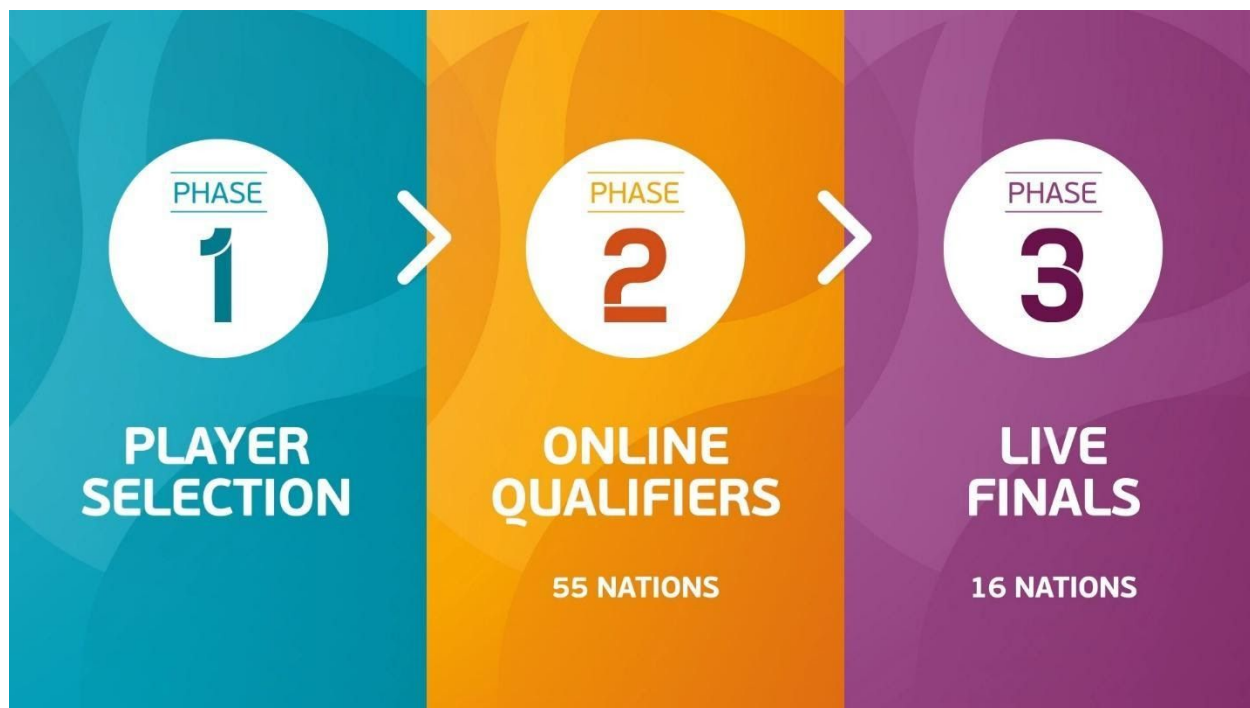




UEFA eEURO 2021 eTournament

Regolamento selezione giocatori (Fase
1)



1. Descrizione

NESSUN ACQUISTO NECESSARIO.

UEFA eEURO 2021 eTournament ("Torneo") è sponsorizzato da UEFA e gestito da ESL Gaming ("ESL").

Il Torneo viene disputato utilizzando il videogioco eFootball Pro Evolution Soccer 2021 ("PES 2021") nella versione PlayStation®4.

I partecipanti devono iscriversi a "ESL Play" utilizzando l'app ufficiale PlayStation dedicata ai tornei o attraverso il sito ufficiale del Torneo (<https://www.eEURO2021.com/>). I partecipanti in possesso dei requisiti elencati nella sezione Requisiti di partecipazione (individuati singolarmente dalle espressioni "Giocatore", "Concorrente" o "Partecipante") devono inoltre (1) possedere o avere in uso la versione PlayStation®4 di PES 2021; (2) essere in possesso di un ID PSN valido; (3) essere titolari di passaporto del paese aderente all'UEFA che intendono rappresentare ("NA"); e (4) avere un abbonamento PS+ valido.

