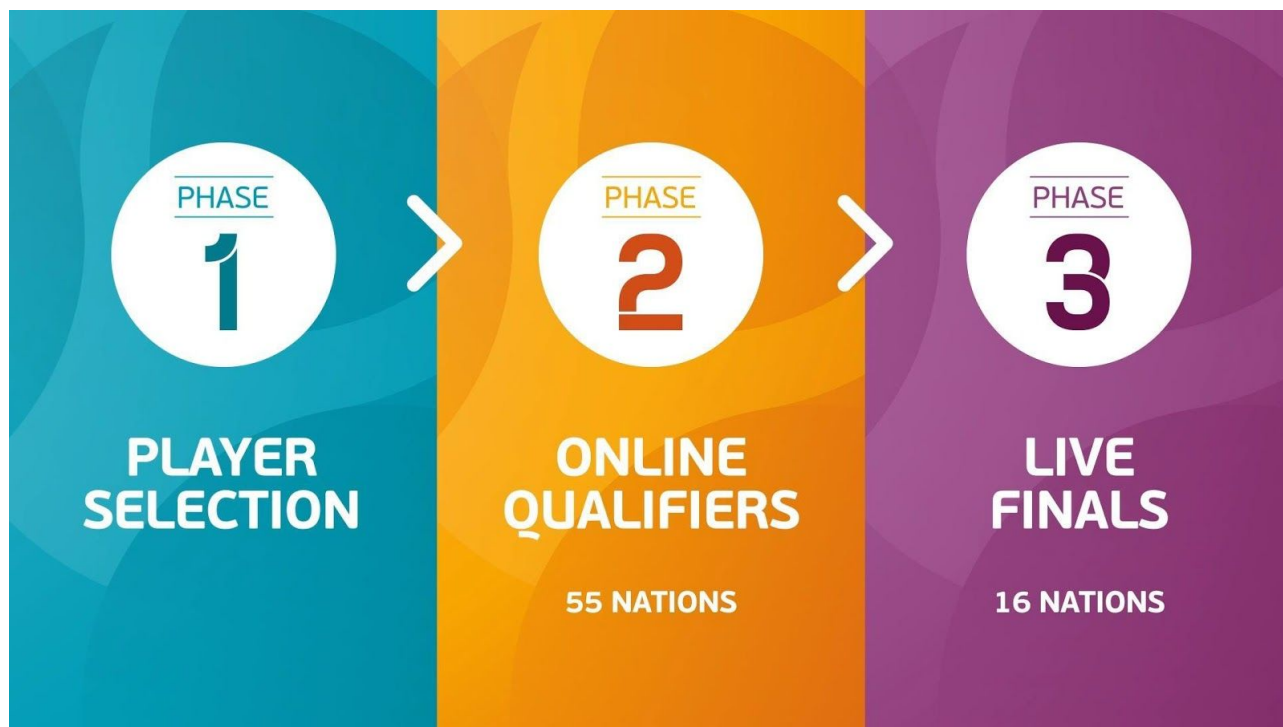




eTorneio UEFA eEURO 2021

Regras para o Apuramento online e
Finais em Direto (Fase 2+3)



1. Resumo

NÃO REQUER COMPRA.

O eTorneio UEFA eEURO 2021 (a "Competição") é patrocinado pela UEFA e gerido pela ESL Gaming ("ESL").

O Torneio é uma competição em videojogo realizada através do eFootball Pro Evolution Soccer 2021 ("PES 2021") para a consola PlayStation®4.

Os participantes devem inscrever-se em "ESL Play" utilizando a aplicação de Eventos integrada da PlayStation ou no website oficial da Competição (<https://www.eEURO2021.com/>). Os participantes que cumprirem os requisitos de elegibilidade na secção Elegibilidade do Jogador em baixo (individualmente um "Jogador", "Competidor" ou "Participante") também devem (1) ser proprietários ou ter acesso à versão europeia do jogo PES 2021 na PlayStation®4; (2) possuir uma ID da PSN; (3) ser detentores de um passaporte do país de onde é originária a Seleção Nacional que desejam representar ("SN"); e (4) possuir uma subscrição PSN+ válida.

