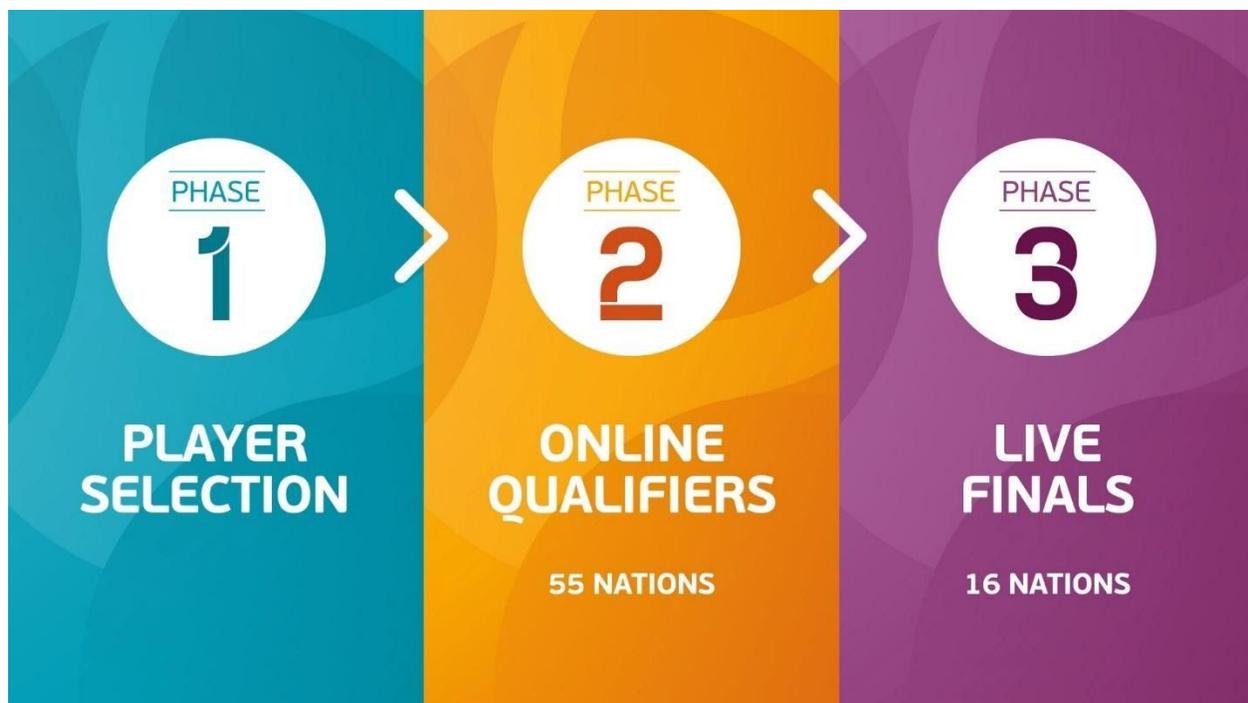




eTournoi UEFA

eEURO 2021

Règlement des Sélections (Phase 1)



1. Aperçu

SANS OBLIGATION D'ACHAT

L'eTournoi UEFA eEURO 2021 ("la Compétition") est sponsorisé par l'UEFA et géré par ESL Gaming ("ESL").

L'eTournoi est une compétition de jeu vidéo se jouant sur eFootball Pro Evolution Soccer 2021 ("PES 2021") pour console PlayStation®4.

Les participants doivent s'inscrire à "ESL Play" par l'intermédiaire de l'application PlayStation intégrée ou du site Internet officiel de la Compétition (<https://www.eEURO2021.com/>). Les participants qui remplissent les conditions d'admissibilité énoncées dans la section Admissibilité des joueurs ci-dessous (individuellement "joueur", "concurrent" ou "participant") doivent également : (1) posséder ou avoir accès à la version européenne de PES 2021 sur PlayStation®4 ; (2) avoir un ID en ligne PSN valide ; (3) posséder un passeport émis par le pays d'appartenance de la fédération nationale de football qu'ils représentent ("FN") ; et (4) posséder un abonnement PSN+ valide.