2. Requisiti di partecipazione

Tutti i giocatori che intendono partecipare a UEFA eEURO 2021 eTournament devono soddisfare i seguenti requisiti:

- Aver collegato l'ID PSN all'account ESL Play usando l'app ufficiale PlayStation dedicata ai tornei o attraverso il sito ufficiale del Torneo (<https://www.eEURO2021.com/>). Il mancato rispetto della procedura prima dell'inizio del torneo di selezione ESL nel quale si è chiamati a partecipare comporterà la squalifica del Giocatore dal Torneo.
- Risiedere nel paese che desiderano rappresentare nel torneo UEFA eEURO 2021 eTournament.*
- Nell'eseguire l'accesso a PSN, il paese di residenza indicato dal Giocatore nel suo profilo deve essere la nazione che il Giocatore intende rappresentare.**
- Aver compiuto il sedicesimo anno di età prima dell'inizio della prima partita. In occasione degli eventi dal vivo, tutti i giocatori al di sotto dei 18 anni devono essere accompagnati da un genitore o dal loro tutore legale secondo disposizioni di legge.***

**In caso di doppia cittadinanza, i giocatori potranno partecipare alle qualificazioni solo in rappresentanza di un singolo paese. La scelta del paese da rappresentare in occasione del Torneo è lasciata ai singoli giocatori. In caso abbiano partecipato alle precedenti edizioni di UEFA eEURO eTournament, i giocatori dovranno rappresentare la medesima nazione.*

***I cittadini che risiedono in un paese diverso da quello di origine possono partecipare alle selezioni del proprio paese di provenienza fornendo agli organizzatori del torneo prova documentale (passaporto o documento d'identità valido) del paese di provenienza prima dell'inizio delle selezioni. Nel caso in cui il domicilio attuale non sia il proprio paese di origine, per partecipare alle selezioni il giocatore è tenuto a fornire prova documentale della propria nazionalità contattando l'assistenza tramite l'apertura di un ticket. È possibile aprire un ticket all'indirizzo (<https://www.eeuro2021.com/support/add>).*

****La Fase 1 del Torneo verrà disputata online, mentre la fase finale (Fase 3) verrà disputata*

interamente dal vivo.

3. Regole di condotta

UEFA ed ESL hanno scelto di applicare una politica di tolleranza zero riguardo ai comportamenti violenti, scorretti e offensivi. Ogni violazione delle regole di comportamento verrà gestita con la massima severità, e i giudici di gara (anche chiamati "Referee" o "Admin") avranno facoltà di emettere contro i responsabili le sanzioni che ritengono più appropriate.

I concorrenti dovranno giocare sempre al massimo delle loro abilità. Le condotte scorrette includono, ma non si limitano a: hacking, exploiting, frodi o disconnessioni volontarie. Il comportamento dei giocatori dovrà essere improntato ai valori dello sport e al fair play. Ogni caso di condotta antisportiva o comportamento tossico verrà punito a discrezione dei giudici di gara. Le infrazioni più gravi al codice di condotta potranno risultare nella sospensione o nella squalifica dal Torneo. I giudici di gara sono gli unici titolati a decidere in merito alle violazioni del regolamento.

I giocatori non dovranno utilizzare gesti osceni, volgarità o insulti di natura politica o razziale nelle chat di gioco o nelle interviste dal vivo. Il divieto si estende anche ad acronimi, sigle e riferimenti più o meno palesi. Quanto detto verrà applicato a esclusiva discrezione dei giudici di gara. Queste regole saranno applicate anche ai post sui forum, alle email, ai messaggi privati e ai canali di comunicazione come il [canale Discord del Torneo](#).

Ogni controversia in merito all'organizzazione del Torneo andrà sollevata dal Concorrente contattando gli organizzatori del torneo tramite il [canale Discord del Torneo](#) o contattando l'assistenza e aprendo un ticket di protesta (<https://eeuro.eslgaming.com/protest/add>). Il mancato rispetto delle corrette procedure per la presentazione delle controversie si tradurrà nel rigetto della segnalazione e potenzialmente in ulteriori sanzioni.

4. Struttura del Torneo

4.1 Selezione dei partecipanti a UEFA eEURO 2021 eTournament

Le selezioni dei partecipanti a UEFA eEURO 2021 eTournament (Fase 1) avranno luogo tramite tornei gestiti dalla ESL (secondo le modalità indicate di seguito) o dalle federazioni calcistiche dei singoli paesi aderenti all'UEFA. **ESL e UEFA non sono responsabili dei tornei organizzati e gestiti a discrezione delle singole federazioni nazionali, e questo regolamento non si applica alle suddette competizioni.** Nel caso in cui un torneo gestito dalla ESL (vedi sezione 4.2) sia basato su un regolamento diverso dal presente, ne verrà data esplicitamente notizia di seguito (nella sezione 4.2) e tramite il portale web del Torneo. Nel caso in cui un paese abbia optato per un sistema ibrido con diverse modalità di selezione, ne verrà data notizia in nota nella sezione 4.2 del presente regolamento e tramite il portale web del paese in questione.

