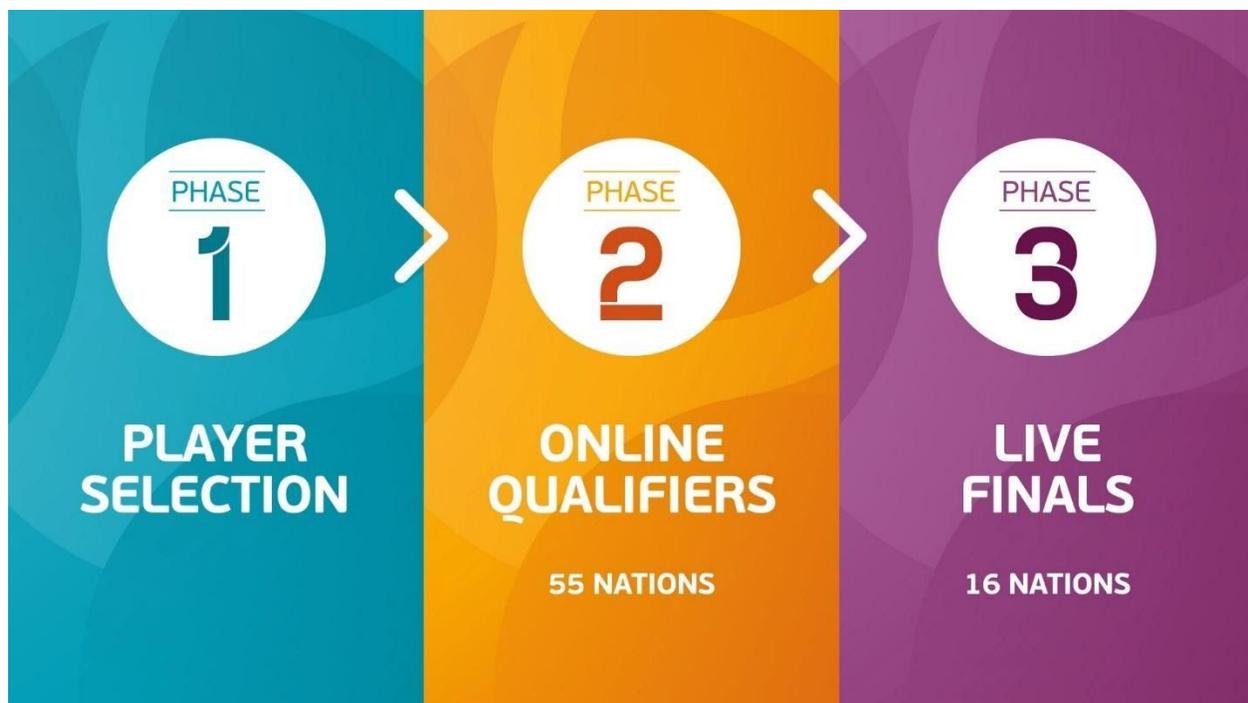




# **eTorneio UEFA eEURO 2021**

Regras de seleção de jogadores (Fase  
1)



# 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 eTorneio 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 da primeira leva de seleção de jogadores para o torneio, na qual está estipulada a participação do jogador, o resultado é a desqualificação desse Jogador da Competição.
- Os jogadores devem ser residentes no país que desejam representar no eTorneio UEFA eEURO 2021.\*
- Ao iniciar sessão através do painel da PSN, a residência da conta do Jogador também deve coincidir/ser a mesma do país que o Jogador pretende representar.\*\*
- 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 offline, tal como exigido por lei.\*\*\*

*\*No caso de dupla nacionalidade, um jogador só pode participar no processo de qualificação para um país. São livres de escolher a nacionalidade que pretendem adotar para a competição. Se já participaram anteriormente na competição eTorneio UEFA eEURO, são obrigados a jogar pelo mesmo país novamente.*

