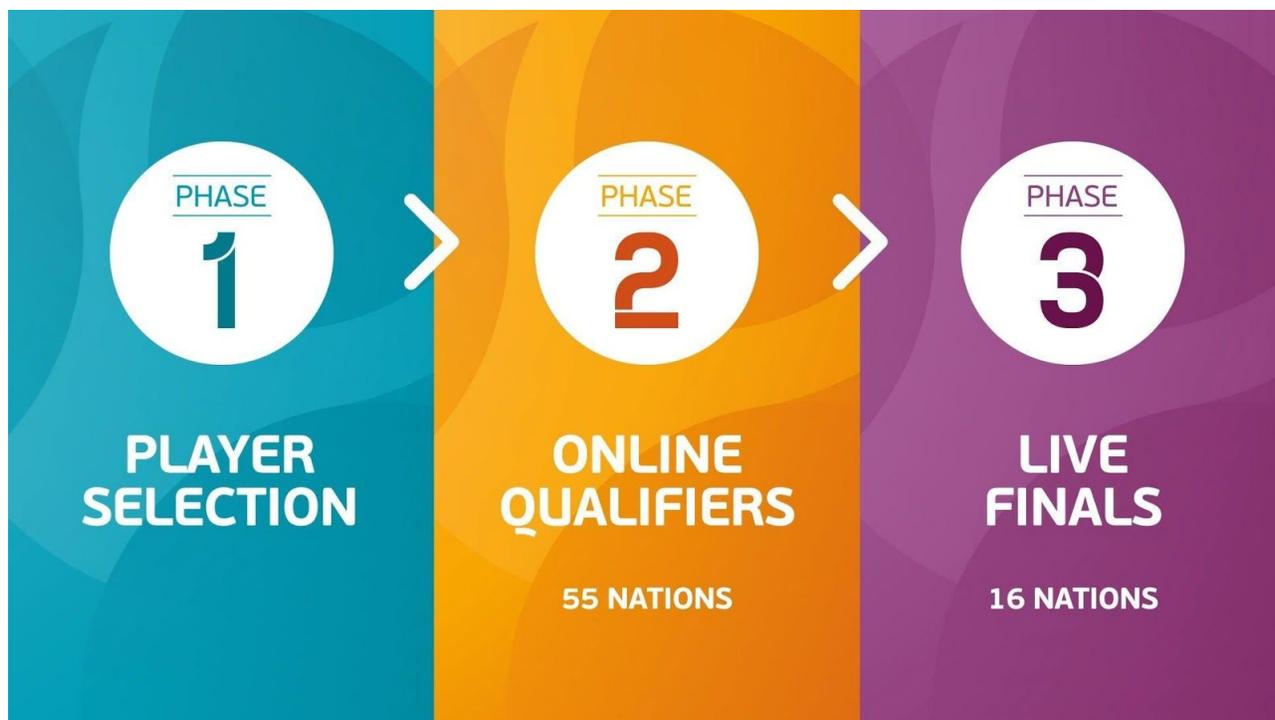




Torneo de la UEFA eEURO 2021

Reglamento de la clasificación en
línea y la final en directo (fases 2 y 3)



1. Introducción

NO ES NECESARIO COMPRAR NADA.

El torneo de la UEFA eEURO 2021 ("competición") está patrocinado por la UEFA y gestionado por ESL Gaming ("ESL").

El torneo es una competición de videojuegos que se lleva a cabo jugando a eFootball Pro Evolution Soccer 2021 ("PES 2021") para la consola PlayStation®4.

Los participantes deben inscribirse en ESL Play desde la pestaña Torneos dentro de la sección Eventos de la aplicación de PlayStation o bien desde el sitio web oficial de la competición (<https://www.eEURO2021.com/>). Los participantes que cumplan con los requisitos de elegibilidad que aparecen en la sección Elegibilidad de jugadores a continuación (de forma individual, "jugador", "competidor" o "participante") también deben: (1) poseer o tener acceso a la versión europea de PES 2021 para PlayStation®4; (2) tener un ID válido de PlayStation™Network; (3) ser titular de un pasaporte del país de la asociación nacional de fútbol que deseen representar ("AN"); y (4) tener una suscripción válida a PSN+.