2. Admissibilité des joueurs

Tous les joueurs participant à l'eTournoi UEFA eEURO 2021 doivent remplir les conditions suivantes :

- Les joueurs doivent associer leur ID en ligne PSN à leur compte ESL Play via l'application du tournoi intégrée au PSN ou le site Internet de la Compétition (<https://www.eEURO2021.com/>). Les joueurs qui n'auront pas effectué cette démarche avant le début du premier tournoi de sélection organisé par ESL auquel ils sont inscrits seront disqualifiés de la Compétition.
- Les joueurs doivent résider dans le pays qu'ils souhaitent représenter dans l'eTournoi UEFA eEURO 2021.*
- La nationalité du compte utilisé par les joueurs pour s'enregistrer depuis le menu PSN doit être identique à celle du pays qu'ils souhaitent représenter.**
- Les joueurs doivent être âgés de 16 ans ou plus au moment du coup d'envoi de leur premier match. Conformément à la loi, tous les joueurs âgés de moins de 18 ans doivent être accompagnés d'un parent ou d'un tuteur légal lors de tout événement physique.***

**En cas de double nationalité, un joueur ne peut prendre part au processus de qualification que pour un seul pays. Il est libre de choisir la nationalité qu'il souhaite adopter pour la compétition. S'il a déjà participé à une compétition eTournoi UEFA eEURO précédente, il devra représenter le même pays.*

***Les citoyens résidant dans un autre pays peuvent participer au tournoi de qualification de leur pays d'origine sous réserve de fournir une preuve de leur nationalité (exemple : passeport ou carte d'identité nationale) aux administrateurs du tournoi avant le début des qualifications. Si vous ne résidez pas actuellement dans le pays correspondant à votre nationalité, veuillez fournir une preuve de votre nationalité par l'intermédiaire de notre service d'assistance afin de confirmer votre admissibilité. Pour ce faire, vous pouvez nous soumettre une demande d'assistance (<https://www.eeuro2021.com/support/add>).*

****La Phase 1 de la Compétition ne comprend aucun événement physique, mais les Finales Live (Phase 3) se joueront hors ligne.*

3. Code de conduite des joueurs

L'UEFA et ESL ne tolèrent aucun comportement grossier, offensant ou violent de quelque nature que ce soit. Tout incident de ce type sera examiné scrupuleusement par les officiels du tournoi et donnera lieu, le cas échéant, à des sanctions.

Les joueurs sont tenus de jouer et de se comporter au mieux de leur capacité à tout moment. Les comportements déloyaux peuvent inclure, sans s'y limiter : piratage, exploitation de failles, se faire remplacer par un autre joueur, déconnexion intentionnelle. Les joueurs doivent faire preuve de fair-play et d'esprit sportif à tout moment. Toute conduite antisportive et tout comportement néfaste sera sanctionné à la discrétion des officiels du tournoi. Le non-respect du code de conduite des joueurs peut aboutir, dans le pire des cas, à la suspension ou l'expulsion des contrevenants. Seuls les officiels du tournoi sont aptes à juger de la gravité des violations à ce règlement.

Les joueurs doivent s'abstenir de tous gestes obscènes, injures, commentaires politiques ou racistes dans le chat du jeu, le chat du salon ou les interviews en direct. Ceci inclut les abréviations et les références obscures. Les officiels du tournoi se réservent le droit de prendre toutes les mesures nécessaires, à leur seule discrétion. Ces règles s'appliquent également aux forums de discussion, aux emails, aux messages personnels et au [Discord de la Compétition](#) (et autres canaux de communication officiels).

Toute contestation émanant d'un joueur participant concernant le fonctionnement actuel de la Compétition doit d'abord être transmise à un officiel du tournoi par voie de messagerie sur le [Discord de la Compétition](#), ou par l'intermédiaire du service d'assistance ou de réclamation. Le non-respect de la procédure de contestation entraînera l'abandon du litige et de toute possibilité de sanctions supplémentaires.

4. Structure du tournoi

4.1 Sélections de l'eTournoi UEFA eEURO 2021

La phase des Sélections de l'eTournoi UEFA eEURO 2021 (nommée "Phase 1") se déroulera soit par l'intermédiaire d'un tournoi organisé par ESL (cas décrit dans le présent document), soit par l'intermédiaire de la fédération nationale de football d'un pays. **ESL et l'UEFA ne sont pas responsables des compétitions organisées et gérées à la discrétion des fédérations nationales, et le présent règlement n'est pas applicable à ces compétitions.** Si un tournoi géré par ESL (voir section 4.2) nécessite un règlement distinct, ceci sera indiqué explicitement dans le présent règlement (section 4.2), ainsi que sur le portail de la Compétition du pays concerné. Si un pays dispose d'un système hybride comprenant plusieurs méthodes de qualification possibles, une note sera ajoutée dans la section 4.2 du présent règlement et toute information pertinente sera indiquée sur le portail du pays concerné.

