

Правила турнира UEFA eEURO 2020



1. Общие правила

ПОКУПКА НЕ ТРЕБУЕТСЯ.

Турнир UEFA eEURO 2020 (далее - "Соревнование") спонсируется UEFA и проводится ESL Gaming (далее - "ESL").

Турнир представляет собой соревнование по видеоиграм с использованием игры eFootball Pro Evolution Soccer 2020 (далее - "PES 2020") для игровых консолей PlayStation 4.

Участники должны зарегистрироваться через интегрированное турнирное приложение PlayStation или на официальном веб-сайте eEURO 2020 (<https://www.eEURO2020.com/>). Участники, которые удовлетворяют требованиям, указанным в разделе "Допускаемые игроки" ниже (индивидуально называемые "Игрок" или "Соперник" или "Участник"), должны также (1) владеть или иметь доступ к европейской версии PES 2020 на консоли PlayStation 4; (2) иметь действующий PSN ID; (3) быть гражданами страны соответствующей Национальной Футбольной Ассоциации (далее - "НФА" или "НА"), которую они хотят представлять; (4) иметь действующую подписку PSN+.

2. Допускаемые игроки

Все игроки, участвующие в UEFA Euro 2020 eFootball должны удовлетворять следующим требованиям:

- Игроки должны привязать свои аккаунты PSN ID к своим аккаунтам ESL Play через интегрированное турнирное приложение PSN, или на официальном веб-сайте eEURO 2020 (<https://www.eEURO2020.com/>). Невыполнение этого требования до начала их первого турнира, проводимого ESL, приведет к дисквалификации Игрока из соревнования.
- Игроки должны иметь гражданство страны, за которую они хотят принимать участие в стадии Выбора Игрока UEFA eEURO 2020.
- При регистрации через турнирное приложение PlayStation (PSN Dashboard), национальность (страна) аккаунта должна соответствовать стране, за которую Вы хотите выступать*.
- Игроки должны быть не моложе 16 лет или старше на момент начала их первого матча. Все игроки моложе 18 лет должны иметь родителя/законного опекуна, который будет сопровождать их на всех офлайн-турнирах, как того требует закон.

**Граждане, проживающие в другой стране, допускаются к участию в домашней квалификации своей страны, если предоставят доказательство своего гражданства (например, паспорт/свидетельство о рождении и т.д.) администрации турнира до начала квалификации. Это можно сделать, открыв билет поддержки:*

(<https://www.eeuro2020.com/support>)

3. Поведение игроков

UEFA и ESL соблюдают политику нулевой терпимости к грубому, оскорбительному, или насильственному поведению в санкционированных UEFA турнирах (или в связанных с турнирами активностями). Любые происшествия, связанные с вышеупомянутым поведением будут рассматриваться самым серьезным образом, штрафные санкции будут применяться Организаторами Турнира соответственно.

Игроки должны вести себя достойно во все время проведения турнира. Нечестное поведение может включать, но не ограничивается, использование хаков и эксплойтов, участие подставных игроков и намеренные дисконнекты. Игроки должны демонстрировать хорошее спортивное поведение и честную игру. Любые виды неспортивного или токсичного поведения будут наказываться по всей строгости по усмотрению главного судьи на протяжении всех стадий турнира.

Нарушение игроками правил поведения может в худших случаях включать в себя приостановку участия в турнире или полную дисквалификацию из турнира. Игроки должны прикладывать все усилия для достижения результата в любое время. Администрация турнира сохраняет за собой право на исключительное судейство в случае нарушения этих правил.

На любом языке Игроки не могут использовать непристойные жесты, ненормативную лексику, политические и/или расистские комментарии, а также любые другие комментарии, которые могут негативно отразиться на UEFA или ее партнерах, в игровом чате, чате в игровом лобби или в интервью.

Это включает в себя сокращения (аббревиатуры) и/или неопределенные отсылки. Администрация Турнира оставляет за собой право требовать соблюдения этого правила по собственному усмотрению. Эти правила также применяются к общению на форуме, переписке по электронной почте, личным сообщениям, а также к общению на сервере турнира в Discord.

