

Турнир UEFA eEURO 2021 eTournament

Свод правил — Отбор игроков (1-й этап)



1. Обзор

ОБЯЗАТЕЛЬНЫХ ПОКУПОК НЕТ.

Турнир UEFA eEURO 2021 eTournament (далее «Соревнование») спонсируется организацией UEFA и проводится силами ESL Gaming (далее «ESL»).

Турнир является киберспортивным соревнованием, в котором используется игра eFootball Pro Evolution Soccer 2021 (далее «PES 2021») для консоли PlayStation 4.

Участники должны зарегистрироваться в ESL Play с помощью встроенного турнирного приложения PlayStation или через официальный веб-сайт Соревнования (https://www.eEURO2021.com/). Участники, соответствующие приведенным ниже требованиям к игрокам (по отдельности именуемые «Игрок», «Соревнующийся» или «Участник»), также должны (1) владеть или иметь доступ к европейской версии PES 2021 на PlayStation 4; (2) иметь действительный PSN ID; (3) иметь паспорт страны, Национальную футбольную ассоциацию которой желают представлять (далее «НА»); (4) иметь действующую подписку PSN+.

2. Требования к игрокам

Все игроки турнира UEFA eEURO 2021 eTournament должны соблюдать приводимые ниже условия.

- Игроки должны привязать PSN ID к учетной записи ESL Play через встроенное в PSN турнирное приложение или официальный веб-сайт Соревнования (https://www.eEURO2021.com/). Невыполнение этого условия до начала первого отборочного турнира ESL, в котором они должны принимать участие, приведет к отстранению Игрока от Соревнования.
- Игроки должны проживать в стране, которую они представляют на турнире UEFA eEURO 2021 eTournament*.
- При регистрации через PSN Dashboard указанная для учетной записи Игрока страна должна совпадать со страной, которую хочет представлять Игрок.**
- На момент начала первого матча игрокам должно быть не менее 16 лет. В соответствии с законом, всех игроков в возрасте до 18 лет на всех офлайн-мероприятиях должен сопровождать родитель или опекун.***

**При наличии двойного гражданства игрок может участвовать в квалификации, играя только за одну страну. Он может выбрать страну, за которую будет играть. Если он ранее принимал участие в соревновании UEFA eEURO eTournament, то обязан играть за ту же страну, что и ранее.*

***Граждане, проживающие в другой стране, имеют право принять участие в квалификационном соревновании страны, гражданство которой они имеют, при условии подтверждения гражданства (предоставления паспорта или удостоверения личности) администраторам турнира до начала квалификационного соревнования. Если у вас есть гражданство, но вы не проживаете в соответствующей стране, для прохождения отбора на турнир предоставьте подтверждение гражданства, создав заявку в нашей службе поддержки. Это можно сделать, открыв заявку в службе поддержки (https://www.eeuro2021.com/support/add).*

****На 1-м этапе соревнования несетевые мероприятия не проводятся, однако финальная часть турнира (3-й этап) будет проводиться в офлайн-режиме.*

3. Поведение игроков

UEFA и ESL проводят политику абсолютной нетерпимости грубого, оскорбительного или агрессивного поведения. Любые случаи подобного поведения будут рассматриваться со всей строгостью и с применением ограничительных мер администрацией турнира.

Игроки всегда должны играть и действовать в полную силу. Нечестным поведением считается взлом, использование программных лазеек, создание помех, намеренное отключение и другие правонарушения. Игроки должны демонстрировать спортивное поведение и вести честную игру. Любое неспортивное или токсичное поведение будет наказываться по усмотрению администрации турнира. В худших случаях нарушение правил поведения может караться отстранением или удалением с турнира. Факты нарушения этих правил определяются администрацией турнира исключительно по собственному усмотрению.

Игрокам запрещается использовать непристойные жесты, грубую лексику, политические и/или расистские комментарии в игровом чате, чате конференции или в проводимых в прямом эфире интервью. Это также касается сокращений и/или намеков. Администрация турнира оставляет за собой право применять наказания за подобные нарушения по своему усмотрению. Данные правила также относятся к общению на форумах, по электронной почте, через личные сообщения и Discord-канал Соревнования, а также любые другие каналы коммуникации.

