Турнир UEFA eEURO 2021 eTournament

Свод правил

онлайн-квалификации и несетевых

финалов (2-й и 3-й этапы)

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 иметь гражданство страны, которую они представляют на турнире UEFA eEURO 2021 eTournament.*
- 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 мероприятиях должен сопровождать родитель или опекун.

**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) администрации турнира до начала квалификационного соревнования. Это можно сделать, открыв заявку в службе поддержки (https://www.eeuro2021.com/support/add).*

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 применимы к общению на форумах, по электронной почте, через личные сообщения и на Discord-канале Соревнования, а также через любые иные 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 и 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 Заявки игроков

Команды должны заявить игроков на все матчи (до одной, двух и трех побед) каждой соответствующей игры не позднее, чем за 30 минут до начала первого матча. Невыполнение этого условия может привести к наложению штрафов на команды.

4.2 Онлайн-квалификация турнира UEFA eEURO 2021 eTournament (2-й этап)

Для определения участников финальной части (3-й этап) 55 национальных сборных будут разделены на группы по пять или шесть команд.

Каждая национальная сборная включается в группу на основании результатов UEFA eEURO2020 с учетом решений исполнительного комитета UEFA, запрещающих некоторым командам попадать в одни и те же группы разными командами.

Общее количество групп — 10: 5 групп по 5 сборных и 5 групп по 6 сборных. В состав каждой сборной входит 2, 3 или 4 игрока.

Групповой этап проводится по круговой системе в два круга* — каждая сборная проводит две игры с каждым соперником по своей группе. Каждая игра состоит из 2 матчей (дома и на выезде), а результат определяется общим счетом по сумме матчей.

На этом этапе (2-й этап) турнира каждый участник сборной должен сыграть как минимум дважды, и ни один игрок не может сыграть более 50% общего количества матчей (8 матчей для групп с 5 командами, 10 матчей для групп с 6 командами). В случае нарушения этого правила из общего количества набранных сборной на групповом этапе очков будет вычтено по 3 очка за каждый недостающий матч каждого не сыгравшего требуемого количества матчей игрока. **От каждой команды в каждой игре онлайн-квалификации** должны принимать участие как минимум 2 разных игрока.**

Победа в игре приносит национальной сборной 3 очка, ничья — 1 очко, поражение — 0 очков. Если по итогам этого этапа у сборных оказывается равное количество очков, для

определения итоговых мест применяются следующие критерии и в следующем порядке.

a. Количество очков, набранных в играх между рассматриваемыми командами.
b. Разница голов, забитых в матчах между рассматриваемыми командами (если равное количество очков набрано более чем двумя командами).
c. Количество голов, забитых в матчах между рассматриваемыми командами (если равное количество очков набрано более чем двумя командами).
d. Разница голов во всех матчах группового этапа.
e. Количество голов, забитых во всех матчах группового этапа.

Примечание: голы, забитые на своем и чужом поле, имеют равный «вес».

Победитель каждой группы проходит в финальный несетевой турнир UEFA eEURO 2021 eTournament (3-й этап).

4.2.1 Плей-офф Онлайн-квалификация турнира UEFA eEURO 2021 eTournament (2-й этап)

Из занявших вторые места во всех группах формируются 2 новые группы по 5 команд. Групповой этап вновь проводится по круговой системе в два круга* — каждая национальная сборная проводит 2 игры с каждым соперником по своей группе. Каждая игра состоит из 2 матчей (дома и на выезде), а результат определяется общим счетом по сумме матчей.

В этой части проводимого по круговой системе в два круга турнира каждый участник сборной должен сыграть минимум дважды, и ни один игрок не должен провести более 50% от общего количества матчей (8 матчей). В случае нарушения этого правила из общего количества набранных сборной на групповом этапе очков будет вычтено по 3 очка за каждого не сыгравшего требуемого количества матчей игрока. **От каждой команды в каждой игре плей-офф** должны принимать участие как минимум 2 разных игрока.**

Используется та же система начисления очков и те же критерии определения победителя в случае равенства набранных очков, что и на групповом этапе. Три лучшие команды в каждой из двух групп проходят в несетевые финалы турнира UEFA eEURO 2021 eTournament (3-й этап).

