



# **UEFA eEURO 2021 eTournament**

Regelwerk für die  
Online-Qualifikation und das Live-Finale  
(Phase 2+3)



# 1. Übersicht

KEIN KAUF ERFORDERLICH.

Das UEFA eEURO 2021 eTournament („Wettbewerb“) wird von der UEFA gesponsert und von ESL Gaming („ESL“) veranstaltet.

Das Turnier stellt einen Videospiele-Wettbewerb dar, der eFootball Pro Evolution Soccer 2021 („PES 2021“) für die PlayStation®4-Konsole nutzt.

Die Teilnehmer müssen sich über die integrierte PlayStation-Turnier-App oder über die offizielle Wettbewerbs-Website (<https://www.eEURO2021.com/>) bei ESL Play registrieren. Teilnehmer, die die Teilnahmebedingungen im Abschnitt „Spielerberechtigung“ unten erfüllen (Einzelpersonen als „Spieler“ oder „Wettkämpfer“ oder „Teilnehmer“), müssen außerdem (1) die europäische Version von PES 2021 auf PlayStation 4 besitzen oder Zugriff darauf haben; (2) eine gültige PSN-ID besitzen; (3) Besitzer eines Reisepasses des Landes des Nationalen Fußballverbandes sein, den sie vertreten möchten („NA“); und (4) ein gültiges Abonnement für PlayStation Plus besitzen.

## 2. Spielerberechtigung

Alle Spieler, die am UEFA EURO 2021 eTournament teilnehmen, müssen die folgenden Kriterien erfüllen:

- Die Spieler müssen ihre PSN-ID über die in PSN integrierte Turnier-App oder über die offizielle Wettbewerbs-Website (<https://www.eEURO2021.com/>) mit ihrem ESL Play-Konto verknüpfen. Sollte dies nicht vor Beginn des ersten von der ESL durchgeführten Spielerauswahlturniers, an dem ein Spieler teilnehmen soll, geschehen sein, wird der betreffende Spieler vom Wettbewerb ausgeschlossen.
- Die Spieler müssen Staatsangehörige des Landes sein, das sie im Turnier UEFA eEURO 2021 vertreten möchten.\*
- Die Spieler müssen vor Beginn ihres ersten Spiels mindestens 16 Jahre alt sein. Alle Spieler unter 18 Jahren müssen, wie gesetzlich vorgeschrieben, zu allen Live-Veranstaltungen von einem Elternteil/Erziehungsberechtigten begleitet werden.

*\*Bürger mit Wohnsitz in einem anderen Land können an der Qualifikation ihres Heimatlandes teilnehmen, wenn sie der Turnieradministration vor Beginn der Qualifikation einen Nachweis über ihre Nationalität (d. h. Reisepass oder Personalausweis) vorlegen. Dies kann durch Öffnen eines Support-Tickets (<https://www.eeuro2021.com/support/add>) erfolgen.*

# 3. Spielerverhalten

Die UEFA und ESL verfolgen eine Null-Toleranz-Politik in Bezug auf unhöfliches, missbräuchliches oder gewalttätiges Verhalten. Vorfälle mit dem oben genannten Verhalten werden ernst genommen und gegebenenfalls von Turnierverantwortlichen sanktioniert.

Von den Spielern wird erwartet, dass sie jederzeit nach besten Kräften spielen und handeln. Unfares Verhalten kann das Hacken, Ausnutzen, Anrufen und den absichtlichen Verbindungsabbruch umfassen, ist aber nicht darauf beschränkt. Von den Spielern wird erwartet, dass sie auf sportliches Verhalten und Fairplay bedacht sind. Jedes unsportliche oder schädliche Verhalten wird nach Ermessen der Turnierverantwortlichen bestraft. Ein Verstoß gegen den Verhaltenskodex für Spieler kann im schlimmsten Fall zur Suspendierung oder zum Ausscheiden aus dem Turnier führen. Die alleinige Entscheidung über Verstöße gegen diese Regeln obliegt den Turnierverantwortlichen.

Die Spieler dürfen im Spiel-Chat, im Lobby-Chat oder in Live-Interviews keine obszönen Gesten, vulgären Ausdrücke sowie politischen und/oder rassistischen Kommentare verwenden. Dies schließt Abkürzungen und/oder zweideutige Anspielungen ein. Die Turnierverantwortlichen behalten sich das Recht vor, dies nach eigenem Ermessen durchzusetzen. Diese Regeln gelten auch für Foren, E-Mails, persönliche Nachrichten und [Discord-Wettbewerbskanäle](#) (oder andere Kommunikationskanäle).

Allfällige allgemeine Streitigkeiten eines teilnehmenden Spielers mit dem aktuellen Veranstalter des Turniers sollten zuerst durch Benachrichtigung eines Turnierverantwortlichen über einen [Discord-Wettbewerbskanal](#) oder über die Support- bzw. Protestticket-Kanäle kommuniziert werden. Die Nichtbeachtung des ordnungsgemäßen Verfahrens zur Streitbeilegung führt zur Hinfälligkeit des Streits und zur Möglichkeit weiterer Strafen.