2. Elegibilidade do jogador

Todos os jogadores que competem no Torneio UEFA eEURO 2021 devem cumprir o seguinte:

- os jogadores devem associar a sua ID da PSN à sua conta da ESL Play através da aplicação do torneio integrada ou no website oficial da Competição (<https://www.eEURO2021.com/>). Se tal não for cumprido até ao início do primeiro torneio de seleção de jogadores gerido pela ESL, no qual está estipulado a sua participação, o resultado é a desqualificação do Jogador da Competição.
- os jogadores devem ser cidadãos do país que desejam representar no Torneio UEFA eEURO 2021.*
- os jogadores devem ter, pelo menos, 16 anos antes do início da sua primeira partida. Todos os jogadores com idade inferior a 18 anos devem ser acompanhados de um progenitor/tutor legal em todos os eventos em direto, tal como exigido por lei.

**Os cidadãos que residem noutro país são elegíveis para competir no apuramento do seu país natal se fornecerem prova da sua nacionalidade (i.e., passaporte ou cartão de identificação governamental) à administração do torneio, antes do início do apuramento. Este processo pode ser realizado através de um pedido de suporte (<https://www.eeuro2021.com/support/add>).*

3. Conduta dos jogadores

A UEFA e a ESL aplicam uma política de tolerância zero relativamente a comportamentos ofensivos, abusivos ou violentos. Quaisquer incidentes com os comportamentos acima mencionados serão levados a sério e as sanções serão aplicadas em conformidade pelos Responsáveis do Torneio.

É esperado que os jogadores joguem e ajam dentro do seu melhor em todos os momentos. Uma conduta injusta pode incluir, sem limitar, atos de pirataria, exploração, vantagem ilícita e perda de ligação intencional. Os jogadores devem exibir desportivismo e jogo justo. Qualquer conduta antidesportiva ou comportamento inapropriado serão penalizados sob critério dos Responsáveis do Torneio. A violação do código de conduta do jogador pode, nos piores casos, resultar na suspensão ou remoção do jogador do Torneio. Os Responsáveis do Torneio são os únicos com jurisdição para julgar tais violações destas regras.

Os jogadores não podem utilizar gestos obscenos, palavrões, comentários políticos e/ou racistas, quer seja em conversas no chat do jogo, no lobby ou em entrevistas em direto. Isto inclui abreviaturas e/ou referências dissimuladas. Os Responsáveis do Torneio reservam o direito de aplicar estas regras a seu próprio critério. Estas regras também se aplicam a fóruns, e-mails, mensagens pessoais e canais de [Discord da Competição](#) (ou outras comunicações).

Quaisquer litígios gerais que um Jogador participante possa ter referentes à operação atual do Torneio deverão, em primeiro lugar, ser comunicados por mensagem a um Responsável do Torneio através do [Discord da Competição](#) ou através dos canais de pedidos de suporte e reclamações. Se o procedimento adequado para os litígios não for seguido, resultará na invalidação do litígio e na possibilidade de penalizações futuras.

4. Estrutura do Torneio

4.1 Candidaturas dos jogadores

As equipas devem submeter os jogadores para todas as partidas (melhor de 2, melhor de 3 e melhor de 5) de cada jornada respetiva nunca depois de 30 minutos antes do início da primeira partida. Se tal não foi feito, pode resultar em penalizações contra as equipas.

4.2 Apuramentos online para o eTorneio UEFA eEURO 2021 (Fase 2)

55 seleções nacionais serão colocadas em grupos de cinco ou seis equipas, para a promoção das Finais (Fase 3).

Cada seleção nacional será sorteada em grupos com base nos resultados do UEFA eEURO2020, em consonância com as decisões do Comité Executivo da UEFA, que evita que determinadas equipas sejam sorteadas no mesmo grupo de outras equipas.

Serão 10 grupos no total: 5 grupos de 5 seleções nacionais e 5 grupos de 6 seleções nacionais. Cada seleção nacional consiste de 2, 3 ou 4 jogadores.

O formato do grupo será "todos contra todos duplo"*, onde cada seleção nacional jogará duas jornadas contra cada uma das outras seleções do seu grupo. Cada jornada será constituída por 2 mãos (casa e fora), com o resultado agregado a representar o resultado das duas mãos.

Cada membro da seleção nacional tem de jogar, pelo menos, duas vezes nesta fase (Fase 2) do torneio e nenhum jogador pode jogar mais do que 50% do total de partidas (8 partidas para grupos de 5 equipas, 10 partidas para grupos de 6 equipas). No caso de esta regra não ser respeitada, por cada jogador que não cumprir o número de partidas exigido, a seleção nacional verá serem-lhe retirados 3 pontos por partida, na pontuação final na tabela do grupo.