О любых общих проблемных ситуациях, которые возникают в процессе проведения турнира, Игрок должен в первую очередь сообщать администрации турнира посредством сообщения в Discord или через службу поддержки и форму протеста.

Несоблюдение установленной процедуры подачи протеста (жалобы) приведет к отказу в принятии протеста (жалобы) к рассмотрению и впоследствии к возможным штрафным санкциям.

4. Структура турнира

4.1 UEFA eEURO 2020 - Стадия Выбора Игрока

Стадия Выбора Игрока для основного турнира UEFA eEURO 2020 проводится при помощи турнирного решения ESL (как указано в этом документе) и/или через Национальную Футбольную Ассоциацию соответствующей страны. Вся информация будет отражена на веб-сайте eEURO2020.com, если/когда она становится доступна. В качестве примера, если используется гибридная система (например, есть несколько способов квалифицироваться), это будет четко обозначено на странице соответствующего портала страны (а также в этих правилах). ESL не несет ответственности за любое соревнование, которое проводится по усмотрению Национальной Ассоциации.

Участники, которые соревнуются на веб-сайте eEURO2020.com, примут участие в квалификациях, чтобы определить лучших игроков в своих странах. В зависимости от страны будут проведены 1, 2 или 4 квалификации, которые имеют формат Single Elimination (на вылет). Матчи играют по схеме "лучший из одного" (best-of-one) (это означает, что если Вы проиграли, то Вы выбываете из турнира). Игроки могут принимать участие в нескольких квалификациях, так как в каждой квалификации есть шанс квалифицироваться. Лучшие 4 игрока из квалификации пройдут в Онлайн Плей-офф Квалификацию.

Онлайн Плей-офф квалификация будет проведена в формате сетки Double Elimination, по схеме "лучший из трех" (нужно выиграть 2 матча у оппонента, чтобы продвинуться по сетке). В зависимости от страны, лучшие 2, 3 или 4 игрока будут квалифицированы в Национальную Команду.

4.2 UEFA eEURO 2020 - Распределение по выбору игроков

Стадия Выбор Игрока турнира UEFA eEURO 2020 определяет игроков (и таким образом команд из 2, 3 или 4 представителей), которые образуют Национальную Команду страны. Количество квалификаций, а также количество игроков, попадающих в Национальную Команду определяется в зависимости от конкретной страны. Ниже указано распределение, действительное для участвующих стран. Если Ваша страна не указана ниже, это означает, что для Вашей страны игроки не квалифицируются напрямую через онлайн турниры, санкционируемые UEFA. Пожалуйста, посетите веб-сайт eEURO2020.com, чтобы получить больше информации.

- Албания выбирает 2 представителей в 2 квалификациях и 1 Онлайн Плей-офф
- Австрия выбирает 4 представителей в 4 квалификациях и 1 Онлайн Плей-офф
- Бельгия выбирает 2 представителей в 4 квалификациях и 1 Онлайн Плей-офф
- Босния и Герцеговина выбирает 2 представителей в 2 квалификациях и 1 Онлайн Плей-офф
- Болгария выбирает 2 представителей в 4 квалификациях и 1 Онлайн Плей-офф
- Хорватия выбирает 2 представителей в 4 квалификациях и 1 Онлайн Плей-офф
- Кипр выбирает 2 представителей в 2 квалификациях и 1 Онлайн Плей-офф
- Дания выбирает 2 представителей в 2 квалификациях и 1 Онлайн Плей-офф
- Англия выбирает 2 представителей в 4 квалификациях и 1 Онлайн Плей-офф
- Эстония выбирает 2 представителей в 2 квалификациях и 1 Онлайн Плей-офф
- Финляндия выбирает 2 представителей в 4 квалификациях и 1 Онлайн Плей-офф
- Гибралтар выбирает 2 представителей в 1 Онлайн Плей-офф
- Греция выбирает 2 представителей в 4 квалификациях и 1 Онлайн Плей-офф
- Венгрия выбирает 2 представителей в 4 квалификациях и 1 Онлайн Плей-офф
- Лихтенштейн выбирает 2 представителей в 1 Онлайн Плей-офф
- Литва выбирает 2 представителей в 2 квалификациях и 1 Онлайн Плей-офф
- Люксембург выбирает 2 представителей в 2 квалификациях и 1 Онлайн Плей-офф
- Мальта выбирает 2 представителей в 2 квалификациях и 1 Онлайн Плей-офф
- Монтенегро выбирает 2 представителей в 2 квалификациях и 1 Онлайн Плей-офф
- Северная Македония выбирает 2 представителей в 2 квалификациях и 1 Онлайн Плей-офф
- Северная Ирландия выбирает 2 представителей в 2 квалификациях и 1 Онлайн Плей-офф
- Румыния выбирает 4 представителей в 4 квалификациях и 1 Онлайн Плей-офф
- Россия выбирает 4 представителей в 2 квалификациях и 1 Онлайн Плей-офф
- Шотландия выбирает 2 представителей в 2 квалификациях и 1 Онлайн Плей-офф
- Сербия выбирает 4 представителей в 4 квалификациях и 1 Онлайн Плей-офф
- Словакия выбирает 2 представителей в 2 квалификациях и 1 Онлайн Плей-офф
- Испания выбирает 2 представителей в 4 квалификациях и 1 Онлайн Плей-офф
- Турция выбирает 2 представителей в 4 квалификациях и 1 Онлайн Плей-офф
- Уэльс выбирает 2 представителей в 2 квалификациях и 1 Онлайн Плей-офф