# 4. Turnierstruktur

## 4.1 Spielereinreichung

Die Teams müssen die Spieler für alle Spiele (Best-of-2, Best-of-3 und Best-of-5) der jeweiligen Paarung spätestens 30 Minuten vor Beginn des ersten Spiels einreichen. Geschieht dies nicht, können Strafen gegen die Teams verhängt werden.

## 4.2 UEFA eEURO 2021 eTournament – Online-Qualifikation (Phase 2)

55 Nationalmannschaften werden für den Aufstieg ins Finale in Fünfer- oder Sechsergruppen eingeteilt (Phase 3).

Jede Nationalmannschaft wird auf Grundlage der Ergebnisse der UEFA eEURO 2020 in Gruppen gelost, wobei die Entscheidungen des UEFA-Exekutivkomitees eingehalten werden, die verhindern, dass bestimmte Teams in dieselbe Gruppe wie andere Teams gelost werden.

Die Gesamtzahl der Gruppen beträgt 10: 5 Gruppen mit je 5 Nationalmannschaften und 5 Gruppen mit je 6 Nationalmannschaften. Jede Nationalmannschaft besteht aus 2, 3 oder 4 Spielern.

Die Gruppenspiele werden als „Doppelrundenturnier“\* ausgetragen, wobei jede Nationalmannschaft zwei Spiele gegen jede der anderen Nationalmannschaften in ihrer Gruppe bestreitet. In jeder Paarung finden je 2 Spiele statt (Heimspiel und Auswärtsspiel), wobei das Gesamtergebnis das Ergebnis für die Paarung darstellt.

Jedes Mitglied der Nationalmannschaft muss in dieser Phase (Phase 2) des Turniers mindestens zweimal spielen, und kein Spieler sollte mehr als 50 % der gesamten Spiele bestreiten (8 Spiele für Gruppen mit 5 Teams, 10 Spiele für Gruppen mit 6 Teams). Wird diese Regel nicht eingehalten, werden der betreffenden Nationalmannschaft für jeden Spieler, der nicht die erforderliche Anzahl von Spielen gespielt hat, 3 Punkte pro Spiel von der Endpunktzahl in der Gruppe abgezogen. **In jeder Paarung der Online-Qualifikation müssen mindestens 2 verschiedene Spieler aus jedem Team spielen. \*\***

Für jedes gewonnene Spiel erhält die Nationalmannschaft 3 Punkte, bei einem Unentschieden

1 Punkt und für eine Niederlage 0 Punkte. Für den Fall eines Punktegleichstands der Nationalmannschaften nach dem letzten Spiel dieser Phase werden die folgenden Kriterien (in der angegebenen Reihenfolge) angewendet, um die Rangliste zu bestimmen:

- a. Die höhere erzielte Punkteanzahl bei den Begegnungen zwischen den betreffenden Teams.
- b. Die Tordifferenz als Ergebnis der Spiele zwischen den betreffenden Teams (bei Gleichstand zwischen mehr als zwei Teams).
- c. Die höhere Toranzahl in den Spielen zwischen den betreffenden Teams (bei Gleichstand zwischen mehr als zwei Teams).
- d. Die Tordifferenz in allen Spielen der Gruppe.
- e. Die höhere Toranzahl in allen Spielen der Gruppe.

**Hinweis:** Es gibt keine unterschiedliche Gewichtung für Tore/Siege in Heim- bzw. Auswärtsspielen.

Die Gruppensieger qualifizieren sich direkt für das Live-Finale des UEFA eEURO 2021 eTournament (Phase 3).

#### **4.2.1 Playoffs: UEFA eEURO 2021 eTournament – Online-Qualifikation (Phase 2)**

Anschließend erfolgt die Auslosung der Zweitplatzierten aller Gruppen in 2 neue Gruppen mit je 5 Teams. Die Gruppenspiele werden wiederum als „Doppelrundenturnier“\* ausgetragen, wobei jede Nationalmannschaft zwei Spiele gegen jede der anderen Nationalmannschaften in ihrer Gruppe bestreitet. In jeder Paarung finden je 2 Spiele statt (Heimspiel und Auswärtsspiel), wobei das Gesamtergebnis das Ergebnis für die Paarung darstellt.

Jedes Mitglied der Nationalmannschaft muss in dieser erneuten Doppelrundenphase des Turniers mindestens zweimal spielen, und kein Spieler sollte mehr als 50 % der gesamten Spiele (8 Spiele) bestreiten. Wird diese Regel nicht eingehalten, werden der betreffenden Nationalmannschaft für jeden Spieler, der nicht die erforderliche Anzahl von Spielen gespielt hat, 3 Punkte von der Endpunktzahl in der Gruppe abgezogen. **In jeder Paarung des Playoffs müssen mindestens 2 verschiedene Spieler aus jedem Team spielen. \*\***

Das Punktesystem und die Tiebreak-Regelungen bleiben dieselben wie für die Gruppenphase. Die 3 besten Teams in jeder der beiden Gruppen qualifizieren sich für das Live-Finale des UEFA eEURO 2021 eTournament (Phase 3).