**Круговая система в два круга означает, что каждая команда в группе дважды играет с каждой другой командой в группе.*

*** В случае возникновения непредвиденных обстоятельств, при которых игрок не может играть в назначенный день (например, из-за болезни или подобных причин), другим участникам команды такого игрока следует уведомить об этом администрацию турнира не менее чем за 6 часов (при наличии такой возможности) до начала первого матча. Во время проведения 2-го этапа каждая команда может воспользоваться этим правом дважды.*

4.3 Финальная часть турнира UEFA eEURO 2021 eTournament (3-й этап)

За титул чемпиона турнира UEFA eEURO 2021 eTournament будут вести борьбу 16 финалистов. Финальная часть состоит из двух этапов: группового и плей-офф.

4.3.1. Групповой этап

Принимающие участие в несетевых финалах 16 национальных сборных будут разделены на 4 группы по 4 команды в соответствии с результатами 2-го этапа и UEFA eEURO 2020. Игра во всех группах будет вестись в двух сетках по системе с выбыванием после двух поражений. Каждая игра будет состоять из 2 матчей. Сеяные команды будут проводить дома матч 1. Несеяные команды будут проводить дома матч 2.

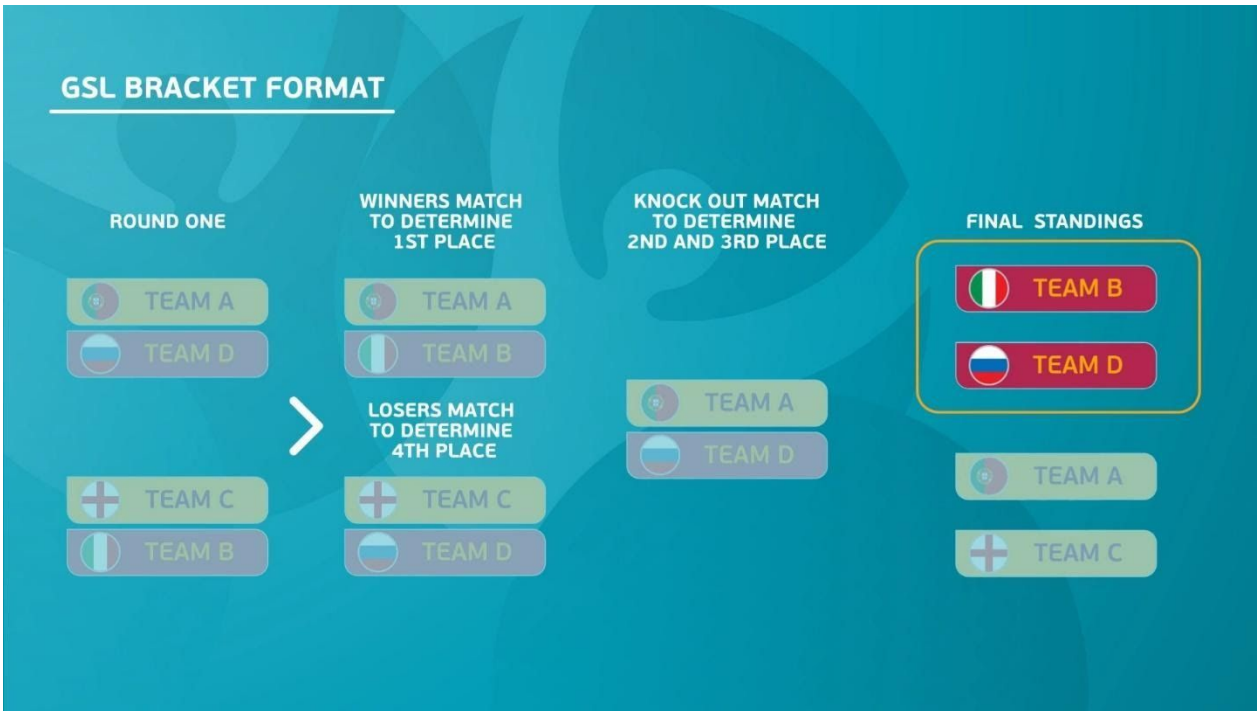
В финале нижней сетки проигравшая команда из верхней сетки будет играть дома матч 1, а победитель нижней сетки будет играть дома матч 2.