En cas de doute concernant le règlement qui s'applique à leur cas particulier, les joueurs sont tenus de contacter les officiels du tournoi afin de clarifier la situation.

Les joueurs qui participent via le site Internet officiel de la Compétition prendront part à des qualifications visant à déterminer les meilleurs joueurs de leur pays. 1 ou 2 tournois de qualification seront organisés selon un format de confrontations à élimination directe. Le vainqueur de chaque confrontation sera désigné au terme d'un seul et unique match. Les joueurs peuvent participer à plusieurs manches qualificatives, chacune offrant une nouvelle chance de se qualifier. Les 4 meilleurs joueurs par manche qualificative pourront participer aux Séries éliminatoires en ligne.

Les Séries éliminatoires en ligne se dérouleront sous la forme d'un tournoi à double élimination, et les confrontations se joueront au meilleur des 3 matches (ce qui signifie que vous devrez remporter 2 matches pour passer au tour suivant). En fonction du nombre de joueurs requis pour représenter une fédération nationale, les 2, 3 ou 4 meilleurs joueurs seront ensuite qualifiés pour rejoindre l'Équipe nationale.

4.2 Sélections de l'eTournoi UEFA eEURO 2021 - Taille des équipes

Les Sélections de l'eTournoi UEFA eEURO 2021 (Phase 1) déterminent les joueurs (sous la forme d'équipes de 2, 3 ou 4 représentants) qui formeront l'Équipe nationale d'eFootball d'un pays. Le nombre de matches de qualification et le nombre de joueurs sélectionnés dans l'Équipe nationale varient d'un pays à l'autre, en fonction des décisions de leurs fédérations nationales respectives.

Une fois qu'un joueur a été sélectionné, il ne peut plus modifier le nom de son compte PSN. Des exceptions à cette règle sont possibles, sous réserve d'en effectuer la demande et de fournir une raison valable aux officiels du tournoi au moins 72 heures avant le début du prochain match de la Compétition.

5. Directives du tournoi

5.1 Directives du tournoi en ligne

5.1.1. Report des matches

Les matches ne peuvent pas être reportés et doivent se jouer aux horaires annoncés.

5.1.2. Défaut de présence

Chaque joueur dispose d'un délai de **15 minutes** pour se présenter au match. (Heure du coup d'envoi prévue +15 minutes.) Si un joueur ne s'est toujours pas présenté au terme de ces 15 minutes, il sera considéré comme perdant par forfait.

Durant la phase des Sélections de l'eTournoi UEFA eEURO 2021 (Phase 1), le joueur qui attend son adversaire doit déposer une réclamation (par l'intermédiaire de la page du match concerné sur <https://www.eeuro2021.com/>) ou signaler le problème sur le [Discord de la Compétition](#) auprès d'un administrateur, afin d'enregistrer sa victoire par forfait.

5.1.3. Résultats

Durant les Sélections de l'eTournoi UEFA eEURO 2021, les deux joueurs doivent saisir le score final sur le [site Internet eEURO2021.com](https://www.eeuro2021.com/) via la page de leur match, disponible après le début du tournoi dans la section "Mes matches"). Les joueurs peuvent également communiquer leur

score aux officiels du tournoi sur le salon dédié du [Discord de la Compétition](#). Les deux joueurs doivent effectuer une capture d'écran à la fin du match ; le score final et les pseudonymes des joueurs doivent y figurer de manière parfaitement visible. Ces captures d'écran doivent ensuite être mises en ligne sur le [site Internet de l'eTournoi UEFA eEURO 2021](#), à la page du match correspondant. Si un joueur souhaite signaler un litige survenu lors d'un match, nous lui conseillons de déposer une réclamation (<https://www.eeuro2021.com/protest/add>) afin que les officiels du tournoi puissent l'étudier et rendre leur décision.

Pour toute communication avec d'autres joueurs, des participants et des officiels du tournoi, nous vous prions d'utiliser les salons d'assistance officiels dédiés à votre pays sur le [Discord de la Compétition](#).