Em cada equipa, pelo menos 2 jogadores diferentes devem jogar em cada mão do Apuramento online.**

A vitória numa mão concede 3 pontos à seleção nacional, um empate concede 1 ponto e a derrota vale 0 pontos. Se existirem seleções nacionais empatadas a nível de pontos após a partida final desta fase, serão seguidos (por ordem) estes critérios de desempate para apurar

a classificação:

- a. maior número de pontos obtidos nas mãos entre as equipas em questão.
- b. diferença de golos nas partidas entre as equipas em questão (se mais de duas equipas terminarem na mesma posição).
- c. maior número de golos marcados nas partidas entre as equipas em questão (se mais de duas equipas terminarem na mesma posição).
- d. diferença de golos em todas as partidas do grupo.
- e. maior número de golos marcados em todas as partidas do grupo.

Nota: não é atribuído nenhum peso aos golos/vitórias em "casa" ou "fora".

O vencedor de cada grupo qualificar-se-á diretamente para as Finais em Direto do eTorneio UEFA eEURO 2021 (Fase 3).

4.2.1 Eliminatórias: Apuramentos online para o eTorneio UEFA eEURO 2021 (Fase 2)

O segundo lugar de cada grupo irá ser sorteado para 2 novos grupos de 5 equipas. Mais uma vez, o formato do grupo será "todos contra todos duplo"*, onde cada seleção nacional jogará duas jornadas contra cada uma das outras seleções do seu grupo. Cada jornada será constituída por 2 mãos (casa e fora), com o resultado agregado a representar o resultado das duas mãos.

Cada membro da seleção nacional tem de jogar, pelo menos, duas vezes nesta repetição "todos contra todos duplo", onde nenhum jogador pode jogar mais do que 50% do total de partidas (8 partidas). No caso de esta regra não ser respeitada, por cada jogador que não cumprir o número de partidas exigido, a seleção nacional verá serem-lhe retirados 3 pontos, na pontuação final na tabela do grupo. **Em cada equipa, pelo menos 2 jogadores diferentes devem jogar em cada mão dos Eliminatórias.****

O sistema de pontos e os critérios de desempate são os mesmos utilizados na fase de grupos. As 3 melhores equipas de cada um dos dois grupos qualificar-se-ão para as Finais em Direto do eTorneio UEFA eEURO 2021 (Fase 3).

**"Todos contra todos duplo" significa que cada equipa joga contra todas as outras no grupo duas vezes.*

*** No caso de existir uma situação de emergência, em que um jogador seja impossibilitado de jogar num determinado dia (por exemplo, devido a doença ou similar), os seus colegas de*

equipa devem informar os Responsáveis do Torneio pelo menos 6 horas (se possível) antes do início da sua primeira partida. Cada equipa pode exercer este privilégio duas vezes durante a Fase 2.

4.3 Finais do eTorneio UEFA eEURO 2021 (Fase 3)

Os 16 finalistas irão competir pelo título de Campeão do eTorneio UEFA eEURO 2021. As finais consistem de duas partes: a Fase de Grupos e a Fase a Eliminar.

4.3.1. Fase de Grupos

As 16 seleções nacionais que competem nas Finais em Direto serão sorteadas em 4 grupos de 4 equipas, consoante os resultados da Fase 2 e os resultados do UEFA eEURO 2020. Cada grupo irá jogar no formato de Torneio Duplo (eliminação dupla). Cada jornada será composta por 2 partidas. A equipa com classificação mais elevada irá jogar em casa na partida 1. A equipa com classificação mais baixa irá jogar em casa na partida 2.