*\*\*Os cidadãos que residem noutra 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) aos administradores do torneio, antes do início do apuramento. Se o jogador possui uma nacionalidade mas não reside atualmente no seu país, deve fornecer prova da sua nacionalidade através do nosso sistema de pedidos de suporte, de forma a qualificar-se para o torneio. Este processo pode ser realizado através de um pedido de suporte (<https://www.eeuro2021.com/support/add>).*

*\*\*\*Não existem eventos em direto na Fase 1 da competição, no entanto, as Finais em Direto*

*(Fase 3) serão jogadas offline.*

## 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 ou 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 Seleção de Jogadores para o eTorneio UEFA eEURO 2021

A Fase de Seleção de Jogadores (a Fase 1) do eTorneio UEFA eEURO 2021 decorrerá através de uma solução em formato de torneio gerido pela ESL (tal como descrito neste documento) ou através da Federação de Futebol Nacional de um país. **A ESL e a UEFA não são responsáveis por qualquer competição que seja organizada e gerida sob critério das Federações Nacionais, nem este conjunto de regras se aplica a essas competições.** Se um torneio é gerido pela ESL (ver secção 4.2), mas requer regras separadas, isto será declarado explicitamente nestas regras (secção 4.2) e declarado no portal da competição desse país. No caso de um país possuir um sistema híbrido com vários métodos possíveis de qualificação, será publicada uma nota na secção 4.2 destas regras e as informações relevantes serão exibidas no portal do respetivo país.

Em caso de dúvida sobre quais as regras aplicáveis, um jogador deve contactar os Responsáveis do Torneio para obter clarificações.

Os jogadores que se inscreveram através do website oficial da Competição jogarão um apuramento para determinar quais os melhores jogadores no seu país. Decorrerão 1 ou 2 torneios de qualificação, onde as jornadas decorrerão num esquema de Eliminação Simples. O formato do calendário será por eliminação direta. Os jogadores podem competir em múltiplos apuramentos, onde cada um oferece uma oportunidade de qualificação. Os 4 melhores jogadores por apuramento avançarão para o Apuramento Online por Eliminatórias.

O Apuramento Online por Eliminatórias será jogado num formato de Eliminação Dupla e todas as jornadas serão em formato de melhor de três (o que significa que o jogador terá de vencer 2 partidas para avançar). Consoante o respetivo número de jogadores necessário para representar uma Federação Nacional, os melhores 2, 3 ou 4 jogadores serão apurados para a Seleção Nacional.

## 4.2 Seleção de Jogadores para o eTorneio UEFA eEURO 2021 - dimensão das equipas

A Seleção de Jogadores para o eTorneio UEFA eEURO 2021 (Fase 1) determina os jogadores

(e portanto equipas de 2, 3 ou 4 representantes) que formarão a Seleção Nacional de eFutebol. O número de apuramentos, assim como o número de jogadores promovidos à seleção nacional, varia de país para país, consoante as decisões tomadas pelas Federações Nacionais.

Uma vez que um jogador tenha sido selecionado, não lhe é permitido alterar o nome da sua conta PSN. Podem existir exceções, se for feito um pedido 72 horas antes da próxima partida na Competição e se for apresentada uma razão válida aos Responsáveis do Torneio.

## 5. Normas do Torneio

### 5.1 Normas do Torneio online

#### 5.1.1. Reagendamento de partidas

Não é possível reagendar partidas.

#### 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 a Fase de Seleção de Jogadores para o eTorneio UEFA eEURO 2021 (a Fase 1), o jogador que está à espera do seu adversário deve abrir um protesto (através da página relevante da partida em <https://www.eeuro2021.com/> ) ou comunicar a ocorrência no [Discord da Competição](#) a um administrador, de forma a receber uma vitória por falta de comparência do adversário.