*\*Doppelrundenturnier bedeutet, dass jedes Team der Gruppe zweimal gegen jedes andere Team der Gruppe spielt.*

*\*\*Im Falle einer Notsituation, in der ein Spieler an einem bestimmten Tag nicht spielen kann (z. B. aufgrund einer Krankheit oder Ähnlichem), sollten seine Teamkollegen die Turnierverantwortlichen mindestens 6 Stunden (wenn möglich) vor Beginn des ersten Spiels informieren. Jedes Team kann dieses Recht zweimal während Phase 2 in Anspruch nehmen.*

### **4.3 UEFA eEURO 2021 eTournament – Finale (Phase 3)**

Die 16 Finalisten kämpfen um den Meistertitel des UEFA eEURO 2021 eTournament. Das Finale besteht aus zwei Teilen: der Gruppenphase und der K.-o.-Phase.

#### **4.3.1. Gruppenphase**

Die 16 Nationalmannschaften, die am Live-Finale teilnehmen, werden basierend auf den Ergebnissen der Phase 2 und den Ergebnissen der UEFA eEURO 2020 in 4 Gruppen zu je 4 Teams eingeteilt. Jede Gruppe spielt in einem Doppelturnierformat (Doppel-K.-o.-System). In jeder Paarung finden 2 Spiele statt. Die höher gesetzte Mannschaft gilt in Spiel 1 als Heimmannschaft. Die niedriger gesetzte Mannschaft gilt in Spiel 2 als Heimmannschaft.

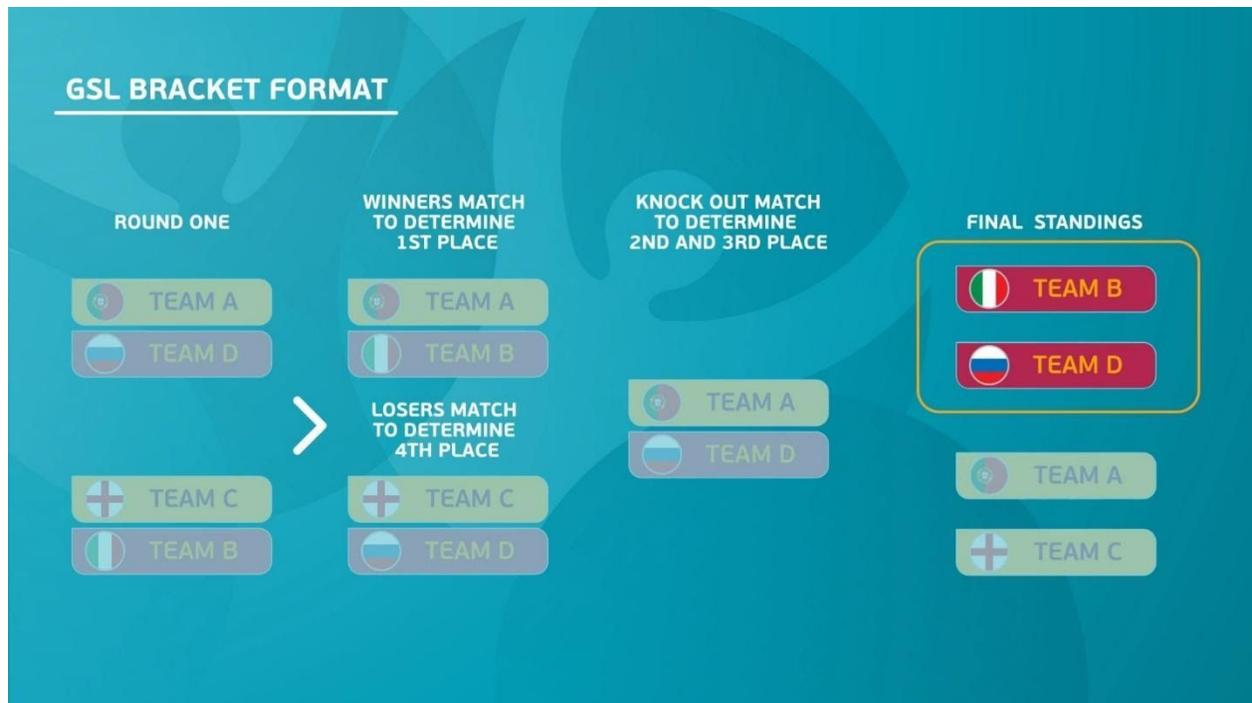
Im Entscheidungsspiel (Spiel um Platz 3) spielt der Verlierer aus der oberen Paarung als Heimmannschaft in Spiel 1 und der Sieger aus der unteren Paarung als Heimmannschaft in Spiel 2.