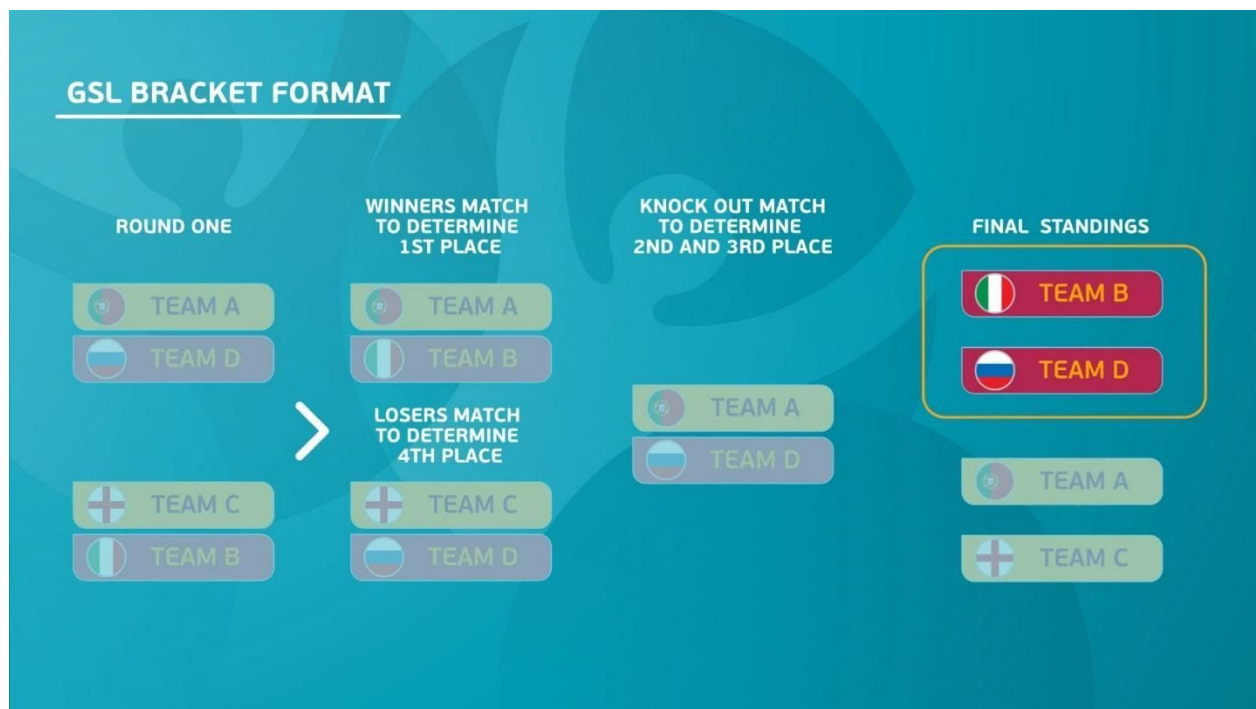
Na partida decisiva (final do esquema inferior), o vencido do esquema superior vai jogar em casa na partida 1 e o vencedor do esquema inferior irá jogar em casa na partida 2.

As partidas serão jogadas em formato de 1 vs. 1. **Em cada equipa, pelo menos 2 jogadores diferentes devem jogar em cada mão da fase de Grupos.**

A ordem será, por exemplo:

O Jogador A joga a partida 1

O Jogador B tem de jogar a partida 2



Os resultados de ambas as partidas serão somados para calcular o resultado agregado. Deve ter-se em consideração o seguinte:

- Se ambas as partidas terminarem em empate (o mesmo número de golos em ambas as partidas para as duas equipas), então os jogadores da partida 2 irão jogar o prolongamento. Se o resultado continuar empatado após o prolongamento, a partida prosseguirá para um desempate com grandes penalidades para determinar o vencedor.
- Se ambas as partidas terminarem com uma vitória para uma das equipas mas existir um empate na pontuação total (por exemplo, resultado de 2-1 e 1-2), então será jogada uma terceira partida com a regra do Golo de Ouro (o primeiro jogador a marcar um golo vence o encontro) com os vencedores de ambos os encontros. Se, após o tempo regulamentar, não forem marcados golos, a partida prosseguirá para um desempate com grandes penalidades para determinar o vencedor.

Exemplo:

O Jogador 1a da Equipa A venceu uma partida contra o Jogador 1b da Equipa B com um resultado de 2-1.

O Jogador 2a da Equipa A perdeu uma partida contra o Jogador 2b da Equipa B com um resultado de 1-2.

Neste caso, os jogadores 1a e 2b irão jogar uma terceira partida com a regra do Golo de Ouro.

A 2 melhores equipas em cada grupo irão progredir para um esquema de eliminação simples com 8 equipas (ou seja, a Fase a Eliminar).

4.3.2. Fase a Eliminar

4.3.2.1. Quartos de final e Meias-finais

Os quatro vencedores dos grupos serão sorteados aleatoriamente com os segundos lugares dos grupos que não estavam no seu grupo na fase anterior. Cada jornada, com a exceção da Grande Final, será à melhor de 3 séries. As partidas serão jogadas em formato de 1 vs. 1 e 2 vs. 2.