Ove dovessero permanere dubbi riguardo al regolamento applicato, il Concorrente dovrà contattare gli organizzatori del torneo per chiarimenti.

I giocatori che si sono iscritti attraverso il sito ufficiale del Torneo prenderanno parte a selezioni volte a determinare i migliori di ciascun paese. Verranno organizzati un massimo di due tornei di selezione a eliminazione diretta. I suddetti tornei verranno disputati con un formato a partita singola (Bo1). I giocatori potranno prendere parte a più selezioni, ciascuna delle quali offrirà una possibilità di qualificarsi. I migliori quattro giocatori di ogni selezione si qualificheranno per i Play-off di selezione online.

I Play-off di selezione online verranno disputati con un formato a doppia eliminazione, nel quale tutte le sfide verranno disputate al meglio di tre (Bo3) (sarà quindi necessario vincere due partite per avanzare nel torneo). A seconda del numero di giocatori necessari per comporre la nazionale di eFootball, i migliori due, tre o quattro giocatori verranno scelti per rappresentare il proprio paese.

4.2 Selezione dei partecipanti a UEFA eEURO 2021 eTournament - Numero di giocatori

Le selezioni dei partecipanti a UEFA eEURO 2021 eTournament (Fase 1) determineranno i due, tre o quattro giocatori che formeranno la nazionale di eFootball del proprio paese. Le scelte riguardanti il numero di tornei di selezione o il numero di giocatori che faranno parte della nazionale sono lasciate alle federazioni calcistiche di ciascun paese.

Una volta che un giocatore è stato selezionato per la nazionale del suo paese, non gli è consentito cambiare il nome del suo profilo PSN. Eccezioni verranno valutate in caso di richieste pervenute ai giudici di gara entro 72 ore dalla fase successiva e corredate da motivazioni valide.

5. Linee guida del Torneo

5.1 Linee guida dei tornei online

5.1.1. Spostamento della partita

Le partite non possono essere anticipate o rinviate rispetto a date e orari annunciati.

5.1.2. Mancata presentazione

Ogni giocatore ha **15 minuti** di tempo per presentarsi a una partita. (Orario previsto + 15 minuti). La mancata presentazione entro i 15 minuti di tolleranza darà luogo a una vittoria a tavolino per l'avversario.

Nel corso delle selezioni dei partecipanti a UEFA eEURO 2021 eTournament (Fase 1), i giocatori in attesa degli avversari devono aprire un ticket di protesta tramite la pagina <https://www.eeuro2021.com/> o segnalare il problema a un amministratore del [canale Discord del Torneo](#) per farsi assegnare la vittoria a tavolino.

5.1.3. Risultati

Nel corso delle selezioni dei partecipanti a UEFA eEURO 2021 eTournament, entrambi gli avversari sono responsabili del corretto inserimento dei risultati sul sito [eEURO2021.com](https://www.eeuro2021.com/), nella pagina della partita che diventerà accessibile dopo l'inizio del torneo (nella sezione "Le mie partite"). I giocatori possono anche segnalare il risultato delle partite ai giudici di gara

nella sezione a loro riservata sul [canale Discord del Torneo](#). Entrambi i giocatori, alla fine della loro partita, dovranno salvare una schermata di gioco (screenshot) in cui siano ben visibili sia il risultato, sia il nome utente di entrambi i contendenti. Queste schermate dovranno essere caricate sulla pagina dedicata alla partita nel sito ufficiale **UEFA eEURO 2021 eTournament**. Qualora tra i giocatori dovesse emergere una diatriba riguardante il risultato, sarà loro cura aprire un ticket di protesta (<https://www.eeuro2021.com/protest/add>), in modo da consentire ai giudici di gara di prendere una decisione ufficiale.

La comunicazione con gli altri partecipanti, con gli avversari e i giudici di gara dovrà passare per il [canale Discord del Torneo](#) di supporto dedicato a ciascun paese.

5.1.4. Materiali relativi alla partita

Tutti i materiali della partita, come schermate e filmati di gioco, andranno conservati per almeno 15 giorni.

I concorrenti sono tenuti a caricare i materiali relativi alla loro partita più celermente possibile. Falsificare o alterare i materiali relativi alla partita è severamente proibito e risulterà in gravi sanzioni a discrezione dei giudici di gara ESL.