Как только игрок определен, он более не может изменить свой PSN аккаунт. Исключение может быть сделано в случае, если соответствующий запрос направлен за 72 часа до начала следующего матча турнира и предоставлена уважительная причина.

4.3 UEFA eEURO 2020 - Онлайн Квалификация

Каждая Национальная Команда будет посеяна случайным образом в группы с учетом решения Исполнительного Комитета UEFA, которое не допускает посев выбранных команд в одни и те же группы с другими выбранными командами. Текущий список групп указан ниже:

- Группа А:

Англия, Сербия, Албания, Испания, Латвия

- Группа В:

Словения, Шотландия, Португалия, Румыния, Лихтенштейн

- Группа С:

Швейцария, Северная Македония, Молдавия, Казахстан, Босния и Герцеговина

- Группа D:

Словакия, Греция, Финляндия, Норвегия, Азербайджан

- Группа E:

Австрия, Израиль, Исландия, Россия, Польша

- Группа F:

Косово, Грузия, Северная Ирландия, Литва, Беларусь, Люксембург

- Группа G:

Венгрия, Гибралтар, Турция, Болгария, Эстония, Германия

- Группа H:

Уэльс, Фарерские острова, Украина, Андорра, Италия, Монтенегро

- Группа I:

Швеция, Сан-Марино, Дания, Мальта, Нидерланды, Республика Ирландия

- Группа J:

Бельгия, Франция, Армения, Кипр, Чешская республика, Хорватия

Общее количество групп - 10: 5 групп по 5 Национальных команд, и 5 групп по 6 Национальных команд. Каждая Национальная Команда состоит из 2, 3 или 4 игроков в зависимости от страны, как указано в п. 4.2.

Каждой группе предстоит сыграть матчи по двойной круговой системе* (double round robin), где команды сыграют каждая с каждой "домашние" и "гостевые" матчи в разные дни. Оба матча (домашний и гостевой) состоят из серии "лучший из двух" (best-of-2), где команды сыграют два матча подряд, после чего просуммируют все забитые голы вместе. На протяжении этой фазы команды сыграют в общей сложности по 4 матча против всех

оппонентов в своих группах. Каждый участник Национальной Команды должен сыграть хотя бы один раз на протяжении этой фазы турнира.

За победу в матче Национальной Команде присуждается 3 очка, за ничью - 1 очко, за поражение - 0 очков. В случае, если команды набирают равное количество очков по результатам финального матча в этой фазе, то применяется следующий критерий для распределения по рейтингу:

- a. Наибольшее количество очков, полученное в матчах между командами, о которых идет речь.
- b. Разница голов, полученная в матчах между командами, о которых идет речь (если более двух команд финишируют на равных).
- c. Наибольшее количество забитых голов в матчах между командами, о которых идет речь (если более двух команд финишируют на равных).
- d. Разница голов во всех групповых матчах.
- e. Наибольшее количество голов, забитое во всех групповых матчах.