2. Elegibilidad de jugadores

Todos los jugadores que compitan en el torneo de la UEFA eEURO 2021 deben cumplir con los siguientes requisitos:

- Vincular su ID de PSN con su cuenta de ESL Play desde la pestaña Torneos dentro de la sección Eventos de la aplicación de PSN o bien desde el sitio web oficial de la competición (<https://www.eEURO2021.com/>). Si un jugador no ha hecho esto antes del comienzo del primer torneo de selección de jugadores organizado por ESL en el que le toque participar, quedará descalificado de la competición.
- Ser ciudadanos del país que deseen representar en el torneo de la UEFA eEURO 2021*.
- Tener 16 años de edad o más al comienzo de su primer partido. Todos los jugadores menores de 18 años de edad deben estar acompañados por un progenitor o tutor legal en todos y cada uno de los eventos en directo, tal y como exige la ley.

** Aquellos que residan en otro país tienen derecho a participar en el evento de clasificación del país del que tienen la nacionalidad si proporcionan pruebas de ella (pasaporte o documento nacional de identidad) a los organizadores del torneo antes del comienzo de los eventos de clasificación. Pueden hacerlo abriendo un tique de asistencia (<https://www.eeuro2021.com/support/add>).*

3. Conducta de los jugadores

La UEFA y ESL tienen una política de tolerancia cero frente a comportamientos agresivos o violentos. Cualquier incidente con este tipo de comportamientos se tratará con gran seriedad, y los organizadores del torneo impondrán las sanciones oportunas.

Se espera que los jugadores jueguen y se comporten de la mejor forma posible en todo momento. Entre las conductas no aceptadas pueden incluirse el hackeo, el aprovechamiento de vulnerabilidades, la suplantación de identidad y la desconexión intencionada, entre otras. Se espera que los jugadores se comporten con deportividad y practiquen juego limpio. Cualquier comportamiento tóxico o poco deportivo será penalizado a discreción de los organizadores del torneo. Infringir el código de conducta de los jugadores puede acarrear, en el peor de los casos, la eliminación o expulsión del torneo. Los organizadores del torneo tienen la potestad de aplicar su criterio exclusivo ante las infracciones de estas reglas.

Los jugadores no pueden usar gestos obscenos o lenguaje malsonante ni hacer comentarios racistas o políticos en el chat del juego, el chat de la sala y las entrevistas en directo. Esto incluye abreviaturas y referencias indirectas. Los organizadores del torneo se reservan el derecho a hacer cumplir estas reglas según su criterio exclusivo. Estas reglas también se aplican a los foros, los correos electrónicos, los mensajes personales y el canal de [Discord de la competición](#) (u otros canales de comunicación).

Cualquier conflicto general que pueda tener un jugador participante con la organización del torneo debe ser notificado mediante un mensaje a un organizador del torneo a través del [Discord de la competición](#) o mediante un tique de asistencia o queja. Si un participante no sigue los procedimientos apropiados para resolver los conflictos, se podría desestimar su reclamación y podría ser sancionado.

4. Estructura del torneo

4.1 Presentación de los jugadores

Los equipos deben presentar a los jugadores de todos los partidos (al mejor de 2, al mejor de 3 y al mejor de 5) de cada encuentro respectivo en un plazo máximo de 30 minutos antes del inicio del primer partido. No hacerlo podría acarrear una sanción para los equipos.

4.2 Clasificación en línea del torneo de la UEFA eEURO 2021 (fase 2)

Las 55 selecciones nacionales se distribuirán en grupos de 5 o 6 para su ascenso a la final (fase 3).

Las selecciones nacionales se distribuirán en grupos según los resultados del torneo UEFA eEURO 2020, de acuerdo con las decisiones del comité ejecutivo de la UEFA, según las cuales ciertas selecciones no deben incluirse juntas en el mismo grupo.

En total son 10 grupos: cinco con 5 selecciones y cinco con 6 selecciones. Cada selección nacional está compuesta por 2, 3 o 4 jugadores.

El formato de los grupos será el de "liguilla"*, donde cada selección nacional jugará dos encuentros contra cada una de las selecciones de su grupo. Cada encuentro consistirá en 2 partidos (como local y como visitante) y la suma de los marcadores de ambos partidos será el resultado del encuentro.