Die Spiele werden 1 gegen 1 ausgetragen. **In jeder Paarung der Gruppenphase müssen mindestens 2 verschiedene Spieler aus jedem Team spielen.**

Hier eine beispielhafte Reihenfolge:

*Spieler A spielt Spiel 1*

*Spieler B muss Spiel 2 spielen*



Die Punktzahlen beider Spiele werden addiert, um eine Gesamtpunktzahl zu berechnen. Folgendes ist zu beachten:

- Wenn beide Spiele unentschieden enden (gleiche Toranzahl beider Teams in beiden Spielen), gehen die Spieler aus Spiel 2 in die Verlängerung. Herrscht nach der Verlängerung immer noch Gleichstand, wird der Sieger durch ein Elfmeterschießen ermittelt.
- Wenn beide Spiele mit einem Sieg für eines der Teams enden, die Gesamtpunktzahl jedoch unentschieden ist (z. B. 2:1 und 1:2), wird von den Gewinnern beider Spiele ein drittes Spiel nach der Regel des „Golden Goal“ gespielt. (Der erste Spieler, der ein Tor schießt, gewinnt die Paarung.) Wenn nach Ende der regulären Spielzeit noch keine Tore erzielt wurden, wird der Sieger durch ein Elfmeterschießen ermittelt.

Beispiel:

*Spieler 1a von Team A hat ein Spiel gegen Spieler 1b von Team B mit einem Spielstand von 2:1 gewonnen.*

*Spieler 2a von Team A hat ein Spiel gegen Spieler 2b von Team B mit einem Spielstand von 1:2 verloren.*

*In diesem Fall spielen Spieler 1a und Spieler 2b ein drittes Spiel, bei dem die*

*Golden-Goal-Regel gilt.*

Die beiden besten Teams in jeder Gruppe steigen in die Einzelausscheidungsgruppe mit 8 Teams (d. h. in die K.-o.-Phase) auf.

#### **4.3.2. K.-o.-Phase**

##### **4.3.2.1. Viertelfinale & Halbfinale**

Für jeden der vier Gruppensieger wird nach dem Zufallsprinzip ein Zweitplatziertes als Gegner ausgelost, der in der vorherigen Phase nicht in derselben Gruppe war. Jede Paarung mit Ausnahme des Finales wird als Best-of-3-Serie gespielt. Die Spiele werden im Format 1 gegen 1 und 2 gegen 2 gespielt.

Im Viertelfinale gilt die höher gesetzte Mannschaft der Paarung in den Spielen 1 und 3 als Heimmannschaft. Die niedriger gesetzte Mannschaft gilt in Spiel 2 als Heimmannschaft.

Im Halbfinale wird die jeweilige Heim- und Auswärtsmannschaft durch Auslosen entschieden. Die erste gezogene Mannschaft gilt für die Spiele 1 und 3 als Heimmannschaft. Die zweite gezogene Mannschaft gilt für Spiel 2 als Heimmannschaft.

**In jeder Paarung müssen mindestens 2 verschiedene Spieler aus jedem Team spielen.** Es gilt die folgende Reihenfolge:

*Spieler A spielt Spiel 1 der Best-of-3-Serie.*

*Spieler B spielt Spiel 2 der Best-of-3-Serie.*

*Ein beliebiger Spieler spielt Spiel 3 der Best-of-3-Serie (falls erforderlich).*

Beim Best-of-3-Modus werden die Ergebnisse aller Spiele einzeln gewertet und es kann somit keinen Gleichstand geben. Wenn nach der regulären Spielzeit Gleichstand herrscht, geht das Spiel in die Verlängerung. Herrscht nach der Verlängerung immer noch Gleichstand, wird der Sieger durch ein Elfmeterschießen ermittelt.

Ab dieser Phase des Wettbewerbs werden keine Spiele mehr 1 gegen 1 (d. h. von einzelnen Personen) gespielt. Einige werden 2 gegen 2 gespielt, wobei jeweils zwei Spieler jeder Nationalmannschaft gemeinsam gegen zwei Spieler der gegnerischen Nationalmannschaft antreten. Es gelten die folgenden Spielformate/Reihenfolge:

- 1 gegen 1

- 2 gegen 2\*
- 1 gegen 1 (falls erforderlich)

*\*Jedes Nationalteam muss zwei Spieler für dieses Spiel auswählen.*

#### **4.3.2.2. Finalspiel**

Das Finalspiel wird als Best-of-5-Serie gespielt.

Die Heim- bzw. Auswärtsmannschaft im ersten Spiel wird durch Auslosen entschieden. Die erste gezogene Mannschaft gilt für die Spiele 1, 3 und 5 als Heimmannschaft. Die zweite gezogene Mannschaft gilt für die Spiele 2 und 4 als Heimmannschaft.