Примечание: весовой коэффициент для голов/побед не применяется в "домашних"/"гостевых" матчах.

Победитель каждой группы квалифицируется напрямую в финал UEFA eEURO 2020. Команды со 2-го места из каждой группы будут посеяны в 2 новые группы по 5 команд. Каждая группа сыграет матчи по двойной круговой системе*, где страны сыграют каждая с каждой "домашние" и "гостевые" матчи в разные дни. Оба матча (домашний и гостевой) состоят из серии "лучший из двух" (best-of-2), где команды сыграют два матча подряд, после чего просуммируют все забитые голы вместе. На протяжении этой фазы команды сыграют в общей сложности по 4 матча против всех оппонентов в своих группах. Каждый участник Национальной Команды должен сыграть хотя бы один раз на протяжении этой фазы турнира.

Применяется та же система распределения очков и тот же тай-брейк критерий, что и в предыдущем раунде. Три лучшие команды (топ-3) из каждой группы квалифицируются в финал UEFA eEURO 2020.

**Круговая система означает, что все команды сыграют против всех своих оппонентов в группе.*

Вы можете узнать больше о системе [здесь](#)

4.4 UEFA eEURO 2020 - Финал

4.4.1. Групповая стадия

На стадии офлайн-финала 16 Национальных Команд будут случайным образом посеяны в 4 группы по 4 команды. Каждая группа сыграет матчи в формате двойной турнирной сетки (double elimination без гранд-финала). Две лучшие (топ-2) команды из каждой группы пройдут в сетку single elimination на 8 команд. Матчи будут сыграны в режиме 2на2.

4.4.2. Стадия выбывания

Четыре (4) победителя каждой группы будут посеяны случайным образом против команд со 2-го места, которые не играли в их группах на предыдущем этапе. Каждый матч вплоть до Гранд-финала будет играть по схеме "лучших из трех". Порядок матчей будет следующим:

- 1на1
- 2на2
- 1на1 (если потребуется)

Гранд-финал будет играть по схеме "лучший из пяти". Порядок матчей будет следующим:

- 2на2
- 1на1
- 2на2
- 1на1 (если потребуется)
- 2на2 (если потребуется)

5. Руководства турнира

5.1 Руководства по Онлайн Турниру

5.1.1. Перенос матчей во времени

Матчи турнира не могут быть перенесены с назначенного времени, за исключением фазы Онлайн Квалификации UEFA eEURO. На протяжении этой фазы, назначенное время начала для матчей может быть сдвинуто на 30 минут в любом направлении, если обе команды согласны с этим. Данное соглашение должно быть зафиксировано в канале для групповой стадии на официальном сервере турнира в [Discord](#), чтобы каждый видел это.

5.1.2. Неявка

У каждого игрока будет 15 минут на готовность к матчу (время от начала матча +15 минут). Неявка в установленные 15 минут приведет к техническому поражению.

На протяжении стадии Выбора Игрока UEFA eEURO 2020 ожидающий игрок должен открыть протест (через страницу матча на <https://www.eeuro2020.com>) для того, чтобы получить техническую победу или сообщить о неявке оппонента в чате Discord администрации.

На протяжении Онлайн Квалификации UEFA eEURO 2020 турнирная система будет автоматически присваивать тех. победу команде, которая пришла вовремя и эти победы не могут быть оспорены.

5.1.3. Процедура проведения матча

На протяжении Онлайн Квалификации UEFA eEURO 2020 команды будут использовать турнирную систему Kopati. Матчи должны играть в турнирной системе Kopati, результаты должны быть введены на страницу турнира eEURO по адресу <https://www.eeuro2020.com> тем же образом, как они вводились на стадии Выбора Игрока UEFA eEURO 2020. Ознакомьтесь с руководством по тому, как регистрироваться и играть в турнире можно по [этой ссылке](#).