5.1.5. Schermate di gioco

Entrambi i contendenti sono responsabili del caricamento delle schermate di gioco (screenshot) relative alla partita. Le schermate devono mostrare sia il risultato, sia il nome utente dei giocatori.

È consigliabile che entrambi i giocatori salvino schermate relative alle situazioni di gioco potenzialmente controverse (disconnessioni, dubbi legati alle impostazioni di gioco e così via). Tali schermate potranno essere utilizzate come prove nel caso vengano presentate proteste presso i giudici di gara.

5.1.6. Modifiche alle partite

I giudici di gara sono gli unici titolari della decisione di modificare l'orario di inizio di una partita. I giudici di gara avviseranno tutti i partecipanti a una partita di eventuali cambiamenti

prima possibile.

Tutte le partite inizieranno all'orario stabilito.

Eventuali ritardi nell'avvio della partita potranno comportare la squalifica del giocatore che non si è presentato in tempo utile.

Tutti gli orari pubblicati sono relativi all'inizio della partita. I giocatori sono tenuti a dare inizio alla partita non appena entrambi sono pronti.

Esempi:

- A) L'inizio della partita tra il giocatore A e il giocatore B è previsto per le 17:00 CEST. Tuttavia, entrambi i giocatori hanno terminato le loro precedenti partite alle 16:30. In questo caso, i giudici di gara sono autorizzati a proporre ai giocatori di dare inizio alla loro partita in anticipo, qualora lo ritenessero opportuno.*
- B) L'inizio della partita tra il giocatore A e il giocatore B è previsto per le 17:00 CEST. A causa di una serie di ritardi, i giocatori hanno terminato le loro precedenti partite alle 17:30. In questo caso, i giocatori sono tenuti a dare inizio alla partita appena possibile. In entrambi i casi, giocatori e giudici di gara dovranno tenersi in contatto nel rispetto delle modalità illustrate in precedenza.*

5.1.7. Applicazione del regolamento

I giudici di gara si riservano il diritto di interpretare le norme del presente regolamento e applicare eccezioni ove lo ritenessero necessario.

I giudici di gara hanno facoltà di modificare il regolamento in ogni momento senza preavviso.

5.1.8. Preparativi della partita

I giocatori sono tenuti a risolvere eventuali problemi prima dell'inizio della partita. Problemi di hardware o connessione emersi nel corso della partita potranno dar luogo a una squalifica qualora non venissero gestiti secondo il regolamento. Eventuali decisioni prese di comune accordo dagli avversari dovranno essere comunicate ai giudici di gara tramite il [canale Discord del Torneo](#) in modo da informarli della situazione. Qualora uno dei giocatori dovesse rilevare problemi di connessione (in fase di accesso, nell'invitare l'avversario o durante lo svolgimento

della gara), i giocatori dovranno immediatamente fermare la partita e comunicare i problemi riscontrati ai giudici di gara tramite il [canale Discord del Torneo](#). I giocatori dovranno inoltre salvare e fornire agli organizzatori una schermata che riporti le impostazioni NAT del loro sistema PlayStation (Tutorial: <http://esl.gg/Tutorial-NAT-Type>).

5.1.9. Pareggi

Nel formato a partita singola non sono previsti pareggi. Se al termine dei 90 minuti (simulati) il punteggio è ancora in parità, si andrà ai tempi supplementari. Se al termine dei supplementari il punteggio è ancora in parità, si procederà ai calci di rigore per determinare il vincitore.

5.1.10. Disconnessioni

Nel corso delle selezioni dei partecipanti a UEFA eEURO 2021 eTournament, in caso di disconnessione prima del termine la partita andrà ricreata e completata come se la disconnessione non si fosse verificata (vedi di seguito per ulteriori informazioni al riguardo).

I giocatori dovranno collaborare per stabilire un "punto di ripristino" della partita. I giocatori dovranno disputare il tempo di gioco rimasto fino a raggiungere i 90 minuti (simulati) di durata effettiva. Per esempio, se la disconnessione si è verificata al 65° minuto, andranno giocati altri 25 minuti. Nel caso in esame, i giocatori dovranno sommare le marcature di entrambe le partite: se il punteggio al 65° della prima partita era di 2-1 e il punteggio finale dei 25 minuti aggiuntivi è stato di 0-2, il risultato finale sarà 2-3. La partita si concluderà dopo aver disputato 90 minuti (simulati) totali.