Cada miembro de la selección nacional debe jugar al menos dos veces en esta fase del torneo (fase 2), y ningún jugador debe jugar más de un 50 % del número total de partidos (8 partidos en los grupos de 5 selecciones y 10 partidos en los grupos de 6 selecciones). Si no se respeta esta norma, por cada jugador que no juegue el número mínimo de partidos, se restarán a la selección nacional 3 puntos por partido de la puntuación final en el grupo. **En cada encuentro de la clasificación en línea deben participar al menos 2 jugadores diferentes de cada selección**.**

Una victoria en el encuentro concede 3 puntos a la selección nacional, un empate le concede 1 punto y una derrota le concede 0 puntos. En el caso de que varias selecciones nacionales

queden empatadas en puntos tras el último partido de esta fase, se aplicarán los siguientes criterios (en orden) para determinar la clasificación:

- a. Mayor número de puntos obtenidos en los encuentros entre las selecciones en cuestión.
- b. Diferencia de goles resultante de los partidos entre las selecciones en cuestión (si más de dos selecciones quedan empatadas).
- c. Mayor número de goles marcados en los partidos entre las selecciones en cuestión (si más de dos selecciones quedan empatadas).
- d. Diferencia de goles en todos los partidos del grupo.
- e. Mayor número de goles marcados en todos los partidos del grupo.

Nota: No tiene relevancia que los goles o victorias sean como local o como visitante.

El ganador de cada grupo se clasificará directamente para la final en directo del torneo de la UEFA eEURO 2021 (fase 3).

4.2.1 Play-offs: Clasificación en línea del torneo de la UEFA eEURO 2021 (fase 2)

Las selecciones subcampeonas de cada grupo se distribuirán por sorteo en dos nuevos grupos de 5 selecciones. Una vez más, el formato de los grupos será el de "liguilla"*, donde cada selección nacional jugará dos encuentros contra cada una de las selecciones de su grupo. Cada encuentro consistirá en 2 partidos (como local y como visitante) y la suma de los marcadores de ambos partidos será el resultado del encuentro.

Cada miembro de la selección nacional debe jugar al menos dos veces en esta nueva liguilla, y ningún jugador debe jugar más de un 50 % del número total de partidos (8 partidos). Si no se respeta esta norma, por cada jugador que no juegue el número mínimo de partidos, se restarán a la selección nacional 3 puntos de la puntuación final en el grupo. **En cada encuentro de los play-offs deben participar al menos 2 jugadores diferentes de cada selección**.**

El sistema de puntos y los criterios de desempate son idénticos a los de la fase de grupos. Las 3 mejores selecciones de cada uno de los dos grupos se clasificarán para la final en directo del torneo de la UEFA eEURO 2021 (fase 3).

** "Liguilla" significa que todas las selecciones jugarán contra el resto de las selecciones del grupo dos veces.*

*** En el caso de que se produzca una situación de emergencia por la cual el jugador sea incapaz de jugar en un día concreto (por ejemplo, por enfermedad o algo similar), sus compañeros de selección deberán informar a los organizadores del torneo al menos 6 horas antes (si es posible) del inicio de su primer partido. Cada selección puede ejercer este derecho dos veces durante la fase 2.*

4.3 Final del torneo de la UEFA eEURO 2021 (fase 3)

Los 16 finalistas competirán por el título de campeón del torneo de la UEFA eEURO 2021. La final consta de dos partes: la fase de grupos y la fase de eliminación.

4.3.1. Fase de grupos

Las 16 selecciones nacionales que compiten en la final en directo se distribuirán por sorteo en 4 grupos de 4 selecciones, según los resultados de la fase 2 y los del torneo UEFA eEURO 2020. Cada grupo jugará en un formato de cuadros de torneo dual (eliminación doble). Cada encuentro constará de 2 partidos. La selección que figure más alto como cabeza de serie se considerará el equipo local en el partido 1 y la selección que figure más bajo como cabeza de serie se considerará el equipo local en el partido 2.