Матчи проводятся в формате «1 на 1». **От каждой команды в каждой игре группового этапа должны принимать участие как минимум 2 разных игрока.**

Пример чередования игроков:

Игрок А играет в матче 1

В матче 2 должен играть Игрок В



Учитывается общий счет по сумме двух матчей. Действуют приводимые ниже правила.

- Если оба матча завершаются ничьей (команды забивают одинаковое количество голов в каждом из матчей), матч 2 переходит в дополнительное время. Если после дополнительного времени сохраняется ничейный результат, победитель определяется в серии пенальти.
- Если ничья фиксируется по итогам двух матчей, завершившихся победами (например, со счетом 2:1 и 1:2), назначается третий матч, в котором принимают участие игроки, выигравшие свои матчи, и будет действовать правило Золотого гола (игру выигрывает первый забивший). Если по итогам основного времени матча голов не забивается, победитель определяется в серии пенальти.

Пример:

Игрок 1a из команды A выиграл матч у Игрока 1b из команды B со счетом 2:1

Игрок 2a из команды A проиграл матч Игроку 2b из команды B со счетом 1:2

В этом случае игроки 1a и 2b играют матч, в котором действует правило Золотого гола.

Две лучшие команды из каждой группы попадают в состоящую из 8 команд сетку, где игра ведется по олимпийской системе (этап плей-офф).

4.3.2. Этап плей-офф

4.3.2.1. Четвертьфиналы и полуфиналы

Четыре победителя групп играют против команд, занявших вторые места в группах на предыдущем этапе. Соперники определяются жеребьевкой. Каждая игра за исключением Суперфинала будет вестись до двух побед. Матчи будут проходить в форматах «1 на 1» и «2 на 2».

В четвертьфиналах занявшая более высокое место команда будет проводить дома матчи 1 и 3. Занявшая более низкое место команда будет проводить дома матч 2.

В полуфиналах распределение домашних и выездных матчей будет определено жребием. Первая выбранная жребием команда будет проводить дома матчи 1 и 3. Вторая выбранная жребием команда будет проводить дома матч 2.

От каждой команды в каждой игре должны принимать участие как минимум 2 разных игрока. Игроки выступают в следующем порядке:

Игрок A играет матч 1 серии до двух побед

Игрок B играет матч 2 серии до двух побед

Матч 3 серии до двух побед может играть любой игрок (если такой матч состоится)

В серии до двух побед учитывается счет каждого матча; ничейный результат невозможен. Если по итогам основного времени матча фиксируется ничья, назначается дополнительное время. Если после дополнительного времени сохраняется ничейный результат, победитель определяется в серии пенальти.

Начиная с этого этапа матчи будут проводиться не только в формате «1 на 1» (т.е. не будут одиночными). Часть матчей будет проведена в формате «2 на 2», при котором два игрока из одной команды будут играть за одну сборную против двух игроков из другой команды, играющих за другую сборную. Формат и порядок матчей:

- 1 на 1
- 2 на 2*
- 1 на 1 (если матч состоится)

**Каждая национальная сборная определяет 2 игроков, которые будут участвовать в этом*

матче.

4.3.2.2. Суперфинал

В Суперфинале игра ведется до трех побед.

Команда, играющая в первом матче дома, определяется жребием. Первая выбранная жребием команда будет проводить дома матчи 1, 3 и 5. Вторая выбранная жребием команда будет проводить дома матчи 2 и 4.

В серии до трех побед учитывается счет каждого матча; ничейный результат невозможен. Если по итогам основного времени матча фиксируется ничья, назначается дополнительное время. Если после дополнительного времени сохраняется ничейный результат, победитель определяется в серии пенальти.