In caso di parità nel punteggio totale dopo aver disputato 90 minuti (simulati) totali, i giocatori dovranno applicare la regola del golden goal. Esempio:

Al 65° minuto, sul punteggio di 1-0, si verifica una disconnessione. I 25 minuti rimanenti si chiudono con il punteggio di 0-1. Il risultato complessivo, di conseguenza, sarà 1-1. In questo caso, i giocatori proseguiranno la partita e il vincitore sarà il primo a segnare.

Se nella prima partita era stato estratto un cartellino rosso, il giocatore punito dovrà commettere falli fino a procurarsene uno anche nella seconda. Il tempo di gioco, in questo caso, avrà inizio nel momento in cui verrà estratto il cartellino rosso. Per esempio, se la

disconnessione si è verificata al 65° della prima partita e il cartellino rosso viene estratto al 7° minuto della seconda, i 25 minuti da disputare andranno dal 7° al 32°.

In caso di disconnessione, i giocatori dovranno salvare schermate o video a testimonianza dei risultati della partita interrotta. In caso di dubbi o problemi, i giocatori dovranno contattare al più presto i giudici di gara e informarli della situazione.

Se lo stesso giocatore dovesse disconnettersi una seconda volta, la partita verrà considerata vinta a tavolino dall'avversario con un risultato di 3-0.

Problemi di hardware o connessione emersi nel corso della partita potranno dar luogo a una squalifica qualora non venissero gestiti secondo il regolamento. Eventuali decisioni prese di comune accordo dagli avversari dovranno essere comunicate agli organizzatori tramite il [canale Discord del Torneo](#) in modo da informarli della situazione. Qualora uno dei giocatori dovesse rilevare problemi di connessione (in fase di accesso alla partita, nell'invitare l'avversario o durante lo svolgimento della partita stessa), entrambi gli sfidanti dovranno immediatamente mettere in pausa la partita e comunicare i problemi riscontrati agli organizzatori tramite il [canale Discord del Torneo](#). I giocatori dovranno inoltre salvare e fornire agli organizzatori una schermata che riporti le impostazioni NAT del loro sistema PlayStation (Tutorial: <http://esl.gg/Tutorial-NAT-Type>).

5.1.11. Limitazioni ai profili PSN

Al termine delle selezioni dei partecipanti a UEFA eEURO 2021 eTournament (Fase 1), ai concorrenti non è consentito cambiare il nome del loro profilo PSN.

Eccezioni verranno valutate in caso di richieste pervenute ai giudici di gara entro 72 ore dalla partita successiva e corredate da motivazioni valide.

5.1.12. Forza maggiore

Nel caso in cui il torneo non possa tenersi a causa di problemi tecnici (esempio: malfunzionamento dell'infrastruttura PSN), i giudici di gara si riservano il diritto di rinviare uno o più tornei comunicando le nuove date a tutti i giocatori tramite i canali di comunicazione ufficiali.

5.2 Impostazioni partita

Tutte le impostazioni non menzionate in questa sezione del regolamento verranno lasciate alle preferenze dei singoli giocatori. Esempio: passaggi assistiti.

5.3 Selezione dei partecipanti a UEFA eEURO 2021 eTournament - Impostazioni partita

- Livello abilità avversario: Superstar
- Durata della partita: 10 minuti
- Infortuni: No
- Tipo di pallone: REGISTA
- Tempi supplementari: Sì
- Rigori: Sì
- Stagione/Condizioni meteo: Estate/Sereno
- Numero di sostituzioni: 3 (+1 nei tempi supplementari)
- Velocità di gioco: Normale
- Orario: Giorno
- Lunghezza dell'erba: Normale
- Condizioni del campo: Normale
- Controllo: Tutti
- Squadra: La propria nazionale. Per esempio, i giocatori finlandesi dovranno selezionare la Finlandia.
- Statistiche bilanciate: No

6. Raccolta dati

Prendendo parte al torneo "UEFA eEURO 2021 eTournament", i Giocatori acconsentono alla trasmissione dei propri dati personali (nome, nickname, indirizzo email, profilo PSN, risultati delle partite e dati di pagamento, incluso l'ammontare e le caratteristiche delle vincite) all'UEFA, a Konami Holdings Corporation e alla federazione calcistica del loro paese ai fini dell'organizzazione del torneo. Per quanto concerne il trattamento dei dati personali da parte

delle società partner ESL, si prega di consultare le informative sulla privacy dei rispettivi siti web.