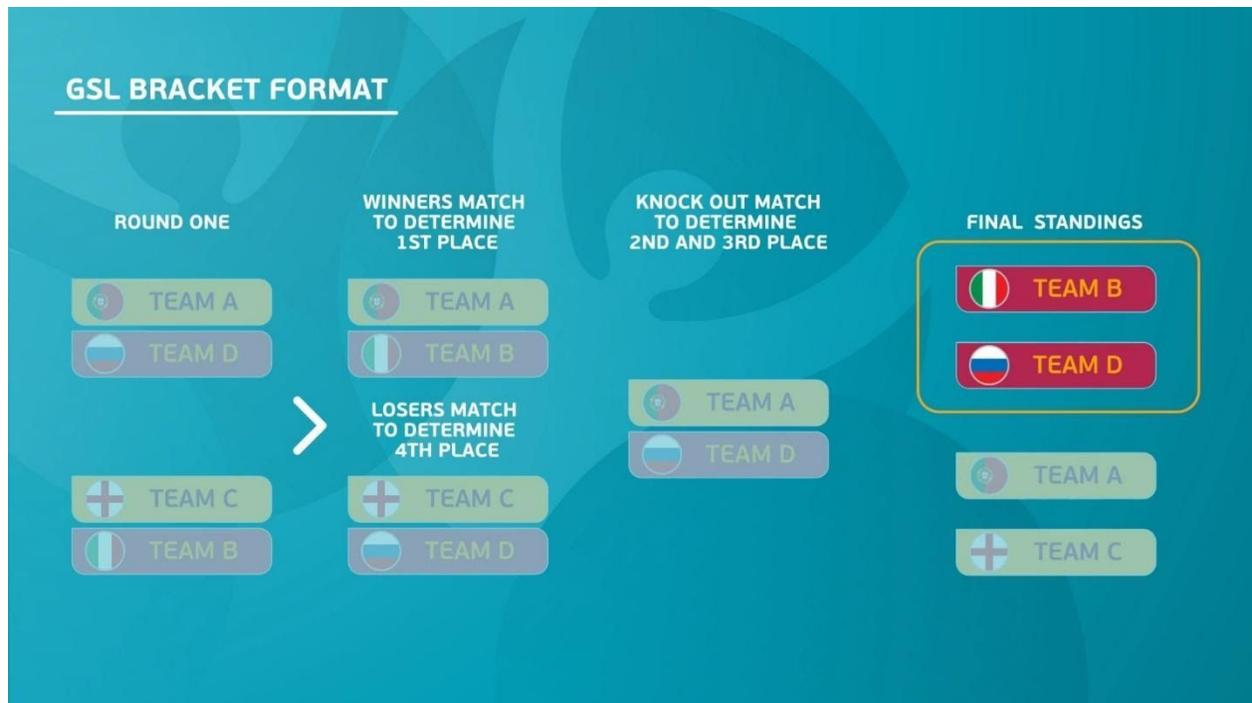
En el partido decisorio (final del cuadro inferior), la selección perdedora del cuadro superior jugará como equipo local en el partido 1, y la selección ganadora del cuadro inferior jugará como equipo local en el partido 2.

Los partidos se jugarán en un formato de 1 contra 1. **En cada encuentro de la fase de grupos deben participar al menos 2 jugadores diferentes de cada selección**.**

El orden será, por ejemplo:

El jugador A juega el partido 1.

El jugador B debe jugar el partido 2.



Los marcadores de ambos partidos se sumarán para calcular el marcador total. Se tendrá en cuenta lo siguiente:

- Si ambos partidos terminan en empate (con el mismo número de goles en ambos partidos para ambas selecciones), los jugadores del partido 2 jugarán la prórroga. Si el marcador sigue indicando un empate tras la prórroga, se pasará a la tanda de penaltis para determinar el ganador.
- Si ambos partidos terminan en victoria para una de las selecciones, pero hay un empate en el marcador total (por ejemplo, un marcador de 2-1 y otro de 1-2), se jugará un tercer partido con la regla del gol de oro (el primero que marque un gol gana el encuentro) entre los ganadores de ambos partidos. Si, tras el tiempo reglamentario, no se ha marcado ningún gol, se pasará a la tanda de penaltis para determinar el ganador.

Por ejemplo:

El jugador 1a de la selección A ha ganado un partido contra el jugador 1b de la selección B con un marcador de 2-1.

El jugador 2a de la selección A ha perdido un partido contra el jugador 2b de la selección B con un marcador de 1-2.

En este caso, los jugadores 1a y 2b jugarán el tercer partido con la regla del gol de oro.

Las 2 mejores selecciones de cada grupo pasarán a un cuadro de eliminación directa de 8 equipos (es decir, a la fase de eliminación).

4.3.2. Fase de eliminación

4.3.2.1. Cuartos de final y semifinales

Cada uno de los cuatro ganadores de grupo se emparejará por sorteo aleatorio con un subcampeón que no estuviera en su mismo grupo en la fase anterior. Cada encuentro, con excepción de la gran final, será una serie al mejor de 3. Los partidos se jugarán en un formato de 1 contra 1 y 2 contra 2.