Nos quartos de final, a equipa com classificação mais elevada irá jogar em casa nas partidas 1 e 3. A equipa com a classificação mais baixa irá jogar em casa na partida 2.

Nas meias-finais, a partida em casa ou fora será decidida através de um sorteio aleatório. A primeira equipa sorteada irá jogar em casa nas partidas 1 e 3. A segunda equipa sorteada irá jogar em casa na partida 2.

Em cada equipa, pelo menos 2 jogadores diferentes devem jogar em cada mão. A ordem será:

O Jogador A joga a partida 1 do melhor de 3.

O Jogador B joga a partida 2 do melhor de 3.

Qualquer jogador pode jogar a partida 3 do melhor de 3 (se necessário).

No melhor de 3, os resultados de todas as partidas são isolados e não podem haver empates. Se, após o tempo regulamentar, o resultado for um empate, a partida prosseguirá para prolongamento. Se o resultado continuar empatado após o prolongamento, a partida prosseguirá para um desempate com grandes penalidades para determinar o vencedor.

As partidas nesta fase da competição, e seguintes, deixarão de ser jogadas em formato de 1 vs. 1 (ou seja, individualmente). Algumas serão jogadas em 2 vs. 2, onde cada seleção nacional terá dois jogadores da sua equipa a jogar contra dois jogadores da seleção nacional adversária. Consulta em baixo o formato/ordem da partida:

- 1 vs. 1
- 2 vs. 2*
- 1 vs. 1 (se necessário)

**Cada seleção nacional terá de escolher 2 jogadores para jogar esta partida.*

4.3.2.2. Grande Final

A Grande Final, será uma série à melhor de 5.

A primeira partida (em casa e fora) será decidida através de um sorteio aleatório. A primeira equipa sorteada irá jogar em casa nas partidas 1, 3 e 5. A segunda equipa sorteada irá jogar em casa nas partidas 2 e 4.

No melhor de 5, os resultados de todas as partidas são isolados e não podem haver empates. Se, após o tempo regulamentar, o resultado for um empate, a partida prosseguirá para prolongamento. Se o resultado continuar empatado após o prolongamento, a partida prosseguirá para um desempate com grandes penalidades para determinar o vencedor.

O formato/ordem das partidas será:

- 2 vs. 2
- 1 vs. 1
- 2 vs. 2
- 1 vs. 1 (se necessário)
- 2 vs. 2 (se necessário)

5. Normas do Torneio

5.1 Normas da Fase 2 do Torneio

5.1.1. Reagendamento de partidas

Durante a Fase 2, a hora anunciada para o início das partidas pode avançar ou recuar 30 minutos, se ambas as equipas concordarem com uma nova hora. Este acordo tem de ser publicado no canal da fase do grupo do [Discord da Competição](#) oficial do torneio, para que

todos possam ver.

5.1.2. Falta de comparência

Cada jogador tem **15 minutos** para comparecer numa partida. (Hora agendada + 15 minutos). A não comparência nesse período de 15 minutos resulta numa derrota.

Durante o Apuramento online para o eTorneio UEFA eEURO 2021 (a Fase 2), o sistema do torneio irá atribuir automaticamente uma vitória à equipa que compareceu à hora agendada e estas vitórias não podem ser contestadas.

5.1.3. Procedimento das operações de partidas

Durante o Apuramento online para o eTorneio UEFA eEURO 2021 (a Fase 2), as equipas irão usar o sistema de torneio Konami. As partidas devem ser jogadas no sistema de torneio Konami e os resultados devem ser introduzidos na página do torneio eEURO em <https://www.eeuro2021.com/>. Para um guia mais detalhado sobre como participar e jogar nas partidas do torneio, consulta [este link](#).

5.1.4. Resultados

Durante o Apuramento online para o eTorneio UEFA eEURO 2021 (a Fase 2), as equipas são responsáveis pela introdução dos resultados corretos na plataforma do eTorneio UEFA eEURO 2021, através do website ou comunicando o seu resultado ao administrador do torneio no canal do [Discord da Competição](#) dedicado ao seu grupo designado.

Todos os jogadores devem realizar uma captura de ecrã no final da partida onde possam ser vistos claramente os resultados corretos, juntamente com as alcunhas dos jogadores. Estas capturas de ecrã devem ser carregadas para a página da partida no website do eTorneio UEFA eEURO 2021. Se um jogador tiver questões a abordar sobre a partida, é aconselhado a contactar os Responsáveis do Torneio diretamente no [Discord da Competição](#).