#### 5.1.3. Resultados

Durante a Seleção de Jogadores para o eTorneio UEFA eEURO 2021, ambos os jogadores são responsáveis pela introdução dos resultados corretos no [website eEURO2021.com](#) através da página da partida (disponível após o início do torneio na secção "Minhas partidas"). Os jogadores também devem comunicar o seu resultado ao Responsável do Torneio no seu canal dedicado no [Discord da Competição](#). Ambos os jogadores devem realizar uma captura de ecrã

no final da partida onde possa ser visto claramente o resultado correto, juntamente com as alcunhas dos jogadores. Estas capturas de ecrã devem então ser carregadas para a página da partida no [website do eTorneio UEFA eEURO 2021](#). Se um jogador tiver um litígio na partida, é aconselhado a abrir um protesto (<https://www.eeuro2021.com/protest/add>), de forma a que os Responsáveis do Torneio possam tomar uma decisão oficial.

Para comunicações com outros jogadores, competidores e Responsáveis do Torneio, devem ser utilizados os canais de suporte no [Discord da Competição](#) oficial para o seu país.

#### **5.1.4. 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.

#### **5.1.5. 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.

#### **5.1.6. 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.*

#### **5.1.7. 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.

#### **5.1.8. 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>).

#### **5.1.9. Empates**

Numa eliminação direta não podem ocorrer empates. Se, após os 90 minutos (na partida), 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.

#### **5.1.10. Quebras de ligação**

Durante a seleção de jogadores para o eTorneio UEFA eEURO 2021, no caso de uma partida sofrer uma quebra de ligação antes do final da partida, a partida deverá ser reiniciada de imediato e terminada como se a quebra de ligação não tivesse ocorrido.

Os jogadores devem trabalhar em conjunto para acordar num ponto de "retoma". Os jogadores terão de jogar o tempo restante e assim alcançar a marca de 90 minutos da partida efetuada. Por exemplo, se uma partida sofreu quebra de ligação ao minuto 65, então será necessário jogar os 25 minutos restantes. Seguindo este exemplo, então os jogadores precisam de somar os golos marcados em ambas as partidas (se o marcador aos 65 minutos registava 2-1 e o resultado no final dos 25 minutos acordados foi de 0-2, então o resultado final da partida seria 2-3). A partida deve ser terminada assim que for jogado o total de 90 minutos.

Se uma partida resultar em empate, os jogadores devem jogar com a regra do "Golo de Ouro". Exemplo:

*A quebra de ligação ocorreu aos 65 minutos e com um resultado de 1-0. Os restantes 25 minutos terminaram com um resultado de 0-1. O resultado final seria, portanto, 1-1. Ambos os jogadores devem continuar e quem marcar o primeiro golo vence a partida.*

Se existiu um cartão vermelho antes da quebra de ligação, então o jogador castigado também deve ter esse cartão vermelho na partida retomada. O tempo restante começa quando o

cartão vermelho foi mostrado. Por exemplo, se a partida sofreu a quebra de ligação ao minuto 65 e na partida retomada o cartão vermelho é mostrado ao minuto 7, os restantes 25 minutos começam a partir do minuto 7 e duram até ao minuto 32 da partida.

No caso de perda de ligação, os jogadores têm de fazer capturas de ecrã ou vídeos para provar o resultado no momento da quebra de ligação. No caso de existirem problemas ou dúvidas, deve ser contactado um Responsável do Torneio e informado sobre a situação.

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 os jogadores devem ser comunicados aos administradores 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 administradores (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.

## **5.2 Definições das partidas**

Quaisquer definições que não estejam mencionadas nestas regras são de aplicação livre por cada jogador individual, conforme a sua preferência. Por exemplo, o nível de assistência de passes.

### **5.3 Definições das partidas - Fase de Seleção de Jogadores para o eTorneio UEFA eEURO 2021**

- Nível: Superestrela
- Duração: 10 minutos
- Lesões: Não
- Tipo de bola: REGISTA
- Prolongamento: Sim
- Grandes penalidades: Sim
- Clima: Verão/Bom
- Número de substituições: 3 (+1 no Prolongamento)
- Velocidade da partida: Normal
- Hora do dia: Dia
- 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: Não

## **6. 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.