En los cuartos de final, la selección del encuentro que figure más alto como cabeza de serie se considerará el equipo local en los partidos 1 y 3. La selección que figure más bajo como cabeza de serie se considerará el equipo local en el partido 2.

En las semifinales, se decidirá por sorteo aleatorio quién juega como local y quién como visitante. La primera selección que salga elegida por sorteo se considerará el equipo local en los partidos 1 y 3. La segunda selección que salga elegida por sorteo se considerará el equipo local en el partido 2.

En cada encuentro deben participar al menos 2 jugadores diferentes de cada selección.** El orden será:

El jugador A juega el partido 1 al mejor de 3.

El jugador B juega el partido 2 al mejor de 3.

Cualquier jugador puede jugar el partido 3 al mejor de 3 (si es necesario).

En las series al mejor de 3, los marcadores de todos los partidos son independientes y no puede haber empates. Si, tras el tiempo reglamentario, el marcador indica un empate, se pasará a la prórroga del partido. Si el marcador sigue indicando un empate tras la prórroga, se pasará a la tanda de penaltis para determinar el ganador.

Los partidos a partir de esta fase ya no se jugarán exclusivamente a 1 contra 1 (es decir, individualmente). Algunos se jugarán a 2 contra 2, donde dos jugadores de una selección nacional jugarán de forma cooperativa contra dos jugadores de la selección rival. Consulta el formato/orden de los partidos a continuación:

- 1 contra 1
- 2 contra 2*
- 1 contra 1 (si es necesario)

* *Cada selección nacional tendrá que elegir 2 jugadores para este partido.*

4.3.2.2. Gran final

La gran final será una serie al mejor de 5.

Se decidirá por sorteo aleatorio quién juega como local y quién como visitante. La primera selección que salga elegida por sorteo se considerará el equipo local en los partidos 1, 3 y 5. La segunda selección que salga elegida por sorteo se considerará el equipo local en los partidos 2 y 4.

En las series al mejor de 5, los marcadores de todos los partidos son independientes y no puede haber empates. Si, tras el tiempo reglamentario, el marcador indica un empate, se pasará a la prórroga del partido. Si el marcador sigue indicando un empate tras la prórroga, se pasará a la tanda de penaltis para determinar el ganador.

El formato/orden de los partidos será:

- 2 contra 2
- 1 contra 1
- 2 contra 2
- 1 contra 1 (si es necesario)
- 2 contra 2 (si es necesario)

5. Normas del torneo

5.1 Normas del torneo para la fase 2

5.1.1. Reprogramación de partidos

Durante la fase 2, la hora de inicio anunciada para los partidos podrá adelantarse o retrasarse 30 minutos si ambas selecciones así lo deciden. Este acuerdo deberá publicarse en el canal

oficial de la fase de grupos del [Discord de la competición](#) para que todo el mundo pueda verlo.

5.1.2. Incomparecencia

Cada jugador tiene **15 minutos** para presentarse a un partido (hora programada del partido +15 minutos). No presentarse tras ese tiempo acarreará una derrota automática.

Durante la clasificación en línea del torneo de la UEFA eEURO 2021 (es decir, la fase 2), el sistema del torneo asignará automáticamente la victoria a la selección que se haya presentado a tiempo y no habrá lugar a quejas.

5.1.3. Procedimiento de operación de los partidos

Durante la clasificación en línea del torneo de la UEFA eEURO 2021 (es decir, la fase 2), las selecciones usarán el sistema de torneos de Konami. Los partidos deben jugarse con el sistema de torneos de Konami y los resultados deben introducirse en la página del torneo de la eEURO: <https://www.eeuro2021.com/>. Para leer una guía detallada sobre cómo inscribirse y participar en el torneo del juego, consulta [este enlace](#).

5.1.4. Resultados

Durante la clasificación en línea del torneo de la UEFA eEURO 2021 (es decir, la fase 2), es responsabilidad de las selecciones introducir los resultados correctos en la plataforma del torneo de la UEFA eEURO 2021 a través del sitio web o informando del resultado al administrador del torneo en el canal de [Discord de la competición](#) dedicado a su grupo asignado.