Para comunicações com outros jogadores, competidores e Responsáveis do Torneio, devem ser utilizados os canais do grupo no [Discord da Competição](#). Este procedimento é especialmente importante no caso de um reagendamento de uma partida e na confirmação do jogador para uma partida. Desta forma, todos os respetivos competidores e Responsáveis do

Torneio são informados da situação.

5.1.5. Conteúdo multimédia da partida

Todos os conteúdos multimédia de uma partida (capturas de ecrã e vídeos) devem ser guardados durante, pelo menos, 15 dias.

Os jogadores participantes devem carregar os conteúdos multimédia da sua partida logo que possível. A falsificação ou manipulação de conteúdos multimédia da partida é estritamente proibida e resultará em graves penalizações sob critério dos Responsáveis do Torneio da ESL.

5.1.6. Capturas de ecrã

Ambos os participantes são responsáveis por garantir que as capturas de ecrã do resultado da partida são carregadas. As capturas de ecrã devem conter as alcunhas de ambos os participantes e o resultado da partida.

É altamente recomendado que os jogadores façam capturas de ecrã de quaisquer situações contestáveis (tais como perdas de ligação, problemas nas definições da partida, etc.). Estas capturas de ecrã podem e serão utilizadas como prova no caso de um litígio perante os Responsáveis do Torneio.

5.1.7. Alterações às partidas

Os Responsáveis do Torneio podem, sob exclusivo critério, alterar a hora de início de uma partida. Os Responsáveis do Torneio notificarão todos os jogadores envolvidos sobre tal mudança o mais antecipadamente possível.

Todas as partidas devem iniciar-se assim que são designadas.

Qualquer atraso no início de uma partida pode resultar na desqualificação de quem não compareceu a tempo.

Todas as horas de partidas visíveis são a hora de início pretendida. Os jogadores devem iniciar as partidas assim que surge o seu adversário.

Exemplos que podem clarificar situações:

- A) A hora de início da partida entre o jogador A e o jogador B é 17:00 CEST. No entanto, ambos os jogadores já terminaram as suas partidas anteriores às 16:30. Neste caso, o Responsável do Torneio pode pedir aos jogadores que iniciem a sua partida mais cedo do que o planeado, se tal for razoável.*
- B) A hora de início da partida entre o jogador A e o jogador B é 17:00 CEST. Devido a atrasos, os jogadores terminaram as suas partidas anteriores às 17:30. Neste caso, os jogadores devem iniciar a partida o mais depressa possível. Deve ser mantida a comunicação com os Responsáveis do Torneio e aplicam-se os procedimentos normais de comunicação.*

5.1.8. Aplicação das regras

Os Responsáveis do Torneio reservam o direito de aplicar exceções/interpretações às regras deste documento a seu próprio critério.

Os Responsáveis do Torneio podem alterar estas regras a qualquer momento e sem aviso prévio.

5.1.9. Preparação das partidas

O jogador deve resolver quaisquer problemas que possam ocorrer antes do início de uma partida. Problemas de ligação ou de hardware durante uma partida podem levar à desqualificação, se não forem resolvidos corretamente. Acordos entre ambos os jogadores devem ser comunicados aos Responsáveis do Torneio através do [Discord da Competição](#), para que estejam informados da situação. Se um jogador sofrer problemas de ligação (quer seja ligação à partida, ao convidar o outro jogador ou durante a própria partida), deve fazer imediatamente uma pausa na partida e comunicar o problema aos Responsáveis do Torneio através do [Discord da Competição](#). O jogador também deve fornecer uma captura de ecrã das definições NAT da consola PlayStation aos administradores (Tutorial: <http://esl.gg/Tutorial-NAT-Type>).

5.1.10. Quebras de ligação

Durante o Apuramento online para o eTorneio UEFA eEURO 2021 (a Fase 2), no caso de uma partida sofrer uma quebra de ligação antes do seu final, a partida deverá ser reiniciada utilizando a cópia de segurança disponível no sistema de torneio Konami. Qualquer resultado da partida anterior é tido em conta e a partida prosseguirá com o tempo que restava quando a quebra de ligação ocorreu. Se existir um litígio sobre o tempo restante, ambos os jogadores devem falar com um Responsável do Torneio imediatamente e levantar a questão. No caso do outro jogador entretanto também perder a ligação, ambos os jogadores devem voltar ao torneio original e tentar novamente.