5.1.4. Результаты

На протяжении стадии Выбора Игрока UEFA eEURO 2020, оба игрока ответственны за ввод верных результатов на веб-сайте eEURO2020.com через страницу матча (доступно в секции "мои матчи" после начала турнира) или сообщение результата матча администрации турнира в выделенном канале [Discord](#). Поэтому по окончании матча оба игрока должны сохранять скриншоты, на которых четко должен быть виден результат вместе с никнеймами игроков. Игроки должны загружать эти скриншоты на страницу матча на веб-сайте eEURO 2020. Если у игрока возникла проблема в матче, он должен открыть протест (<https://www.eeuro2020.com/protest/add>), чтобы судьи турнира могли проверить информацию

и принять решение. Решение может также означать дисквалификацию обоих игроков, если отсутствует достаточное подтверждение того, что один из игроков выиграл матч.

На протяжении стадии Онлайн Квалификации UEFA eEURO 2020 команды ответственны за ввод верных результатов на турнирной платформе eEURO, что можно сделать либо через веб-сайт, либо через сообщение результата администрации турнира в выделенном канале для соответствующей группы в [Discord](#). Поэтому по окончании матча оба игрока должны сохранять скриншоты, на которых четко должен быть виден результат вместе с никнеймами игроков. Игроки должны загрузить оба скриншота на страницу матча на веб-сайте eEURO 2020. Если у игрока возникла проблема в матче, то ему надлежит связаться с администрацией турнира напрямую через [Discord](#).

Для коммуникации с другими игроками, участниками, а также официальными представителями турнира, пожалуйста, используйте официальные каналы для групп в [Discord](#). Это особенно важно для переноса времени матча, а также для подтверждения игрока, так чтобы администрация турнира и все участники были в курсе ситуации.

5.1.5. Файлы матча

Все файлы матча (скриншоты и видео) должны храниться игроками не менее 15 дней. В общем случае, надлежит загружать файлы матча по возможности быстро. Подделка или манипуляция файлами матча строго запрещена и приведет к серьезным штрафам на усмотрение ESL/UEFA.

5.1.6. Скриншоты

Оба участника матча ответственны за то, чтобы скриншоты были загружены на страницу матча по его окончании. Скриншоты должны содержать никнеймы обоих участников матча, а также результат матча. В дополнение мы настоятельно рекомендуем сохранять скриншоты всех спорных ситуаций (таких как дисконнекты, проблемы с настройками игры и т.д.). Эти скриншоты будут использоваться в качестве доказательств в случае протестов.

5.1.7. Изменения в матче

Администрация турнира может по своему собственному усмотрению изменить время начала матча. Администрация турнира уведомит об этом всех участвующих игроков при первой возможности. Все матчи должны начинаться сразу, как только они назначены. Любые задержки начала матчей могут привести к дисквалификации игрока/игроков, которые не появились вовремя. Любое указанное время матча является ожидаемым, официальное время начала матча соответствует моменту матча, когда матч назначен обоим игрокам. Например, от Вас могут потребовать начать матч до или после

ожидаемого времени начала, если Ваш матч становится доступным до или после озвученного времени. Матчи должны начинаться, как только Ваш оппонент определен.

5.1.8. Форсирование правила

Эти правила являются руководствами и решения администрации могут отличаться от установленных правилами по обстоятельствам. Администрация турнира может изменить правила в любой момент без дополнительного уведомления.

5.1.9. Подготовка к игре

Пожалуйста, устраните все проблемы, которые могут возникнуть, до начала матча. Проблемы с подключением или проблемы аппаратного характера в процессе проведения матча могут привести к дисквалификации. Договоренности между игроками должны быть зафиксированы в комментариях на странице матча, так чтобы администрация была осведомлена о ситуации. В случае, когда оба игрока имеют проблемы с подключением к матчу и/или приглашением друг друга в игровое лобби матча, они должны предоставить скриншот сетевых настроек NAT в их консолях PlayStation.

На протяжении Онлайн Квалификации UEFA eEURO 2020 команды должны анонсировать своих игроков в Discord отдельно для каждого матча. "Домашняя" команда объявляет первой своего игрока для матча №1 в серии "лучший из двух", затем "гостевая" команда объявляет своего игрока для матча №1 и 2, в заключение "домашняя" команда объявляет своего игрока для матча №2.