Beim Best-of-5-Modus werden die Ergebnisse aller Spiele einzeln gewertet und es kann somit keinen Gleichstand geben. Wenn nach der regulären Spielzeit Gleichstand herrscht, geht das Spiel in die Verlängerung. Herrscht nach der Verlängerung immer noch Gleichstand, wird der Sieger durch ein Elfmeterschießen ermittelt.

Es gelten die folgenden Spielformate/Reihenfolge:

- 2 gegen 2
- 1 gegen 1
- 2 gegen 2
- 1 gegen 1 (falls erforderlich)
- 2 gegen 2 (falls erforderlich)

## **5. Turnierrichtlinien**

### **5.1 Turnierrichtlinien – Phase 2**

#### **5.1.1. Verschieben von Spielen**

Während Phase 2 kann die angekündigte Startzeit eines Spiels um 30 Minuten nach vorne oder hinten verschoben werden, wenn beide Teams mit der neuen Startzeit einverstanden sind. Diese Vereinbarung muss im offiziellen [Discord-Wettbewerbskanal](#) der Gruppenphase veröffentlicht werden, damit sie für alle sichtbar ist.

### **5.1.2. Nichtantritt**

Jeder Spieler hat **15 Minuten** Zeit, um zu einem Spiel zu erscheinen. (Geplante Startzeit +15 Minuten) Erscheint der Spieler nicht innerhalb dieser 15 Minuten, wird das Spiel als Standardniederlage gewertet.

Während der Online-Qualifikation für das UEFA eEURO 2021 eTournament (d. h. Phase 2) weist das Turniersystem dem Team, das pünktlich war, automatisch den Sieg zu. Diese Siege können nicht angefochten werden.

### **5.1.3. Operativer Ablauf der Spiele**

Während der Online-Qualifikation für das UEFA eEURO 2021 eTournament (d. h. Phase 2) müssen die Teams die Konami-Turniersoftware verwenden. Die Spiele müssen mit der Konami-Turniersoftware gespielt werden und die Ergebnisse müssen auf der eEURO-Turnierseite unter <https://www.eeuro2021.com/> eingegeben werden. Eine ausführliche Anleitung zur Teilnahme und zum Spielen des In-Game-Turniers ist [hier](#) zu finden.

### **5.1.4. Ergebnisse**

Während der Online-Qualifikation für das UEFA eEURO 2021 eTournament (d. h. Phase 2) sind die Teams dafür verantwortlich, die korrekten Ergebnisse auf der UEFA eEURO 2021 eTournament-Plattform über die Website einzugeben oder dem Turnieradministrator ihre Punktzahl über den für ihre Gruppe vorgesehenen [Discord-Wettbewerbskanal](#) zu melden.

Alle Spieler müssen nach Ende des Spiels einen Screenshot erstellen, auf dem die korrekten Ergebnisse zusammen mit den Spitznamen der Spieler deutlich zu sehen sind. Diese Screenshots müssen dann auf die Spiel-Seite der Website des UEFA eEURO 2021 eTournament hochgeladen werden. Wenn ein Spieler einen Konflikt im Spiel hat, wird empfohlen die Turnierverantwortlichen direkt über den [Discord-Wettbewerbskanal](#) zu kontaktieren.

Zur Kommunikation mit anderen Spielern, Wettbewerbern und Turnierverantwortlichen sind die offiziellen [Discord-Wettbewerbskanäle](#) der jeweiligen Gruppe zu nutzen. Dies ist besonders wichtig im Falle einer Verschiebung der Spielzeit und der Bestätigung eines Spielers, damit die

jeweiligen Turnierverantwortlichen und alle Teilnehmer über die Situation Bescheid wissen.

#### **5.1.5. Spiel-Medien**

Alle Spiel-Medien (Screenshots und Videos) müssen für mindestens 15 Tage aufbewahrt werden.

Die teilnehmenden Spieler sollten Spiel-Medien von ihren Spielen so bald wie möglich hochladen. Das Fälschen oder Manipulieren von Spiel-Medien ist strengstens verboten und führt nach Ermessen der ESL-Turnierverantwortlichen zu schwerwiegenden Strafen.

#### **5.1.6. Screenshots**

Beide Teilnehmer sind dafür verantwortlich, dass Screenshots der Spielergebnisse hochgeladen werden. Die Screenshots müssen die Spitznamen beider Teilnehmer und das Spielergebnis zeigen.

Es wird dringend empfohlen, dass Spieler Screenshots von umstrittenen Situationen erstellen (z. B. Verbindungsabbrüche, Probleme mit den Spieleinstellungen usw.). Diese Screenshots können und werden im Falle von Streitigkeiten von den Turnierverantwortlichen als Beweismittel verwendet.

#### **5.1.7. Änderungen bei Spielen**

Die Turnierverantwortlichen können die Startzeit eines Spiels nach eigenem Ermessen ändern. In diesem Fall informieren die Turnierverantwortlichen alle beteiligten Spieler zum frühestmöglichen Zeitpunkt über die Änderung.