Любые спорные моменты общего характера, возникающие у участвующего Игрока в отношении проведения турнира, должны сперва направляться сообщением администрации турнира в Discord-канале Соревнования, либо через каналы приема заявок в службу поддержки или заявлений с протестами. Несоблюдение установленного порядка урегулирования споров приведет к отказу в рассмотрении спора и возможному применению дальнейших штрафных мер.

4. Структура турнира

4.1 Отбор игроков на турнир UEFA eEURO 2021 eTournament

Этап отбора игроков (1-й этап) турнира UEFA eEURO 2021 eTournament будет проводиться либо с использованием турнирных возможностей ESL (как описано в данном документе), либо через национальную футбольную ассоциацию. **ESL и УЕФА не несут ответственности за соревнования, организуемые и проводимые национальными ассоциациями. Данный свод правил неприменим к таким соревнованиям.** Если турнир проводится ESL (см. раздел 4.2), но требует отдельного свода правил, это будет явно обозначено в данном своде правил (раздел 4.2) и на портале Соревнования соответствующей страны. Если в стране применяется гибридная система, сочетающая различные методы квалификации, в разделе 4.2 данного свода правил будет приведено соответствующее уведомление, а необходимая информация будет представлена на портале соответствующей страны.

Если Игрок сомневается в том, какой из сводов правил применяется на турнире, ему надлежит обратиться к администрации турнира за разъяснениями.

Игроки, зарегистрированные через официальный сайт Соревнования, будут играть в отборочном турнире, чтобы определить лучших Игроков в своей стране. Будут проведены 1 или 2 квалификационных турнира, игра в которых будет вестись по простой олимпийской системе. Победитель определяется по итогам одной игры. Игроки могут принимать участие в нескольких квалификационных соревнованиях, каждое из которых дает возможность пройти отбор. Четыре лучших игрока каждого квалификационного соревнования проходят в отборочный онлайн-плей-офф.

Отборочный онлайн-плей-офф проводится по системе с выбыванием после двух поражений; игра ведется до двух побед (необходимо одержать две победы, чтобы выйти в следующую стадию плей-офф). В зависимости от количества игроков, представляющих национальную ассоциацию, в сборную по итогам отбора будут включены 2, 3 или 4 лучших игрока.

4.2 Отбор игроков на турнир UEFA eEURO 2021 eTournament — размер команд

Выбор игроков на турнир UEFA eEURO 2021 eTournament (1-й этап) определяет игроков (и, как следствие, команды из 2, 3 или 4 представителей), которые войдут в состав киберспортивной национальной сборной. Количество отборочных соревнований и входящих в сборных игроков в разных странах может быть разным в зависимости от принятых национальными ассоциациями решений.

Прошедшему отбор игроку запрещается изменять название своей учетной записи PSN. Исключения допускаются при условии наличия уважительной причины и направления соответствующего запроса администрации турнира не менее чем за 72 часа до начала следующего матча Соревнования.

5. Правила проведения турниров

5.1 Правила проведения онлайн-турниров

5.1.1. Перенос матчей

Перенос матчей на время, отличное от указанного в расписании, недопустим.

5.1.2. Неявка

Каждому игроку даются дополнительные **15 минут**, чтобы явиться на матч (обозначенное в расписании время матча +15 минут). За неявку в течение 15 минут присуждается техническое поражение.

Во время этапа отбора игроков на турнир UEFA eEURO 2021 eTournament (1-й этап), ожидающий своего соперника игрок обязан создать протест (на странице соответствующего матча на веб-сайте https://www.eeuro2021.com/) или сообщить об ожидании администратору в Discord-канале Соревнования, чтобы получить техническую победу.