Em todos os casos de perda de ligação, contacta imediatamente os Responsáveis do Torneio no [Discord da Competição](#).

No caso do mesmo jogador perder a ligação duas vezes, a sua partida será considerada perdida a favor da outra equipa com um resultado de 3-0.

Problemas de ligação ou de hardware durante uma partida podem levar à desqualificação, se não forem resolvidos corretamente. Acordos entre ambos os jogadores devem ser comunicados aos Responsáveis do Torneio através do [Discord da Competição](#), para que estejam informados da situação. Se um jogador sofrer problemas de ligação (quer seja ligação à partida, ao convidar o outro jogador ou durante a própria partida), deve fazer imediatamente uma pausa na partida e comunicar o problema aos administradores através do [Discord da Competição](#). O jogador também deve fornecer uma captura de ecrã das definições NAT da consola PlayStation aos Responsáveis do Torneio (Tutorial: <http://esl.gg/Tutorial-NAT-Type>).

5.1.11. Restrição da Conta PSN

Após o término da seleção de jogadores do eTorneio UEFA eEURO 2021 (a Fase 1), os jogadores participantes não podem alterar as suas contas PSN.

A única exceção é quando uma razão válida for apresentada aos Responsáveis do Torneio, pelo menos 72 horas antes da próxima jornada.

5.1.12. Força maior

No caso de o torneio não ser jogável devido a razões técnicas (por exemplo, a PSN estar em

baixo), os Responsáveis do Torneio reservam o direito de reagendar o torneio(s) e a nova data(s) será anunciada a todos os jogadores através dos canais de comunicação oficiais.

No caso de um jogador ficar indisponível para jogar durante o restante torneio (doença, morte ou similar), a Federação Nacional relevante tem permissão para nomear um novo jogador que irá substituir o membro original.

5.2 Normas do Torneio offline

5.2.1 Árbitros

Os Árbitros irão instruir os jogadores sobre quando preparar as partidas. Os Árbitros também instruirão os jogadores sobre quando iniciar/retomar partidas (por exemplo, antes da partida começar, após o intervalo, a seguir a litígios/pausas, etc.).

Os árbitros podem pedir aos jogadores para colocarem a partida em pausa a qualquer momento, durante o torneio.

Os árbitros irão registrar os resultados das partidas antes que os jogadores sejam autorizados a abandonar a sessão da partida ou a preparar uma nova partida.

Os jogadores devem obedecer às instruções dos árbitros ao longo do torneio.

5.2.2 Litígios

Se um jogador tiver alguma questão, durante ou após uma partida, deve comunicá-la a um árbitro. O árbitro irá avaliar a validade da questão, decidir em conformidade e instruir os jogadores sobre os passos a tomar. O árbitro pode consultar o árbitro principal e os responsáveis do torneio a seu próprio critério.

O jogador pode também requisitar que o árbitro consulte o árbitro principal. O árbitro pode então escolher consultar o árbitro principal e os responsáveis do torneio a seu próprio critério.

Todos os litígios devem ser efetuados antes do início da partida, ou assim que ocorrer um evento relevante durante a partida. Quaisquer litígios levantados após o término de uma partida serão resolvidos sob critério do árbitro principal.

5.2.3 Pontualidade do jogador

Os jogadores receberão um aviso em tempo razoável da parte dos árbitros (ou através de proxy, por exemplo, gestão de jogadores) sobre quando devem apresentar-se.

Qualquer penalização por chegadas tardias será decidida sob critério do árbitro principal.

5.2.4 Equipamento do jogador

Os comandos PlayStation serão fornecidos pelos responsáveis do torneio. No entanto, os jogadores podem usar os seus próprios comandos, desde que tal não crie uma vantagem competitiva injusta para o jogador, não interfira com as operações da partida ou do torneio, não necessite de configuração especial, cablagem ou adaptadores para funcionar e desde que tenha sido concebido para funcionar nativamente na PlayStation®4.

Todos os comandos pessoais serão inspecionados pela equipa de arbitragem para garantir que não foram feitas modificações ilegais. Os responsáveis do torneio e a equipa de arbitragem reservam o direito de não permitir a utilização de um comando pessoal a qualquer momento, se for considerado inadequado, e o jogador terá de utilizar um comando aprovado.

