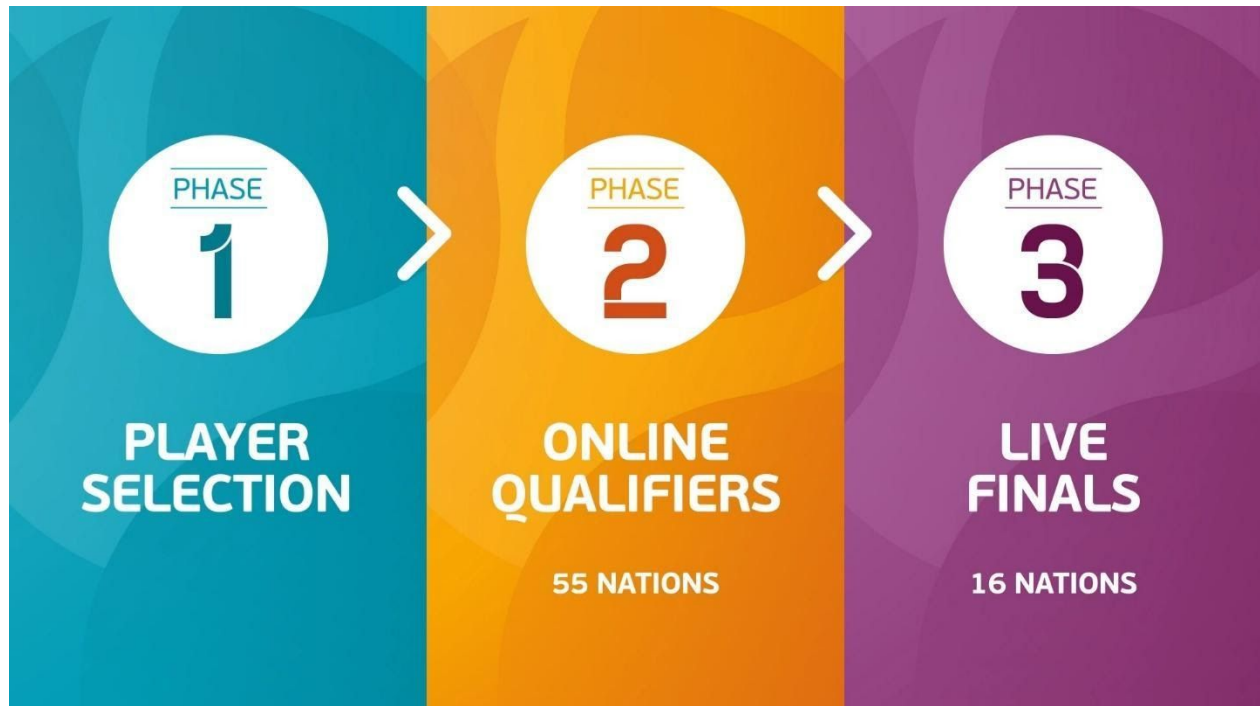




UEFA eEURO 2021 eTournament

Regelwerk – Spielerauswahl (Phase 1)



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 Videospiel-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 eEURO 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 ihren Wohnsitz in dem Land haben, das sie im UEFA eEURO 2021 eTournament vertreten möchten.*
- Bei Anmeldung über das PSN-Dashboard muss der Wohnsitz des Spielerkontos auch mit der Nation identisch sein, die der betreffende Spieler vertreten möchte.**
- Die Spieler müssen vor Beginn ihres ersten Spiels mindestens 16 Jahre alt sein. Alle Spieler unter 18 Jahren müssen, wie gesetzlich vorgeschrieben, zu allen Offline-Veranstaltungen von einem Elternteil/Erziehungsberechtigten begleitet werden.

** Spieler mit doppelter Staatsbürgerschaft dürfen nur für ein Land am Qualifizierungsprozess teilnehmen. Sie können frei wählen, welche Staatsbürgerschaft sie für den Wettbewerb verwenden möchten. Spieler, die bereits am UEFA EURO eTournament-Wettbewerb teilgenommen haben, müssen erneut für dasselbe Land spielen.*

***Bürger mit Wohnsitz in einem anderen Land können an der Qualifikation ihres Heimatlandes teilnehmen, wenn sie den Turnieradministratoren vor Beginn der Qualifikation einen Nachweis über ihre Nationalität (d. h. Reisepass oder Personalausweis) vorlegen. Wenn ein Spieler derzeit nicht in dem Land ansässig ist, dessen Nationalität er besitzt, muss er über unser Support-Ticketing-System einen Nationalitätsnachweis vorlegen, um sich für das Turnier zu qualifizieren. Dies kann durch Öffnen eines Support-Tickets (<https://www.eeuro2021.com/support/add>) erfolgen.*