Пример - до начала матча:

Команда 1 заявляет, что в игре №1 будет принимать участие игрок X. Команда 2 заявляет, что в игре №1 будет принимать участие игрок Y. Затем команда 2 заявляет, что в игре №2 будет принимать участие игрок Y. Наконец команда 1 заявляет, что в игре №2 будет принимать участие игрок Z.

После этого начинается серия "лучший их двух". Не допускается заменять игроков до тех пор, пока это абсолютно необходимо (например, возникла чрезвычайная ситуация) и только в том случае, когда об этом явно сообщено в Discord.

5.1.10. Дисконнекты

На протяжении стадии Выбора Игрока UEFA eEURO 2020 в случае, если происходит дисконнект в игре до логического завершения матча, такой матч должен быть немедленно возобновлен и доигран как будто дисконнекта не происходило (пожалуйста, прочтите ниже, чтобы получить больше информации). Игроки должны совместными усилиями достигнуть точки возобновления матча. Игрокам надлежит доиграть оставшееся время, чтобы достигнуть отметки в 90 минут (например, если в матче произошел дисконнект на 65-й минуте, то необходимо доиграть 25 оставшихся

минут) и добавить результат из обеих частей игры (например, на момент дисконнекта счет был 2:1, после повторного соединения счет составил 0:2, таким образом финальный результат должен быть 2:3). Матч должен быть прерван, когда достигнуты логически сыгранные 90 минут.

В случае, когда ситуация случилась в сетке Single/Double elimination и получилась ничья после того, как время матча истекло, игроки должны продолжить играть по правилу «золотого гола», чтобы определить победителя матча (например, если в матче произошел дисконнект на 65-й минуте и счет был 1-0, а оставшиеся 25 минут завершились со счетом 0-1 и итоговый результат получился 1-1, в этом случае игроки должны продолжить игру и тот, кто забил следующий гол объявляется победителем матча).

Если до момента дисконнекта была выдана красная карточка, тогда после повторного соединения наказанный игрок должен также сфолить для получения красной карточки, оставшееся время игры стартует после того, как выдана красная карточка (например, если после в матче произошел дисконнект на 65-й минуте и в восстановленном матче красная карточка дается на 7-й минуте, то оставшиеся 25 минут отсчитываются от 7-й минут, и таким образом матч должен быть завершен на 32-й минуте).

В случае дисконнекта игроки должны сохранять дополнительные скриншоты или видео для того, чтобы подтвердить результаты такого матча. В случае возникновения любых проблем или сомнений необходимо связаться с администратором и уведомить его о ситуации.

На протяжении Онлайн Квалификации UEFA eEURO 2020 в случае, если происходит дисконнект в игре до завершения матча, такой матч должен быть перезапущен с использованием резервной записи (бэкапа) турнира, доступной в игровой турнирной системе Kopami. Любой результат из предыдущего матча идет в зачёт, матч будет продолжен и доигран с имеющимся временем, которое оставалось на момент дисконнекта. В случае возникновения спорной ситуации относительно оставшегося времени, оба игрока должны немедленно довести проблему до сведения администрации турнира. В случае, если другой игрок также отключается от игры, оба игрока должны вернуться к оригинальному турниру и попробовать снова. Обо всех случаях дисконнекта, пожалуйста, незамедлительно сообщайте администрации турнира в [Discord](#).

В случае, если один и тот же игрок отключается дважды, то ему будет присвоено техническое поражение. В этом случае противоположной команде присуждается 3 очка за победу (счет 3-0).

5.1.11. Ограничения на аккаунт PSN

После того, как стадия Выбора Игрока UEFA eEURO 2020 завершена, игрокам не разрешается изменять свои PSN аккаунты. Единственное исключение – необходимо предоставить уважительную причину на такое действие не позднее, чем за 72 часа до начала следующего матча.

5.1.12. Форс-мажор

В случае, если в турнире невозможно принимать участие по техническим причинам (например, PSN не работает), администрация турнира оставляет за собой право перенести весь турнир целиком и объявить новую дату проведения турнира всем игрокам, используя официальные каналы для коммуникации.

В случае, если игрок не может продолжить участие в оставшейся части турнира (болезнь, смерть или подобные ситуации), Национальная Ассоциация оставляет за собой право выдвинуть нового игрока взамен оригинального.