Alle Spiele müssen beginnen, sobald sie zugewiesen wurden.

Jede Verzögerung eines Spielbeginns kann zur Disqualifikation des Spielers/der Spieler führen, der/die nicht rechtzeitig erschienen ist/sind.

Alle angezeigten Spielzeiten entsprechen der vorgesehenen Startzeit. Die Spieler müssen ihre Spiele beginnen, sobald ihr Gegner erschienen ist.

Einige erklärende Beispiele:

- A) *Die Startzeit des Spiels zwischen Spieler A und Spieler B ist 17:00 Uhr MESZ. Beide Spieler haben ihre vorherigen Spiele jedoch bereits um 16:30 Uhr beendet. In diesem Fall kann der Turnierverantwortliche die Spieler auffordern, ihr Spiel früher als geplant zu beginnen, falls dies zumutbar ist.*
- B) *Die Startzeit des Spiels zwischen Spieler A und Spieler B ist 17:00 Uhr MESZ. Aufgrund von Verzögerungen beenden die Spieler ihre vorherigen Spiele um 17:30 Uhr. In diesem Fall müssen die Spieler ihr Spiel so bald wie möglich beginnen. Die Kommunikation mit den Turnierverantwortlichen muss aufrechterhalten werden und es gelten die üblichen Kommunikationsverfahren.*

### **5.1.8. Durchsetzung der Regeln**

Die Turnierverantwortlichen behalten sich das Recht vor, nach eigenem Ermessen Ausnahmen von den in diesem Dokument aufgeführten Regeln vorzunehmen bzw. diese nach eigenem Ermessen zu interpretieren.

Die Turnierverantwortlichen können diese Regeln jederzeit ohne vorherige Ankündigung ändern.

### **5.1.9. Spielvorbereitungen**

Alle Probleme, die auftauchen könnten, sind vor Beginn des Spiels zu lösen. Verbindungs- oder Hardwareprobleme während eines Spiels können zur Disqualifikation führen, wenn sie nicht richtig gehandhabt werden. Vereinbarungen zwischen beiden Spielern müssen den Turnierverantwortlichen über den [Discord-Wettbewerbskanal](#) mitgeteilt werden, damit sie sich ein Bild von der Situation machen können. Wenn bei einem Spieler Verbindungsprobleme auftreten (entweder bei der Verbindung zum Spiel, beim Einladen des anderen Spielers oder im Spiel selbst), muss er das Spiel sofort pausieren und die Turnierverantwortlichen über den [Discord-Wettbewerbskanal](#) über das Problem informieren. Außerdem muss er den Administratoren einen Screenshot seiner NAT-Einstellungen für die PlayStation-Konsole zur Verfügung stellen (Tutorial: <http://esl.gg/Tutorial-NAT-Type>).

### **5.1.10. Verbindungsabbruch**

Während der Online-Qualifikation für das UEFA eEURO 2021 eTournament (d. h. Phase 2) sollte das Spiel unter Verwendung des im Konami-In-Game-Turniersystem verfügbaren Sicherungsturniers neu gestartet werden, falls ein Spiel vor Beendigung getrennt wird. Die Ergebnisse des bisherigen Spiels werden gezählt und das Spiel wird mit der zum Zeitpunkt des Verbindungsabbruchs noch verbleibenden Spielzeit fortgesetzt. Bei Meinungsverschiedenheiten bezüglich der verbleibenden Spielzeit sollten beide Spieler sofort einen Turnierverantwortlichen kontaktieren, um das Problem zu lösen. Falls der andere Spieler dann ebenfalls die Verbindung trennt, sollten beide Spieler zum ursprünglichen Turnier zurückkehren und es erneut versuchen.

**In allen Fällen, in denen die Verbindung getrennt wurde, sind umgehend die Turnierverantwortlichen über den [Discord-Wettbewerbskanal](#) zu kontaktieren.**

Wenn bei demselben Spieler zweimal die Verbindung getrennt wird, wird sein Spiel mit einem Endstand von 3:0 zugunsten der anderen Mannschaft als Forfait gewertet.

Verbindungs- oder Hardwareprobleme während eines Spiels können zur Disqualifikation führen, wenn sie nicht richtig gehandhabt werden. Vereinbarungen zwischen beiden Spielern müssen den Turnierverantwortlichen über den [Discord-Wettbewerbskanal](#) mitgeteilt werden, damit sie sich ein Bild von der Situation machen können. Wenn bei einem Spieler Verbindungsprobleme auftreten (entweder bei der Verbindung zum Spiel, beim Einladen des anderen Spielers oder im Spiel selbst), muss er das Spiel sofort pausieren und die Administratoren über den [Discord-Wettbewerbskanal](#) über das Problem informieren. Außerdem muss er den Turnierverantwortlichen einen Screenshot seiner NAT-Einstellungen für die PlayStation-Konsole zur Verfügung stellen (Tutorial: <http://esl.gg/Tutorial-NAT-Type>).