5.2.5 Quebras de ligação da partida

No caso de um jogador perder a ligação com a partida, a partida será retomada e será jogado o tempo restante a partir do momento da perda da ligação. O resultado no momento da perda da ligação será transportado para a continuação da partida.

Exemplo: Um jogador sofre uma quebra de ligação no minuto 50. O resultado da partida estava em 2-1. O árbitro dá instruções para a partida ser retomada a partir da 1.ª parte, com o resultado em 2-1 e a parte implicada sendo a 2.ª. Os competidores irão jogar até ao intervalo para determinar o vencedor.

Se um jogador detetar uma ocorrência que entende estar a criar uma vantagem injusta para o adversário, deve colocar a partida em pausa (ou pedir ao adversário para fazê-lo) e comunicar essa ocorrência a um árbitro. O árbitro irá abordar a questão. No entanto, se algum jogador for da opinião que a questão não foi devidamente abordada, devem pedir ao árbitro principal para abordar a questão.

As deliberações efetuadas pelo árbitro principal e pelos responsáveis do torneio são finais.

5.2.6 Contas

Todas as partidas offline do torneio serão jogadas com as contas pessoais dos jogadores. O

acesso a esta conta é da responsabilidade de cada jogador. Quaisquer questões relativas aos inícios de sessão/contas devem ser resolvidos antes da hora comunicada para o início de todas as partidas. Se tal não for feito, pode resultar em penalizações, sob critério do árbitro principal.

5.2.7 Regras de vestuário

Não é permitido aos jogadores usarem vestuário ou acessórios com mensagens políticas. Os responsáveis do torneio reservam o direito de não permitir vestuário e acessórios que expressem obscenidades, mensagens políticas e conflitos com patrocínios. Os jogadores devem usar calças compridas e sapatos fechados, sempre que estiverem a ser filmados.

Os jogadores irão receber camisolas da sua seleção nacional. Estas camisolas devem ser usadas em todos os dias de competição, assim como nos dias reservados à comunicação social. Se um jogador violar esta regra, será-lhe pedido pelo árbitro para trocar de roupa. Se um jogador recusar, podem ser aplicadas sanções sob critério do árbitro principal e dos responsáveis do torneio.

5.2.8. Prémios

Todos os prémios serão transferidos para a respetiva Federação Nacional. Caberá a cada Federação Nacional distribuir os prémios pelos seus jogadores. Os prémios são os seguintes:

1.º: € 40.000

2.º: € 20.000

3.º - 4.º: € 8.000

5.º - 8.º: € 3.000

9.º - 16.º: € 1.500

6. Definições das partidas

6.1. Definições das partidas - Fase de Apuramento online para o UEFA eEURO 2021

Esta parte da competição irá decorrer no modo "Torneio Online", o qual será aberto aos jogadores qualificados. **Diferença importante - equilíbrio de estatísticas (o que significa que os jogadores de ambas as equipas possuem as mesmas estatísticas) está ativado.**

- Nível: Superestrela
- Duração: 10 minutos
- Lesões: Não
- Tipo de bola: REGISTA
- Prolongamento: Não
- Grandes penalidades: Não
- Clima: Verão/Bom
- Número de substituições: 3
- Velocidade da partida: Normal
- Hora do dia: Noite
- Altura da relva: Normal
- Condições do relvado: Normal
- Controlo: Tudo
- Equipa: A tua seleção nacional (exemplo, os jogadores finlandeses têm de escolher a Equipa Finlândia)
- Equilíbrio de estatísticas: Sim

6.2. Definições das partidas - Fase de Finais offline para o UEFA eEURO 2021

Esta parte da competição irá decorrer no modo "Torneio", com o equilíbrio de estatísticas ativo. Os árbitros darão instruções aos jogadores sobre as definições.

7. Recolha de dados

Ao participarem no torneio "UEFA eEURO 2021", os Jogadores concordam em transmitir os

seus dados pessoais (nome, alcunha, endereço de e-mail, nome da conta PSN, resultados do torneio e dados de faturação (incluindo: valor faturado e especificação de prémios) à UEFA, Konami Holdings Corporation e à Federação Nacional da UEFA relevante no seu país, para os fins da realização do torneio. Relativamente ao manuseamento de dados pelos parceiros terceiros, a ESL reencaminha para as suas respetivas declarações de proteção de dados, que podem ser consultadas nos websites próprios.