Формат и порядок матчей:

- 2 на 2
- 1 на 1
- 2 на 2
- 1 на 1 (если матч состоится)
- 2 на 2 (если матч состоится)

5. Правила проведения турниров

5.1 Правила проведения 2-го этапа турнира

5.1.1. Перенос матчей

Во время 2-го этапа матч может быть перенесен на 30 минут в любую сторону от времени по расписанию, если обе команды согласятся с новым временем начала матча. Таковое согласие должно быть опубликовано в официальном Discord-канале Соревнования группового этапа турнира для всеобщего обозрения.

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 онлайн-квалификации турнира UEFA eEURO 2021 eTournament (2-й этап), турнирная система автоматически присуждает победу явившейся вовремя команде; такая победа не может быть оспорена.

5.1.3. Проведение матчей

В онлайн-квалификации турнира UEFA eEURO 2021 eTournament (2-й этап) команды используют турнирную систему Konami. Матчи проводятся в турнирной системе Konami, а результаты заносятся на турнирную страницу eEURO, расположенную по адресу https://www.eeuro2021.com/. Подробное руководство по регистрации и игре в турнирной системе можно найти по этой ссылке.

5.1.4. Результаты

Во время проведения онлайн-квалификации турнира UEFA eEURO 2021 eTournament (2-й этап) командам надлежит заносить результаты на платформу турнира UEFA eEURO 2021 eTournament через сайт или сообщать счет матчей администратору турнира в Discord-канале Соревнования соответствующей группы.

В конце матчей все игроки обязаны делать 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 матча игроку следует связаться с администрацией турнира напрямую через Discord-канал Соревнования.

Для общения с другими игроками, участниками и администрацией турнира используйте официальные Discord-каналы групп Соревнования. Особенно важно ставить в известность администрацию турнира и всех участников об изменении времени начала матча и подтверждении игрока, который будет проводить матч.

5.1.5. 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.

5.1.6. 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.

5.1.7. 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.*

5.1.8. 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.

5.1.9. 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 игроков 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).

5.1.10. Отключения

В случае отключения до завершения матча во время онлайн-квалификации турнира UEFA eEURO 2021 eTournament (2-й этап), этот матч должен быть возобновлен в резервном турнире, доступном во внутриигровой турнирной системе Konami. Результат предыдущего матча учитывается, а сам матч возобновляется со времени разрыва соединения. Если игроки не могут прийти к соглашению по поводу оставшегося времени матча, они должны сообщить об этом администратору турнира. В случае отключения и второго игрока тоже,

обоим игрокам надлежит вернуться в изначальный турнир и попробовать снова.

Игрокам следует незамедлительно сообщать о всех фактах отключения администрации турнира в Discord-канале Соревнования.

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 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 администраторам турнира в Discord-канале Соревнования. Игроки обязаны предоставить администрации турнира 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.

Если игрок не может продолжать участвовать в турнире (из-за болезни, смерти и т. п.), соответствующая национальная ассоциация имеет право назначить другого игрока на место выбывшего.

5.2 Правила проведения офлайн-турниров

5.2.1 Судьи

Судьи будут давать игрокам указания о том, когда начинать настройку игры. Судьи также будут давать игрокам указания о том, когда начинать или возобновлять матчи, например, перед началом матча, после перерыва между таймами, после разрешения споров, приостановок матча и т. п.

Судьи имеют право попросить игроков приостановить матч в любое время турнира.

Судьи будут фиксировать счет матча, прежде чем игрокам будет позволено выйти из матча и начать настройку нового.

Игроки обязаны соблюдать указания судей на всем протяжении турнира.

5.2.2 Споры

В случае, если у любого игрока возникает вопрос или проблема до, во время или после матча, он должен обратиться к судье. Судья производит оценку спорной ситуации, выносит решение и дает игрокам указания по дальнейшим действиям. По своему усмотрению судья может посоветоваться с главным арбитром и организаторами турнира.

Кроме того, игрок может запросить консультацию судьи с главным арбитром. После этого судья может по своему усмотрению посоветоваться с главным арбитром и организаторами турнира.