Todos los jugadores deben tomar una captura de pantalla al final del partido en la que se vean claramente los resultados correctos junto a los apodos de los jugadores. Después deben subir esta captura o capturas a la página del partido en el sitio web del torneo de la UEFA eEURO 2021. Si un jugador tiene un conflicto en el partido, se recomienda que se ponga en contacto con los organizadores del torneo directamente en el [Discord de la competición](#).

Para comunicarte con otros jugadores, competidores y los organizadores del torneo, usa los canales de grupo oficiales de [Discord de la competición](#). Esto es especialmente importante en caso de reprogramación de las horas de los partidos y para confirmar la participación, para

que tanto los organizadores del torneo como todos los competidores estén al tanto.

5.1.5. Archivos multimedia de los partidos

Todos los archivos multimedia de los partidos (capturas de pantalla y vídeos) se deberán guardar durante al menos 15 días.

Los jugadores participantes deben subir los archivos multimedia de sus partidos lo antes posible. Está totalmente prohibido manipular o falsear los archivos multimedia de los partidos y hacerlo puede acarrear sanciones graves a discreción de los organizadores del torneo de ESL.

5.1.6. Capturas de pantalla

Es responsabilidad de ambos participantes subir las capturas de pantalla con los resultados del partido. Estas deben contener los apodos de ambos participantes y el resultado del partido.

Se recomienda encarecidamente que los jugadores tomen capturas de pantalla de situaciones que puedan originar conflictos (como desconexiones, problemas con los ajustes del juego, etc.). Los organizadores del torneo pueden usar y usarán estas capturas de pantalla en caso de conflicto.

5.1.7. Cambios en los partidos

Los organizadores del torneo pueden, a su criterio exclusivo, cambiar la hora de inicio de un partido. Los organizadores del torneo notificarán de este cambio con la mayor antelación posible a todos los jugadores afectados.

Todos los partidos deben comenzar en cuanto se asignen.

Cualquier retraso al inicio de un partido puede acarrear la descalificación del jugador o jugadores que no se presenten a tiempo.

Los partidos deben empezar a la hora de inicio indicada. Los jugadores deben empezar el partido en cuanto se presente su rival.

Ejemplos:

- A) *El partido entre el jugador A y el jugador B comienza a las 17:00 CEST. Sin embargo, a las 16:30 ambos jugadores ya han terminado sus partidos anteriores. En este caso, el organizador del torneo puede pedir a los jugadores que empiecen el partido antes de lo programado si resulta razonable.*
- B) *El partido entre el jugador A y el jugador B comienza a las 17:00 CEST. Debido a retrasos previos, los jugadores terminan sus partidos anteriores a las 17:30. En este caso, ambos jugadores deberán empezar el partido lo antes posible. Se debe mantener la comunicación con los organizadores del torneo según los procedimientos normales.*

5.1.8. Cumplimiento de las reglas

Los organizadores del torneo se reservan el derecho a interpretar o hacer excepciones a las reglas descritas en este documento a su criterio exclusivo.

Los organizadores del torneo pueden cambiar estas reglas en cualquier momento sin aviso previo.

5.1.9. Preparativos del juego

Procura resolver cualquier problema que pueda presentarse antes del inicio de un partido. Los problemas de conexión o de hardware durante un partido pueden acarrear la descalificación si no se abordan adecuadamente. Los acuerdos entre los jugadores deben comunicarse a los organizadores del torneo a través del [Discord de la competición](#) para que estén al tanto de la situación. Si un jugador tiene problemas de conexión (bien al conectarse al juego, bien al invitar a otro jugador, bien en el propio juego), deberá pausar el juego de inmediato y avisar del problema a los organizadores del torneo a través del [Discord de la competición](#). También deberá proporcionar a los administradores una captura de pantalla de los ajustes de NAT de su sistema PlayStation (tutorial: <http://esl.gg/Tutorial-NAT-Type>).

5.1.10. Desconexiones

Durante la clasificación en línea del torneo de la UEFA eEURO 2021 (es decir, la fase 2), en el

caso de que el juego se desconecte antes del final de un partido, este deberá reiniciarse usando la copia de seguridad del torneo disponible en el sistema de torneos de Konami integrado en el juego. Contando cualquier resultado del partido anterior, el partido continuará y se jugará con el tiempo que faltara para su final en el momento de la desconexión. Si se produce un conflicto sobre el tiempo restante, ambos jugadores deberán ponerse en contacto de inmediato con un organizador del torneo para avisarle del problema. En el caso de que el otro jugador también se desconecte, ambos jugadores deberán volver al torneo original y volver a intentarlo.