### **5.1.11. PSN-Kontobeschränkungen**

Nach Abschluss der Spielerauswahl für das UEFA eEURO 2021 eTournament (d. h. Phase 1) dürfen die teilnehmenden Spieler ihre PSN-Konten nicht mehr ändern.

Die einzige Ausnahme ist, wenn den Turnierverantwortlichen mindestens 72 Stunden vor dem nächsten Spiel ein triftiger Grund mitgeteilt wird.

### **5.1.12. Höhere Gewalt**

Falls das Turnier aus technischen Gründen nicht spielbar ist (z. B. weil das PSN nicht verfügbar ist), behalten sich die Turnierverantwortlichen das Recht vor, einen neuen Zeitpunkt für das/die Turnier(e) festzulegen. Alle Spieler werden über die offiziellen Kommunikationskanäle über die neuen Zeiten informiert.

Falls ein Spieler für den Rest des Turniers nicht mehr spielen kann (wegen Krankheit, Tod oder Ähnlichem), kann der betreffende nationale Verband einen neuen Spieler nominieren, der das ursprüngliche Teammitglied ersetzt.

## **5.2. Offline-Turnierrichtlinien**

### **5.2.1 Schiedsrichter**

Die Schiedsrichter weisen die Spieler an, wann sie die Spiele einrichten sollen. Die Schiedsrichter weisen die Spieler auch an, ein Spiel zu starten/fortzusetzen, z. B. vor Spielbeginn, nach der Halbzeit, nach Streitigkeiten/Pausen usw.

Die Spieler können von den Schiedsrichtern jederzeit während des Turniers angewiesen werden, das Spiel zu unterbrechen.

Die Schiedsrichter protokollieren den Spielstand, bevor die Spieler die Spielsitzung verlassen oder ein neues Spiel einrichten dürfen.

Die Spieler müssen während des gesamten Turniers die Anweisungen der Schiedsrichter befolgen.

### **5.2.2 Streitigkeiten**

Wenn ein Spieler vor, während oder nach einem Spiel ein Problem hat, sollte er seine Bedenken bei einem Schiedsrichter äußern. Der Schiedsrichter bewertet die Gültigkeit des Problems, trifft eine Entscheidung und gibt den Spielern Anweisungen bezüglich der nächsten Schritte. Der Schiedsrichter kann nach eigenem Ermessen den Hauptschiedsrichter und die Turnierverantwortlichen konsultieren.

Der Spieler kann ebenfalls verlangen, dass der Schiedsrichter den Hauptschiedsrichter

konsultiert. Der Schiedsrichter entscheidet dann nach eigenem Ermessen, ob er den Hauptschiedsrichter und die Turnierverantwortlichen konsultiert.

Alle Streitigkeiten müssen entweder vor Spielbeginn oder sofort nach dem betreffenden Ereignis im Spiel zur Sprache gebracht werden. Streitigkeiten, die nach Ende eines Spiels zur Sprache gebracht werden, werden nach Ermessen des Hauptschiedsrichters behandelt.

### **5.2.3 Pünktlichkeit der Spieler**

Die Spieler werden von den Schiedsrichtern (oder über einen Vertreter, z. B. die Spielerverwaltung) angemessen vorgewarnt, wann sie anwesend sein müssen.

Für verspätetes Erscheinen werden nach Ermessen des Hauptschiedsrichters Strafen verhängt.

### **5.2.4 Ausrüstung der Spieler**

PlayStation-Controller werden von den Turnierverantwortlichen bereitgestellt. Die Spieler können jedoch ihre eigenen Controller verwenden, sofern diese dem Spieler keinen unfairen Wettbewerbsvorteil verschaffen, die Durchführung des Spiels oder Turniers nicht beeinträchtigen, keine speziellen Konfigurationen, Kabel oder Adapter zum Funktionieren erfordern und dafür konzipiert sind, nativ mit der PlayStation 4 zu funktionieren.

Alle persönlichen Controller werden vom Schiedsrichterteam überprüft, um sicherzustellen, dass keine illegalen Änderungen vorgenommen wurden. Die Turnierverantwortlichen und das Schiedsrichterteam behalten sich das Recht vor, einen persönlichen Controller jederzeit zu verbieten, wenn er als unangemessen erachtet wird. Der Spieler muss dann einen zugelassenen Controller verwenden.

### **5.2.5 Verbindungsabbruch im Spiel**

Wird ein Spieler vom Spiel getrennt, wird das Spiel neu erstellt und die zum Zeitpunkt des Verbindungsabbruchs verbleibende Zeit wird gespielt. Der Punktestand vor Verbindungsabbruch wird für das neu erstellte Spiel übernommen.