Обо всех спорных моментах игроки должны сообщать до начала матча или сразу же при наступлении соответствующего события в матче. Все спорные моменты, о которых сообщается после окончания матча, будут рассматриваться по усмотрению главного арбитра.

5.2.3 Пунктуальность

Судьи могут лично или через посредника (например, тренерский штаб игрока) сообщать игрокам о необходимости присутствия.

Штрафы за опоздания назначаются по усмотрению главного арбитра.

5.2.4 Оборудование игроков

Контроллеры Playstation будут предоставлены организаторами турнира. Игроки могут использовать собственные контроллеры, но при условии, что такие контроллеры не ведут к появлению нечестного преимущества перед остальными игроками, не создают помехи для нормального хода матча и турнира, не требуют особой настройки, кабелей или переходников, а также разработаны для использования с PlayStation 4.

Все личные контроллеры будут осмотрены судейской бригадой на предмет запрещенных изменений. Организаторы турнира и судейская бригада оставляют за собой право в любое время запретить использование личного контроллера, если такой контроллер будет сочтен недопустимым; в этом случае игрок будет использовать одобренный контроллер.

5.2.5 Отключения от матчей

В случае отключения игрока от матча, этот матч восстанавливается до момента отключения и продолжается оставшееся время. Восстановленный матч учитывает счет матча на момент отключения.

Пример: на 50-й минуте происходит отключение. Счет на момент отключения — 2:1. Судья дает указание восстановить матч с первого тайма и продолжить его, при этом будет считаться, что счет — 2:1, а тайм — второй. Участники будут играть до конца тайма для определения победителя.

Если у Игрока возникает ситуация, которая, по его ощущениям, дает сопернику несправедливое преимущество, он должен поставить матч на паузу (или попросить сделать это соперника) и рассказать судье о проблеме. После этого судья решает проблему. Если игрок полагает, что судья не решил проблему надлежащим образом, он может попросить главного арбитра решить эту проблему.

Все принимаемые главным арбитром и организаторами турнира решения являются окончательными.

5.2.6 Учетные записи

Все матчи офлайн-турнира проводятся с использованием личных учетных записей игроков. Доступ к учетной записи является ответственностью игрока. Любые проблемы с входом или работой учетной записи должны быть устранены до начала матчей. В противном случае к игрокам могут быть применены штрафные меры на усмотрение судей.

5.2.7 Дресс-код

Игрокам запрещается использование любых предметов одежды с политическими лозунгами. Организаторы турнира оставляют за собой право запрещать игрокам использование любой одежды с грубыми выражениями, политическими заявлениями или изображениями конфликтующих спонсоров. При съемке игроки должны быть одеты в полностью закрывающие ноги брюки и закрытую обувь.

Игрокам будет предоставлена форма их национальной сборной. Они обязаны носить форму во все дни проведения матчей, а также пресс-конференций, интервью и съемок. В случае нарушения игроком этого правила, судья попросит его переодеться. В случае отказа к игроку могут быть применены штрафные меры по решению главного арбитра и организаторов турнира.

5.2.8. Призы

Все призы будут перечислены в национальные ассоциации соответствующих стран. Распределение призов между своими игроками остается задачей национальных ассоциаций. Призовой фонд турнира:

1-е место: 40 000 €

2-е место: 20 000 €

3-е и 4-е места: 8000 €

5–8 места: 3000 €

9–16 места: 1500 €

6. Параметры матча

6.1. Параметры матча — Этап онлайн-квалификации турнира UEFA eEURO 2021 eTournament

Эта часть соревнования будет проходить в режиме онлайн-турнира, открытого для отвечающих требованиям игроков. **Важное отличие от обычного турнира — включенный баланс показателей (что значит, что у игроков обеих команд будут одинаковые показатели)**.

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

6.2. Параметры матча — Финальный офлайн-этап турнира UEFA eEURO 2021 eTournament

Эта часть соревнования будет проходить в формате турнира с задействованным балансом показателей. Судьи проинструктируют игроков по настройкам игры.

7. 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.