En todos los casos de desconexión, ponte en contacto con los organizadores del torneo de inmediato a través del [Discord de la competición](#) oficial.

En el caso de que el mismo jugador se desconecte dos veces, se considerará un abandono y el otro equipo será declarado ganador con un marcador de 3-0.

Los problemas de conexión o de hardware durante un partido pueden acarrear la descalificación si no se abordan adecuadamente. Los acuerdos entre los jugadores deben comunicarse a los organizadores del torneo a través del [Discord de la competición](#) para que estén al tanto de la situación. Si un jugador tiene problemas de conexión (bien al conectarse al juego, bien al invitar a otro jugador, bien en el propio juego), deberá pausar el juego de inmediato y avisar del problema a los administradores a través del [Discord de la competición](#). También deberá proporcionar a los organizadores del torneo una captura de pantalla de los ajustes de NAT de su consola PlayStation (tutorial: <http://esl.gg/Tutorial-NAT-Type>).

5.1.11. Restricciones a las cuentas de PSN

Cuando haya terminado la fase de selección de jugadores del torneo de la UEFA eEURO 2021 (es decir, la fase 1), los participantes no podrán cambiar sus cuentas de PSN.

La única excepción será cuando se proporcione una razón válida a los organizadores del torneo al menos 72 horas antes del siguiente encuentro.

5.1.12. Fuerza mayor

En el caso de que el torneo no se pueda jugar debido a razones técnicas (como, por ejemplo, que PSN se haya caído), los organizadores del torneo se reservan el derecho a reprogramar el

torneo o torneos y anunciarán la nueva hora u horas de inicio a todos los jugadores a través de los canales de comunicación oficiales.

En el caso de que un jugador no esté disponible para jugar durante el resto del torneo (por enfermedad, fallecimiento o similar), la asociación nacional correspondiente podrá nombrar a un nuevo jugador para que lo sustituya.

5.2 Normas del torneo en vivo

5.2.1 Árbitros

Los árbitros indicarán a los jugadores cuándo preparar los partidos. Los árbitros también indicarán a los jugadores cuándo empezar y reanudar los partidos, por ejemplo, antes del comienzo, después del descanso, tras conflictos o pausas, etc.

Los árbitros pueden pedir a los jugadores que pausen el juego en cualquier momento durante el torneo.

Los árbitros registrarán los marcadores de los partidos antes de que a los jugadores se les permita abandonar la sesión de juego o preparar un nuevo partido.

Los jugadores deben seguir las indicaciones de los árbitros durante todo el torneo.

5.2.2 Conflictos

Si un jugador tiene un problema antes, durante o después de un partido, debe comunicárselo a un árbitro que evaluará la validez del problema, tomará una decisión e indicará a los jugadores los siguientes pasos. El árbitro puede consultar a su discreción al árbitro principal y al organizador u organizadores del torneo.

El jugador también puede solicitar que se consulte con el árbitro principal, y será decisión exclusiva del árbitro hacerlo o no.

Todos los conflictos deben comunicarse o bien antes de que comience el partido, o bien en cuanto se produzca el problema. Cualquier conflicto comunicado tras el final de un partido será tratado a discreción del árbitro principal.

5.2.3 Puntualidad de los jugadores

Los árbitros comunicarán a los jugadores (directamente o a través de algún intermediario, como, por ejemplo, el agente del jugador) con una antelación razonable cuándo deben estar presentes.

Cualquier sanción por comparecencia tardía se impondrá a discreción del árbitro principal.

5.2.4 Equipamiento de los jugadores

Los organizadores del torneo proporcionarán mandos de PlayStation, aunque los jugadores pueden utilizar los suyos propios siempre y cuando no les proporcionen una ventaja injusta en la competición, no interfieran con las operaciones del partido o torneo, no requieran ninguna configuración, cables ni adaptadores especiales y estén diseñados para funcionar de forma nativa en la PlayStation®4.

El equipo de árbitros inspeccionará todos los mandos para asegurarse de que no tienen ninguna modificación ilegal. El organizador u organizadores del torneo y el equipo de árbitros se reservan el derecho a invalidar un mando personal en cualquier momento si se considera inapropiado, y el jugador deberá usar un mando aprobado.