5.1.4. Fichiers multimédia des matches

Tous les fichiers multimédia des matches (captures d'écran et vidéos) doivent être conservés pendant un délai minimum de 15 jours.

Les joueurs participants sont encouragés à mettre les fichiers multimédia de leur match en ligne dès que possible. La falsification et la modification des fichiers multimédia des matches est formellement interdite et pourrait entraîner des sanctions sévères, à la discrétion des officiels du tournoi d'ESL.

5.1.5. Captures d'écran

Les deux participants sont responsables de la mise en ligne des captures d'écran prouvant le résultat d'un match. Les captures d'écran doivent comporter à la fois le score de la partie et les pseudonymes des deux joueurs.

Il est fortement recommandé d'effectuer des captures d'écran de tous les cas potentiellement litigieux (déconnexions, problèmes de paramétrage du jeu, etc.). Ces captures d'écran peuvent servir de preuve et seront retenues comme telles par les officiels du tournoi en cas de litige.

5.1.6. Modification des matches

Les officiels du tournoi se réservent le droit de modifier l'heure de début d'un match à leur seule discrétion. Le cas échéant, les officiels du tournoi informeront tous les joueurs concernés dans les meilleurs délais possibles.

Tous les matches doivent commencer dès qu'ils ont été attribués.

Tout retard survenant avant le début d'un match peut entraîner la disqualification du ou des joueurs qui ne se sont pas présentés à temps.

Toutes les heures affichées constituent l'heure prévue pour le début du match. Les joueurs doivent commencer leur match dès que leur adversaire se présente.

Exemples pratiques possibles :

- A) L'heure du début du match entre les joueurs A et B est fixée à 17h. Cependant, les deux joueurs ont terminé leurs matches précédents à 16h30. Dans ce cas et si les délais le permettent, un officiel du tournoi peut demander aux joueurs de commencer leur match avant l'heure prévue.*
- B) L'heure du début du match entre les joueurs A et B est fixée à 17h. Cependant, en raison d'un retard, les joueurs ont terminé leurs matches précédents à 17h30. Dans ce cas, les joueurs doivent commencer leur match dès que possible. Ils sont tenus d'en informer les officiels du tournoi, et les procédures de communication habituelles s'appliquent.*

5.1.7. Application du règlement

Les officiels du tournoi se réservent le droit de faire des exceptions au présent règlement ou d'en interpréter les termes à leur seule discrétion.

Les officiels du tournoi se réservent le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis.

5.1.8. Préparation des matches

Veillez à résoudre tout problème éventuel avant le début d'un match. En absence de mesures

adéquates, les problèmes de connexion ou de matériel survenus lors d'un match peuvent donner lieu à une disqualification. Tout accord passé entre les deux joueurs doit être communiqué aux officiels du tournoi sur le [Discord de la Compétition](#) afin que ces derniers soient informés de la situation. Si un joueur rencontre des problèmes de connexion (que ce soit au moment de se connecter au jeu, d'inviter l'autre joueur ou dans le jeu lui-même), il doit immédiatement mettre le jeu en pause et communiquer le problème aux officiels du tournoi sur le [Discord de la Compétition](#). Il doit également fournir une capture d'écran des paramètres NAT de sa console PlayStation®4 (marche à suivre : <http://esl.gg/Tutorial-NAT-Type>).

5.1.9. Matches nuls

Il ne peut pas y avoir d'égalité au terme d'un match à élimination directe. Si les deux équipes sont à égalité après 90 minutes (dans le jeu), le match entrera en prolongation. Si le score est toujours nul au terme de la prolongation, le gagnant sera désigné par une séance de tirs au but.

5.1.10. Déconnexions

Si une déconnexion survient avant le terme d'un match de la phase des Sélections de l'eTournoi UEFA eEURO 2021, la partie devra être recréée immédiatement et menée à son terme comme si la déconnexion n'avait jamais eu lieu (voir ci-dessous pour plus d'informations).

Les joueurs devront communiquer entre eux pour décider d'un "point de reprise du jeu". Les joueurs devront jouer le temps restant pour atteindre les 90 minutes de jeu effectif. Exemple : si le match a subi une déconnexion à la 65e minute, les 25 minutes restantes devront être jouées. Les joueurs devront ensuite additionner les buts marqués dans les deux matches : si le score était par exemple de 2-1 après 65 minutes, et que le score au terme des 25 minutes supplémentaires est de 0-2, le score final du match sera de 2-3). Le match devra s'arrêter dès que 90 minutes de jeu effectif total auront été jouées.