****In Phase 1 des Wettbewerbs finden keine Live-Events statt, das Live-Finale (Phase 3) wird jedoch offline gespielt.*

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 Spielerauswahl für das UEFA eEURO 2021 eTournament

Die Spielerauswahlphase (d. h. Phase 1) des UEFA eEURO 2021 eTournament erfolgt entweder über eine von ESL durchgeführte Turnierlösung (wie in diesem Dokument beschrieben) oder über den Nationalen Fußballverband eines Landes. **ESL und die UEFA sind weder für Wettbewerbe verantwortlich, die nach Ermessen der Nationalen Verbände organisiert und durchgeführt werden, noch gilt dieses Regelwerk für diese Wettbewerbe.** Wenn ein Turnier von ESL durchgeführt wird (siehe Abschnitt 4.2), jedoch ein separates Regelwerk erforderlich ist, wird dies in diesem Regelwerk (Abschnitt 4.2) sowie auf dem Wettbewerbsportal des jeweiligen Landes ausdrücklich angegeben. Sollte ein Land über ein Hybridsystem mit mehreren möglichen Qualifizierungsmethoden verfügen, wird in Abschnitt 4.2 dieses Regelwerks darauf hingewiesen und alle relevanten Informationen werden auf dem Portal des jeweiligen Landes angezeigt.

Sollten Zweifel darüber bestehen, welches Regelwerk anzuwenden ist, wird von den betroffenen Spielern erwartet, dass sie sich zur Klärung an die Turnierverantwortlichen wenden.

Spieler, die über die offizielle Website des Wettbewerbs antreten, spielen in Qualifikationsspielen, um die besten Spieler in ihrem Land zu ermitteln. Es wird entweder 1 oder 2 Qualifikationsturniere geben, bei denen die Paarungen nach dem K.-o.-System gespielt werden. Als Format kommt Best-of-One zur Anwendung. Spieler können an mehreren Qualifikationsspielen teilnehmen, da jedes Qualifikationsspiel eine weitere Chance bietet, sich zu qualifizieren. Die besten 4 Spieler pro Qualifikation steigen in die Online-Playoff-Qualifikation auf.

Die Online-Playoff-Qualifikation wird nach dem Doppel-K.-o.-System gespielt und alle Paarungen werden als Best-of-Three-Spiele gespielt (es müssen also 2 Spiele gewonnen werden, um aufzusteigen). Abhängig von der jeweiligen Anzahl von Spielern, die zur Vertretung eines Nationalverbandes erforderlich sind, qualifizieren sich die besten 2, 3 oder 4 Spieler für die Nationalmannschaft.

4.2 Spielerauswahl für das UEFA eEURO 2021 eTournament –

Teamgrößen

Durch die Spielerauswahl für das UEFA eEURO 2021 eTournament (Phase 1) wird entschieden, welche Spieler (und damit Teams von 2, 3 oder 4 Vertretern) die nationale eFußballmannschaft eines Landes bilden. Die Anzahl der Qualifikationsspiele sowie die Anzahl der Spieler, die in die Nationalmannschaft aufsteigen, variieren von Land zu Land, basierend auf den Entscheidungen der Nationalverbände.

Sobald ein Spieler ausgewählt wurde, darf er den Namen seines PSN-Kontos nicht mehr ändern. Ausnahmen sind nur möglich, wenn 72 Stunden vor dem nächsten Wettbewerbsspiel unter Angabe eines triftigen Grundes eine Anfrage an die Turnierverantwortlichen gestellt wird.

5. Turnierrichtlinien

5.1 Online-Turnierrichtlinien

5.1.1. Verschieben von Spielen

Spiele können nicht auf einen anderen als den angekündigten Zeitpunkt verschoben werden.

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 Spielerauswahlphase für das UEFA eEURO 2021 eTournament (d. h. Phase 1) muss der Spieler, der auf seinen Gegner wartet, ein Protestticket öffnen (über die entsprechende Spiel-Seite auf <https://www.eeuro2021.com/>) oder über den [Discord-Wettbewerbskanal](#) einen Administrator über das Problem informieren, um einen Standardsieg zu erhalten.

5.1.3. Ergebnisse

Während der Spielerauswahlphase für das UEFA eEURO 2021 eTournament sind beide Spieler für die korrekte Eingabe der Ergebnisse auf der Spiel-Seite (verfügbar nach Beginn des Turniers im Bereich „Meine Spiele“) auf der Website [eEURO2021.com](https://www.eeuro2021.com) verantwortlich. Die Spieler können ihr Ergebnis auch über den dafür vorgesehenen [Discord-Wettbewerbskanal](#) an die Turnierverantwortlichen melden. Beide Spieler müssen nach Ende des Spiels einen Screenshot erstellen, auf dem das korrekte Ergebnis zusammen mit den Spitznamen der Spieler deutlich zu sehen ist. 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 ihm empfohlen, ein Protestticket auf <https://www.eeuro2021.com/protest/add> zu öffnen, damit die Turnierverantwortlichen eine offizielle Entscheidung/ein offizielles Urteil fassen können.

