torneio, ele deve enviar o problema para o árbitro. O árbitro avaliará a validade do caso, seguirá as regras e instruirá os jogadores com as etapas a serem seguidas. O árbitro pode consultar o árbitro principal e o organizador do torneio, a seu exclusivo critério.

O jogador também pode pedir ao árbitro que consulte o árbitro principal. O árbitro pode optar por consultar o árbitro principal e o organizador do torneio, a seu exclusivo critério.

Todos os protestos devem ser feitos antes do início do jogo ou assim que ocorrerem dentro do jogo. Qualquer protesto feito após o final do jogo será analisado a critério exclusivo do árbitro principal.

5.2.3. Pontualidade dos jogadores

Os jogadores devem estar na área do torneio e prontos para jogar quando solicitados pelos árbitros do torneio. Os jogadores receberão um aviso razoável sobre quando precisam estar presentes. As penalidades por chegadas tardias serão concedidas a critério do árbitro principal.

5.2.4 Equipamento do jogador

Os controles do Playstation serão fornecidos pelo organizador do torneio, no entanto, os jogadores podem fornecer seus próprios controles, desde que não criem uma vantagem competitiva injusta para o jogador, não interfiram na operação do jogo ou do torneio, não exijam nenhuma configuração especial, com fio ou adaptador para funcionar e são projetados para funcionar nativamente no console em que o jogador compete. Todos os controles pessoais serão inspecionados pela equipe de arbitragem para garantir que nenhuma modificação ilegal foi feita. O organizador do torneio e a equipe de árbitros se reservam o direito de proibir um comando pessoal a qualquer momento, se for considerado inadequado e o jogador será solicitado a usar um comando aprovado.

5.2.5. Desconecta no jogo

Caso um jogador se desconecte do jogo, ele será refeito e o tempo restante antes da desconexão será jogado. O resultado antes da desconexão persistirá durante o jogo refeito.

Exemplo: Um jogador desconecta no minuto 50. O resultado da partida foi de 2-1. O árbitro decide que o jogo deve ser refeito a partir do primeiro tempo com o resultado implícito de 2-1 e o segundo tempo sendo jogado. Os competidores jogarão os 40 minutos restantes para determinar um vencedor.

Se um jogador acredita que uma vantagem injusta está sendo criada a favor de seu oponente, ele deve interromper o jogo (ou pedir ao oponente para fazê-lo) e enviar a situação aos árbitros. O árbitro abordará o problema; no entanto, se o jogador achar que o árbitro não abordou o problema adequadamente, ele pode solicitar ao árbitro principal que também resolva o problema. A decisão do árbitro principal e dos organizadores do torneio não será passível de recurso.

5.2.6 Contas

Todos os jogos offline serão disputados com as contas pessoais dos jogadores. O acesso a essas contas é de responsabilidade de cada jogador participante. Qualquer problema de login ou conta deve ser resolvido antes do início de todos os jogos. Não fazer isso pode resultar em uma penalidade, a critério do árbitro principal.

5.2.7 Código de vestuário

Os jogadores não têm permissão para usar qualquer peça de roupa com mensagens políticas. O organizador do torneio se reserva o direito de proibir a vestimenta de um jogador com base na vulgaridade, propaganda política ou patrocinadores conflitantes. Além da camiseta fornecida pela Associação Nacional, os jogadores devem usar calças largas e sapatos fechados sempre que estiverem diante das câmeras. Com exceção da camiseta, apenas roupas Adidas ou sem marca devem ser usadas. A Associação Nacional fornecerá os jogadores da camisa da Seleção Nacional. Eles devem ser usados durante todos os dias de competição e nos dias de imprensa. Se um jogador for encontrado em violação desta regra, inicialmente, um árbitro solicitará que ela seja alterada. Se o jogador recusar, as sanções poderão ser aplicadas a critério do árbitro principal e do organizador do torneio..

5.2.8 ESIC

Este torneio é coberto e está sujeito ao Código Anticorrupção da ESIC e ao Código Antidopagem da ESIC (juntos, “os Códigos”), que podem ser encontrados em <https://esic.gg/codes/anti-corruption-code/> y <https://esic.gg/codes/anti-doping-code/>

Ao entrar neste torneio, você concorda e concorda em estar sujeito e regido pelos Códigos e que se familiarizou com os Códigos que, entre outras coisas, o proíbem de apostar em qualquer partida de PES durante o torneio, manipulando jogos por qualquer motivo (cometer ou facilitar fraudes em apostas ou a favor de outro jogador), abusar de informações internas, subornar ou trapacear ou tentar trapacear com doping. Você reconhece que a ESIC terá jurisdição sobre qualquer suposta violação dos Códigos e que você pode ser testado para uma possível violação do Código Antidopagem, através do uso de um cotonete de saliva.

6. Configurações do jogo

Qualquer configuração não detalhada nestas regras pode ser livremente configurada por cada jogador de acordo com sua preferência.

6.1 Definições de jogo - seleção de jogadores do UEFA eEURO 2020

- Nível: Super Star
- Tempo de jogo: 10 minutos
- Lesões: Não
- Tipo de bola: REGISTA
- tempo extra: sim
- Penalidades: Sim
- Clima: verão / bom
- Número de substituições: 3 (+1 Tempo extra)
- Velocidade do jogo: Normal
- Hora: dia
- Comprimento do gramado: Normal
- Condições de campo: Normal
- Controles: Todos
- Equipe: Seleção Nacional (Ex: jogadores espanhóis devem escolher a Espanha)
- Estatísticas balanceadas: desativadas

6.2 Definições das partidas - Eliminatórias Online do UEFA eEURO 2020

Esta instância da competição será disputada no modo "Torneio Online", que será aberto a jogadores classificados. Diferença importante: estatísticas balanceadas serão ativadas.

- Nível: Super Star
- Tempo de jogo: 10 minutos
- Lesões: Não
- Tipo de bola: REGISTA
- tempo extra: sim
- Penalidades: Sim
- Clima: verão / bom
- Número de substituições: 3
- Velocidade do jogo: Normal
- Hora: Noite

- Comprimento do gramado: Normal
- Condições de campo: Normal
- Controles: Todos
- Equipe: Seleção Nacional (Ex: jogadores espanhóis devem escolher a Espanha)
- Estatísticas equilibradas: Ativado

6.3 Definições das partidas - Finais ao vivo do UEFA eEURO 2020

Esta instância da competição será disputada no modo "Torneio Online", onde estatísticas balanceadas serão ativadas.

7. Coleta de dados

Ao participar no torneio "UEFA eEURO 2020", aceito as minhas informações pessoais (nome, apelido, endereço de email, conta PSN, resultados do torneio e informações de cobrança (que incluem: valor faturado, especificação de ganhos)) serão transmitidos à UEFA, à Konami Holdings Company e à Associação Nacional da UEFA relevante do meu país, a fim de realizar o torneio. No que diz respeito à gestão dos seus dados pelos parceiros que colaboram, deve consultar as suas declarações de proteção de dados que você pode ver nos respectivos sites.