Si le match s'achève sur un score d'égalité, le vainqueur sera décidé selon la règle du "but en or". Exemple :

Une déconnexion est survenue à la 65e minute et le score était de 1-0. Les 25 minutes restantes se sont terminées sur un score de 0-1. Le résultat final du match devrait donc être de 1-1. Les deux joueurs devront alors continuer à jouer, et celui qui marquera un but en premier remportera le match.

Si un participant avait reçu un carton rouge avant la déconnexion, le joueur concerné dans le jeu devra également commettre une faute et recevoir un carton rouge après la reprise du jeu. Le décompte du temps restant commencera alors dès l'obtention du carton rouge. Exemple : une déconnexion est survenue à la 65e minute de jeu et le carton rouge est obtenu après 7 minutes de jeu dans le match de reprise, ce qui signifie que le décompte des 25 minutes restant à jouer commencera à la 7e minute du match et durera jusqu'à la 32e).

En cas de déconnexion, les joueurs doivent enregistrer des captures d'écran ou des vidéos permettant de prouver le score du match concerné. En cas de doute ou de problème, il est conseillé de contacter un officiel du tournoi pour l'informer de la situation.

Si le même joueur subit deux déconnexions, il sera considéré comme forfait et perdra automatiquement le match sur le score de 3-0.

En absence de mesures adéquates, les problèmes de connexion ou de matériel survenus lors d'un match peuvent donner lieu à une disqualification. Tout accord passé entre les deux joueurs doit être communiqué aux officiels du tournoi sur le [Discord de la Compétition](#) afin que ces derniers soient informés de la situation. Si un joueur rencontre des problèmes de connexion (que ce soit au moment de se connecter au jeu, d'inviter l'autre joueur ou dans le jeu lui-même), il doit immédiatement mettre le jeu en pause et communiquer le problème aux officiels du tournoi sur le [Discord de la Compétition](#). Il doit également fournir une capture d'écran des paramètres NAT de sa console PlayStation®4 (marche à suivre : <http://esl.gg/Tutorial-NAT-Type>).

5.1.11. Restrictions liées au compte PSN

Au terme des Sélections de l'eTournoi UEFA eEURO 2021 (Phase 1), les joueurs participants n'ont pas le droit de changer de compte PSN.

Des exceptions à cette règle sont possibles, sous réserve d'en effectuer la demande et de fournir une raison valable aux officiels du tournoi au moins 72 heures avant le début du

prochain match de la Compétition.

5.1.12. Cas de force majeure

Si le tournoi ne pouvait pas se tenir pour des raisons techniques (exemple : suspension du service PSN), les officiels du tournoi se réservent le droit de reporter la ou les Compétitions à une date ultérieure et annonceront les nouvelles échéances à tous les joueurs via les canaux de communication officiels.

5.2 Paramètres des matches

Tout paramètre non mentionné dans le présent règlement peut être ajusté librement par les joueurs en fonction de leurs préférences (exemple : le niveau de l'assistance des passes).

5.3 Paramètres des matches pour la phase des Sélections de l'eTournoi UEFA eEURO 2021

- Niveau : Super Star
- Durée du match : 10 minutes
- Blessures : désactivées
- Type de ballon : REGISTA
- Prolongation : activée
- Penalties : activés
- Météo : été/dégagé
- Nombre de changements : 3 (+1 en prolongation)
- Vitesse du jeu : normale
- Horaire : jour
- Hauteur de pelouse : normale
- État du terrain : normal
- Commandes : toutes
- Équipe : votre équipe nationale (exemple : les joueurs finlandais doivent choisir la Finlande)
- Équilibrage des statistiques : désactivé

6. Collecte des données

En participant au tournoi "UEFA eEURO 2021", les joueurs acceptent que leurs données personnelles (nom, pseudonyme, adresse email, nom du compte PSN, résultats du tournoi et données de facturation, dont le montant facturé et la description des gains) soient transmises à l'UEFA, Konami Holdings Corporation et l'association nationale UEFA de leurs pays respectifs, dans le but d'assurer le bon fonctionnement du tournoi. En ce qui concerne la gestion des données par ses partenaires et collaborateurs, ESL se réfère à leurs politiques de protection des données respectives, disponibles sur leurs sites Internet respectifs.