5.1.3. Результаты

Во время проведения отбора игроков турнира UEFA eEURO 2021 eTournament, обоим игрокам надлежит заносить верные результаты через веб-сайт eEURO2021.com на странице матча (доступной после начала соревнования в разделе «Мои матчи»). Игроки также обязаны сообщать счет матча администрации турнира в соответствующем Discord-канале Соревнования. В конце матча оба игрока обязаны сделать скриншоты, на которых должны быть четко видны верные результаты и игровые имена участников. Таковые скриншоты должны быть загружены на страницу матча веб-сайта турнира UEFA eEURO 2021 eTournament. При возникновении конфликта во время мачта игроку следует открыть протест (https://www.eeuro2021.com/protest/add), на основании которого администрация турнира вынесет официальное решение.

Для общения с другими игроками, участниками и администрацией турнира используйте официальные Discord-каналы службы поддержки Соревнования для вашей страны.

5.1.4. Материалы матча

Все материалы матча (скриншоты и видеозаписи) должны храниться не менее 15 дней.

Участникам надлежит загружать материалы матча в максимально короткие сроки. Фальсификация или подтасовка материалов матча строго запрещены и будут караться серьезными штрафами по решению администрации турнира ESL.

5.1.5. Скриншоты

За загрузку скриншотов с результатами матча несут ответственность оба участника. На скриншотах должны содержаться игровые имена обоих участников и результат матча.

Игрокам настоятельно рекомендуется делать скриншоты спорных ситуаций (разрывы соединения, проблемы с настройками игры и так далее). Такие скриншоты могут и будут использоваться для разрешения споров администрацией турнира.

5.1.6. Изменения матчей

Администрация турнира может по своему усмотрению изменять время начала матча. О таких изменениях администрация турнира сообщит всем участвующим в матче игрокам

при первой возможности.

Все матчи должны начинаться сразу же после назначения матча.

Любая задержка начала матча может привести к дисквалификации игрока или игроков, не явившихся ко времени начала матча.

Опубликованное время начала всех матчей является предполагаемым временем начала. Игроки должны начинать матчи сразу же после появления соперника.

Примеры возможных ситуаций

A) *Время начала матча между игроком A и B — 17:00 CEST. При этом оба игрока закончили свои предыдущие матчи в 16:30. В этом случае администрация турнира может попросить игроков начать матч раньше запланированного времени, если это возможно.*
B) *Время начала матча между игроком A и B — 17:00 CEST. Из-за задержек игроки завершили свои предыдущие матчи в 17:30. В этом случае игроки должны начать матч как можно раньше. Игроки должны поддерживать контакт с администрацией турнира с соблюдением действующих правил общения.*

5.1.7. Правоприменение

Администрация турнира сохраняет за собой право интерпретировать и делать исключения из приведенных в данном документе правил по своему усмотрению.

Администрация турнира имеет право в любое время вносить изменения в данные правила без предварительного уведомления.

5.1.8. Подготовка к матчам

Игрокам надлежит устранять возможные неисправности до начала матча. Связанные с подключением и оборудованием неполадки должны быть устранены, в противном случае возникновение таких неполадок может привести к дисквалификации. О соглашениях между обоими игроками необходимо ставить в известность администрацию турнира через Discord-канал Соревнования. При возникновении неполадок с подключением (при подключении к игре, приглашении других игроков или в самой игре) необходимо сразу

же приостановить матч и сообщить о неполадках администрации турнира в Discord-канале Соревнования. Игроки обязаны предоставить администраторам скриншоты настроек NAT своей консоли PlayStation (инструкция: http://esl.gg/Tutorial-NAT-Type).

5.1.9. Ничьи

В игре до одной победы не может быть ничейного результата. Если по итогам 90 минут матча фиксируется ничья, назначается дополнительное время. Если после дополнительного времени сохраняется ничейный результат, победитель определяется в серии пенальти.

5.1.10. Отключения

Если во время проведения отбора игроков на турнир UEFA eEURO 2021 eTournament происходит разрыв соединения до завершения матча, такой матч следует немедленно восстановить и завершить, как если бы разрыва соединения не происходило (подробнее см. ниже).