5.2 Руководства по Офлайн Турниру

Дополнительный свод правил для Офлайн Турнира, состоящий из нижеприведенных руководств, будет выдан непосредственно перед началом Офлайн Турнира. Об этом будет своевременно сообщено участвующим игрокам.

5.2.1. Судьи

Судьи проинструктируют игроков, когда можно настраивать игры и когда можно начинать их до начала матча, а также в середине матча. Дополнительно судьи могут попросить игроков остановить игру в другое время на протяжении турнира. Игроки должны соблюдать инструкции судей на протяжении турнира. Судьи записывают счет игр до того, как игрокам разрешается покинуть игровую сессию или настроить новую игру.

5.2.2. Протесты

Если у игрока возникают проблемы до, в процессе или после игры на протяжении турнира, он должен довести это до сведения судьи. Судья оценит обоснованность проблемы, примет решение и проинструктирует игроков о дальнейших шагах. Судьи могут советоваться с главным судьей и организатором турнира на свое личное усмотрение.

Игрок также может потребовать, чтобы судья посоветовался с главным судьей. Судья может по своему усмотрению проконсультироваться с главным судьей и организатором турнира.

Все протесты должны быть заявлены либо до начала игры, либо сразу же после обнаружения проблемы в процессе игры. Любые проблемы, возникшие после окончания игры будут рассматриваться главным судьей по собственному усмотрению.

5.2.3. Пунктуальность игроков

Игроки должны находиться в турнирной зоне и быть готовы играть свои матчи, когда этого просят судьи турнира. Игроки будут уведомлены надлежащим образом о том, когда им надо быть готовыми. Любые штрафные санкции за опоздание выдаются по усмотрению главного судьи.

5.2.4. Оборудование игроков

Контроллеры Playstation будут предоставлены организаторами турнира. Так или иначе игроки могут предоставить свои собственные контроллеры до тех пор, пока они не создают нечестное преимущество для игрока, не влияют на проведение игры или

турнира, не требуют никакой специальной конфигурации, дополнительных кабелей или адаптеров для функционирования, и предназначены для работы на консоли, на которых соревнуется игрок. Все личные контроллеры будут проинспектированы командой судей, для того, чтобы убедиться, что с контроллером не произведено никаких нелегальных модификаций. Организатор турнира и команда судей оставляют за собой право отказать игроку в использовании личного контроллера в любое время, если контроллер признан несоответствующим. В таком случае игрок будет обязан использовать предоставленный организатором турнира контроллер.

5.2.5. Дисконнекты в игре

В случае, если игрок отключается от игры (дисконнект), игра должна быть перезапущена, и оставшееся на момент дисконнекта время должно быть доиграно. Результат, имеющийся на момент дисконнекта, будет учитываться на протяжении восстановленной игры.

Пример: Игрок отключается на 50-й минуте. Счет игры был 2-1. Судья дает команду на перезапуск игры с 1-й половины с предполагаемым счетом 2-1, так чтобы предполагаемая сторона была 2-й половиной. Участники доигрывают оставшиеся 40 минут и после этого определяется победитель.

Если у Игрока возникла проблема, так что он чувствует, что это создает нечестное преимущество для оппонента, он должен остановить игру (или попросить оппонента поставить игру на паузу) и довести информацию о проблеме до сведения судьи. Судья примет решение по проблеме. Так или иначе, если игроки чувствуют, что судья не решил проблему надлежащим образом, они могут попросить главного судью рассмотреть проблему. Решения, принятые главным судьей и организаторами турнира, являются окончательными.

5.2.6. Аккаунты

Все игры офлайн турнира будут проводиться с использованием личных аккаунтов игроков. Доступ к такому аккаунту является ответственностью каждого участвующего игрока. Любые проблемы со входом в аккаунт (или другие проблемы) должны быть разрешены до обозначенного времени начала всех игр. Неспособность сделать это может привести к штрафным санкциям на усмотрение главного судьи.