5.2.5 Desconexiones del juego

En el caso de que un jugador se desconecte del partido, este se recreará y se jugará el tiempo que faltaba antes de la desconexión. El marcador previo a la desconexión se trasladará al partido recreado.

Por ejemplo: Un jugador se desconecta en el minuto 50. El marcador del partido era de 2-1. El árbitro ordena que el partido se recree desde el primer tiempo con un marcador implícito de 2-1 y que el primer tiempo se considere el segundo tiempo. Los jugadores jugarán hasta el descanso para determinar al ganador.

Si un jugador tiene un problema que considera que proporciona una ventaja injusta a su rival, debe pausar el juego (o pedirle a su rival que lo haga) y comunicarle el problema a un árbitro para que tome una decisión. Si el jugador no está de acuerdo con la solución ofrecida, puede pedir que intervenga el árbitro principal.

Las resoluciones del árbitro principal y del organizador u organizadores del torneo son definitivas.

5.2.6 Cuentas

Todos los partidos del torneo en vivo se jugarán con las cuentas personales de los jugadores. El acceso a estas cuentas es responsabilidad de cada jugador. Cualquier problema de inicio de sesión o de la cuenta debe resolverse antes de la hora de inicio anunciada de todos los partidos. No hacerlo podría acarrear sanciones para ese jugador a discreción del árbitro principal.

5.2.7 Código de vestimenta

No se permite que los jugadores lleven ropa con mensajes políticos. Los organizadores del torneo se reservan el derecho a invalidar la vestimenta de los jugadores si la consideran vulgar o si contiene mensajes políticos o conflictos con los patrocinadores. Los jugadores deben llevar pantalones largos y zapatos cerrados en todo momento mientras estén delante de las cámaras.

Se proporcionará a los jugadores sudaderas de su selección nacional, y deberán llevarlas durante todos los días de la competición y en los días de prensa. Si un jugador infringe esta regla, un árbitro le ordenará que se cambie de ropa. Si el jugador se niega, podrá ser sancionado a discreción del árbitro principal o del organizador u organizadores del torneo.

5.2.8. Premios

Todos los premios se transferirán a la asociación nacional correspondiente. A partir de ese momento, será responsabilidad de cada asociación nacional distribuir los premios entre sus jugadores. Los premios se reparten de la siguiente manera:

1.º: 40 000 €

2.º: 20 000 €

3.º - 4.º: 8000 €

5.º - 8.º: 3000 €

9.º - 16.º: 1500 €

6. Ajustes de los partidos

6.1. Ajustes de los partidos: Clasificación en línea del torneo de la UEFA eEURO 2021

Esta parte de la competición se desarrollará en el modo de torneo en línea, que estará abierto para los jugadores clasificados. **Una diferencia importante es que está activada la opción de estadísticas equilibradas (esto quiere decir que los jugadores de ambos equipos tienen las mismas estadísticas).**

- Nivel: Leyenda
- Duración del partido: 10 minutos
- Lesiones: No
- Tipo de balón: REGISTA
- Prórroga: No
- Penaltis: No
- Clima: Verano/Despejado
- Número de sustituciones: 3
- Velocidad del juego: Normal
- Hora: Noche
- Altura del césped: Normal
- Estado del terreno de juego: Normal
- Control: Todos
- Equipo: Tu selección nacional (por ejemplo, los jugadores finlandeses deben seleccionar Finlandia)
- Estadísticas equilibradas: Sí

6.2. Ajustes de los partidos: Fase final en directo del torneo de la UEFA eEURO 2021

Esta parte de la competición se desarrollará en el modo de torneo, donde estará activa la opción de estadísticas equilibradas. Los árbitros indicarán los ajustes a los jugadores.

7. Recopilación de datos

Al participar en el torneo UEFA eEURO 2021, los jugadores aceptan que sus datos personales

(nombre, apodo, dirección de correo electrónico, nombre de la cuenta de PSN, resultados del torneo y datos de facturación, incluyendo la cantidad facturada y los detalles de las ganancias) se transmitan a la UEFA, a Konami Holdings Corporation y a la asociación nacional de la UEFA correspondiente a su país, con el objetivo de llevar a cabo el torneo. Respecto al tratamiento de los datos por parte de sus socios colaboradores, ESL remite a sus declaraciones de protección de datos, disponibles en sus respectivos sitios web.