Игрокам надлежит действовать сообща, чтобы возобновить игру. Игрокам будет необходимо провести в матче остаток времени до достижения 90-минутной отметки времени матча. Например, если отключение произошло на 65-й минуте, необходимо сыграть еще 25 минут. После этого Игрокам следует сложить результаты обоих матчей (например, если на 65-й минуте счет был 2:1, а по окончании 25 минут, которые условились доиграть, счет был 0:2, итоговый счет будет 2:3). Матч должен быть завершен сразу же по достижении отметки в 90 минут общего времени матча.

В случае, если игра завершается вничью, Игроки продолжают игру, руководствуясь правилом Золотого гола. См. пример ниже.

На 65-й минуте матча произошел разрыв соединения при счете 1:0. В оставшиеся 25 минут игры счет был 0:1. Таким образом, итоговый результат матча — 1:1. В этом случае оба игрока продолжают игру, и забивший первым игрок побеждает в матче.

Если до момента разрыва соединения одному из игроков была показана красная карточка, этому игроку следует вручить красную карточку и в возобновленном матче. Оставшееся время матча отсчитывается с момента получения красной карточки

(например, если разрыв соединения происходит на 65-й минуте, а в восстановленном матче красная карточка получена на 7-й минуте, отсчет 25 оставшихся минут матча начинается с 7-й минуты, и игра ведется до 32-й минуты нового матча).

В случае разрыва соединения игрокам необходимо сделать скриншот или записать видео для подтверждения результатов матча, в котором произошло отключение. В случае возникновения любых затруднений или сомнений следует связаться с администрацией турнира и сообщить о возникшей ситуации.

В случае двукратного отключения одного игрока, такому игроку присуждается поражение, а команде соперника — победа со счетом 3:0.

Связанные с подключением и оборудованием неполадки должны быть устранены, в противном случае возникновение таких неполадок может привести к дисквалификации. О соглашениях игроков необходимо ставить в известность администраторов через Discord-канал Соревнования. При возникновении неполадок с подключением (при подключении к игре, приглашении другого Игрока или в самой игре) необходимо сразу же приостановить матч и сообщить о неполадках администраторам турнира в Discord-канале Соревнования. Игроки обязаны предоставить администраторам скриншоты настроек NAT своей консоли PlayStation (Инструкция: http://esl.gg/Tutorial-NAT-Type).

5.1.11. Ограничения, касающиеся учетных записей PSN

После завершения отбора игроков турнира UEFA eEURO 2021 eTournament (1-й этап) участникам запрещается изменять свои учетные записи PSN.

Если изменение требуется по уважительной причине, о ней необходимо сообщить администрации турнира не менее чем за 72 часа до начала следующей игры.

5.1.12. Форс-мажор

Если проведение матчей турнира невозможно по техническим причинам (например, при отказе работы сети PSN), администрация турнира оставляет за собой право перенести турнир(ы); о времени проведения нового турнира или турниров игрокам будет объявлено в официальных каналах.

5.2 Параметры матча

Любые не указанные в данных правилах параметры могут настраиваться каждым отдельным игроком по собственному усмотрению. Например, это касается уровня поддержки паса.

5.3 Этап отбора игроков на турнир UEFA eEURO 2021 eTournament — параметры матча

- Уровень: суперзвезда
- Продолжительность матча: 10 минут
- Травмы: откл.
- Мяч: REGISTA
- Дополнительное время: вкл.
- Пенальти: вкл.
- Погода: лето/ясно
- Замены: 3 (+1 в дополнительное время)
- Скорость игры: обычная
- Время: день
- Длина травы: обычная
- Состояние поля: обычная
- Управление: все
- Команда: ваша национальная сборная (например, игроки из Финляндии играют за сборную Финляндии)
- Баланс показателей: откл.

6. Сбор данных

Принимая участие в турнире UEFA eEURO 2021 eTournament, Игроки соглашаются, что их персональные данные (имя, игровое имя, адрес электронной почты, название учетной записи PSN, результаты турнира и платежные данные, включая сумму платежа и информацию о выигрыше) будут переданы в УЕФА, Konami Holdings Company и в

национальные ассоциации УЕФА соответствующих стран в целях проведения турнира. С правилами обработки персональных данных партнерами ESL можно ознакомиться в заявлениях о защите персональных данных, размещенных на веб-сайтах соответствующих партнеров.