*Beispiel: Die Verbindung eines Spielers wird in der 50. Minute getrennt. Der Spielstand zu diesem Zeitpunkt ist 2:1. Der Schiedsrichter gibt Anweisung, das Spiel ab Ende der 1. Halbzeit neu zu spielen, wobei ein Spielstand von 2:1 und die zweite Halbzeit impliziert werden. Die Teilnehmer spielen bis zur Halbzeit, um den Sieger zu ermitteln.*

Wenn ein Spieler ein Problem hat, von dem er glaubt, dass es dem Gegner einen unfairen Vorteil verschafft, muss er das Spiel pausieren (oder seinen Gegner auffordern, das Spiel zu pausieren) und das Problem einem Schiedsrichter zur Kenntnis bringen. Der Schiedsrichter befasst sich mit dem Problem. Ist der Spieler der Meinung, dass der Schiedsrichter das Problem nicht zufriedenstellend gelöst hat, kann er verlangen, dass sich der Hauptschiedsrichter ebenfalls mit dem Problem befasst.

Die Entscheidungen des Hauptschiedsrichters und der Turnierverantwortlichen sind endgültig.

#### **5.2.6 Konten**

Alle Offline-Turnierspiele werden über das persönliche Konto des Spielers gespielt. Der Zugang zu diesem Konto liegt in der Verantwortung jedes Spielers. Alle Probleme bezüglich Anmeldung oder Konto müssen vor der festgesetzten Startzeit jedes Spiels behoben werden. Geschieht dies nicht, kann der Hauptschiedsrichter nach eigenem Ermessen Strafen verhängen.

#### **5.2.7 Kleiderordnung**

Das Tragen von Kleidung mit einer politischen Botschaft ist den Spielern verboten. Die Turnierverantwortlichen behalten sich das Recht vor, Spielerkleidung aufgrund von Anstößigkeit, politischen Botschaften oder widersprüchlichen Sponsoren zu verbieten. Die Spieler müssen vor der Kamera immer lange Hosen und geschlossene Schuhe tragen.

Die Spieler erhalten Trikots ihrer Nationalmannschaft. Diese müssen an allen Wettkampftagen und an Medientagen getragen werden. Wenn ein Spieler gegen diese Regel verstößt, wird er von einem Schiedsrichter angewiesen, die Kleidung zu wechseln. Wenn der Spieler sich weigert, können nach Ermessen des Hauptschiedsrichters und der Turnierverantwortlichen weitere Sanktionen gegen ihn verhängt werden.

#### **5.2.8. Preise**

Alle Preise werden an den jeweiligen Nationalverband überwiesen. Es liegt dann in der Verantwortung jedes Nationalverbandes, die Preise an seine Spieler weiterzugeben. Der Preispool ist wie folgt:

**1. Platz:** 40.000 €

**2. Platz:** 20.000 €

**3. bis 4. Platz:** 8.000 €

**5. bis 8. Platz:** 3.000 €

**9. bis 16. Platz:** 1.500 €

## 6. Spiel-Einstellungen

### 6.1. UEFA EURO 2021 eTournament – Spiel-Einstellungen in der Online-Qualifikationsphase

Dieser Teil des Wettbewerbs wird im Modus „Online-Turnier“ durchgeführt, der für die qualifizierten Spieler geöffnet wird. **Wichtiger Unterschied: Ausgeglichene Spielerwerte (d. h. die Spieler beider Teams haben die gleichen Werte) sind aktiv.**

- Spielniveau: Superstar
- Spiellänge: 10 Minuten
- Verletzungen: Aus
- Balltyp: REGISTA
- Verlängerung: Aus
- Strafstöße: Aus
- Wetter: Sommer/Klar
- Anzahl der Einwechslungen: 3
- Spieltempo: Normal
- Tageszeit: Nacht
- Graslänge: Normal
- Spielfeldzustand: Normal
- Steuerung: Alle
- Team: Dein Nationalteam (z. B. müssen finnische Spieler das Team Finnland wählen)
- Ausgeglichene Werte: Ein

### 6.2. UEFA EURO 2021 eTournament – Spiel-Einstellungen in der

## **Offline-Finalphase**

Dieser Teil des Wettbewerbs wird im „Turnier-Modus“ durchgeführt, wobei ausgeglichene Spielerwerte aktiv sind. Die Schiedsrichter weisen die Spieler in die Einstellungen ein.

# **7. Datensammlung**

Durch die Teilnahme an dem Turnier „UEFA eEURO 2021“ erklären sich die Spieler damit einverstanden, dass ihre personenbezogenen Daten (Name, Spitzname, E-Mail-Adresse, PSN-Kontoname, Turnierergebnisse und Rechnungsdaten einschließlich Rechnungsbetrag und Angabe der Gewinne) zum Zweck der Durchführung des Turniers an die UEFA, Konami Holdings Corporation und an den für ihr Land relevanten UEFA-Nationalverband übermittelt werden. In Bezug auf den Umgang mit Daten durch die Kooperationspartner verweist die ESL auf deren Datenschutzerklärungen, die über ihre jeweiligen Websites eingesehen werden können.