5.2.7. Дресс-код

Игрокам не разрешается носить любую одежду с политическими заявлениями. Организатор турнира оставляет за собой право не допустить игрока, одежда которого содержит вульгарные, политические заявления или информацию, конфликтующую со

спонсором. В дополнение к одежде (джерси), предоставленной Национальной Ассоциацией, игроки должны носить длинные брюки и закрытую обувь всегда, когда их снимает камера. За исключением джерси, допускается носить только одежду с упоминанием бренда Adidas или же без упоминания каких-либо брендов. Игроки получают джерси своих Национальных команд от соответствующих Национальных Ассоциаций. Их надлежит носить на протяжении всех дней соревнований, а также на протяжении медиа-дней. Если игрок нарушает данное правило, то сначала судья попросит его сменить одежду. Если игрок отказывается, то к нему могут быть применены дополнительные штрафные санкции на усмотрение главного судьи и/или организатора турнира.

5.2.8. ESIC

Данный турнир попадает под действие Антикоррупционного Кодекса ESIC, а также Антидопингового Кодекса ESIC (далее "Кодексы"), о которых можно прочесть здесь: <https://esic.gg/codes/anti-corruption-code/> и <https://esic.gg/codes/anti-doping-code/>

Участвуя в этом турнире, Вы принимаете и соглашаетесь с тем, что на Вас распространяется действие Кодексов, и Вы ознакомлены с положениями Кодексов, которые помимо прочего, запрещают Вам делать ставки на любой PES матч на протяжении всего турнира, манипулировать матчами по любой причине (будь то мошенничество или пособничество в мошенничестве со ставками или в пользу другого игрока), злоупотребление информацией для внутреннего пользования, взяточничество или мошенничество или попытки обмана, связанные с употреблением допинга. Вы признаете, что ESIC обладает полномочиями в отношении любых предполагаемых нарушений Кодексов и Вы можете быть проверены на возможное нарушение Антидопингового Кодекса с использованием теста слюны.

6. Настройки матча

Любые настройки, не упомянутые в этих правилах, могут свободно настраиваться игроками по собственному усмотрению. Например, автоматическую помощь в пасах.

6.1 Настройки матча - UEFA eEURO 2020 - Выбор Игрока

- Уровень: Суперзвезда
- Время матча: 10 минут
- Травмы: ВЫКЛ.
- Тип мяча: REGISTA
- Дополнительное время: ВКЛ.
- Пенальти: ВКЛ.
- Погода: Лето/Хорошая
- Количество замен: 3 (+1 в дополнительное время)
- Скорость игры: Нормальная
- Время: День
- Высота травы: Нормальная
- Состояние поля: Нормальное
- Управление: Любое
- Команда: Ваша Национальная Команда (например, игроки из России должны выбрать Команду России)
- Баланс статистики: ВЫКЛ.

6.2 Настройки матча - UEFA eEURO 2020 - Онлайн Квалификация

Эта часть соревнования пройдет в режиме "Онлайн Турнир", который будет открыт для квалифицированных игроков. **Важное отличие – баланс статистики (означает, что игроки в обеих командах имеют одинаковую статистику) включен.**

- Уровень: Суперзвезда
- Время матча: 10 минут
- Травмы: ВЫКЛ.
- Тип мяча: REGISTA
- Дополнительное время: ВЫКЛ.
- Пенальти: ВЫКЛ.
- Погода: Лето/Хорошая

- Количество замен: 3
- Скорость игры: Нормальная
- Время: Ночь
- Высота травы: Нормальная
- Состояние поля: Нормальное
- Управление: Любое
- Команда: Ваша Национальная Команда (например, игроки из России должны выбрать Команду России)
- Баланс статистики: ВКЛ.

6.3 Настройки матча - UEFA eEURO 2020 - Финал

Эта часть соревнования пройдет в режиме "Турнир", где баланс статистики будет включен.

7. Сбор данных

Участвуя в турнире "UEFA eEURO 2020", я соглашаюсь с тем, что мои персональные данные (имя, никнейм, адрес электронной почты, PSN аккаунт, результаты турнира и данные инвойса (включая: сумму, спецификацию побед) будут переданы в UEFA, Konami Holdings Company, а также в Национальную Футбольную Ассоциацию UEFA, соответствующую моей стране, в целях проведения турнира. Что касается обработки персональных данных указанными выше партнерами, мы ссылаемся на их политики о защите персональных данных, с которыми можно ознакомиться на соответствующих веб-сайтах.