Zur Kommunikation mit anderen Spielern, Wettbewerbern und Turnierverantwortlichen sind die offiziellen [Discord-Supportkanäle](#) des Wettbewerbs für die Nation des jeweiligen Spielers zu nutzen.

5.1.4. 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.

5.1.5. 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.

5.1.6. 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.*

5.1.7. 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.

5.1.8. 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>).

5.1.9. Unentschieden

Beim Modus Best-of-1 kann es kein Unentschieden geben. Wenn der Spielstand nach 90 Minuten (im Spiel) ein Unentschieden ist, geht das Spiel in die Verlängerung. Herrscht nach der Verlängerung immer noch Gleichstand, wird der Sieger durch ein Elfmeterschießen ermittelt.

5.1.10. Verbindungsabbruch

Wenn während der Spielerauswahl für das UEFA eEURO 2021 eTournament die Verbindung zu einem Spiel vor dessen Beendigung abbricht, sollte das Spiel sofort wiederhergestellt und so abgeschlossen werden, als wäre die Verbindung nicht abgebrochen (weitere Informationen siehe unten).

Die Spieler müssen zusammenarbeiten, um einen „Wiederaufnahmepunkt“ zu erreichen. Die Spieler müssen die verbleibende Zeit spielen, um die 90-Minuten-Marke im Spiel zu erreichen. Wurde das Spiel beispielsweise in der 65. Minute unterbrochen, müssen die verbleibenden 25 Minuten noch gespielt werden. Nach diesem Beispiel müssen die Spieler dann die erzielten Tore aus beiden Spielen addieren. (z. B.: Bei einem Spielstand von 2:1 nach 65 Minuten und einem Spielstand von 0:2 nach Ende der vereinbarten 25 Minuten lautet das Endergebnis des Spiels 2:3.) Das Spiel sollte beendet werden, sobald insgesamt 90 Minuten im Spiel gespielt wurden.

Sollte ein Spiel mit einem Gleichstand enden, kommt die Regel des „Golden Goal“ zur Anwendung. Beispiel:

Die Verbindung ist nach 65 Minuten bei einem Spielstand von 1:0 abgebrochen. Die verbleibenden 25 Minuten endeten mit dem Ergebnis 0:1. Das Endergebnis des Spiels ist daher 1:1. Beide Spieler müssen nun weiterspielen. Wer das erste Tor erzielt, hat das Spiel gewonnen.

Hat ein Spieler eine rote Karte erhalten, bevor das Spiel unterbrochen wurde, sollte der bestrafte Spieler auch im wiederhergestellten Spiel ein entsprechendes Foul begehen, um die rote Karte zu erhalten. Die verbleibende Spielzeit läuft ab Erhalt der roten Karte. (Wenn das Spiel beispielsweise in der 65. Minute unterbrochen wurde und die rote Karte im wiederhergestellten Spiel in der 7. Minute gegeben wird, beginnen die verbleibenden 25 Minuten ab der 7. Minute zu laufen. Das Spiel dauert also bis zur 32. Spielminute.)

Im Falle einer Unterbrechung müssen die Spieler Screenshots oder Videos erstellen, um die Ergebnisse des unterbrochenen Spiels zu dokumentieren. Bei Problemen oder Zweifeln sollte ein Turnierverantwortlicher kontaktiert und über die Situation informiert werden.

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 den Spielern müssen den Administratoren über den [Discord-Wettbewerbskanal](#) mitgeteilt werden, damit diese 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 Administratoren 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.

5.2 Spiel-Einstellungen

Alle Einstellungen, die in diesen Regeln nicht erwähnt sind, können von jedem einzelnen Spieler frei eingestellt werden. Z. B. Passhilfestufe.

5.3 Spielerauswahlphase für das UEFA eEURO 2021 eTournament – Spiel-Einstellungen

- Spielniveau: Superstar
- Spiellänge: 10 Minuten
- Verletzungen: Aus
- Balltyp: REGISTA
- Verlängerung: Ein
- Strafstoße: Ein
- Wetter: Sommer/Klar
- Anzahl der Einwechslungen: 3 (+1 in Verlängerung)
- Spieltempo: Normal
- Tageszeit: Tag
- Graslänge: Normal
- Spielfeldzustand: Normal
- Steuerung: Alle
- Team: Dein Nationalteam (z. B. müssen finnische Spieler das Team Finnland wählen)
- Ausgegliche Werte: Aus

6. 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.