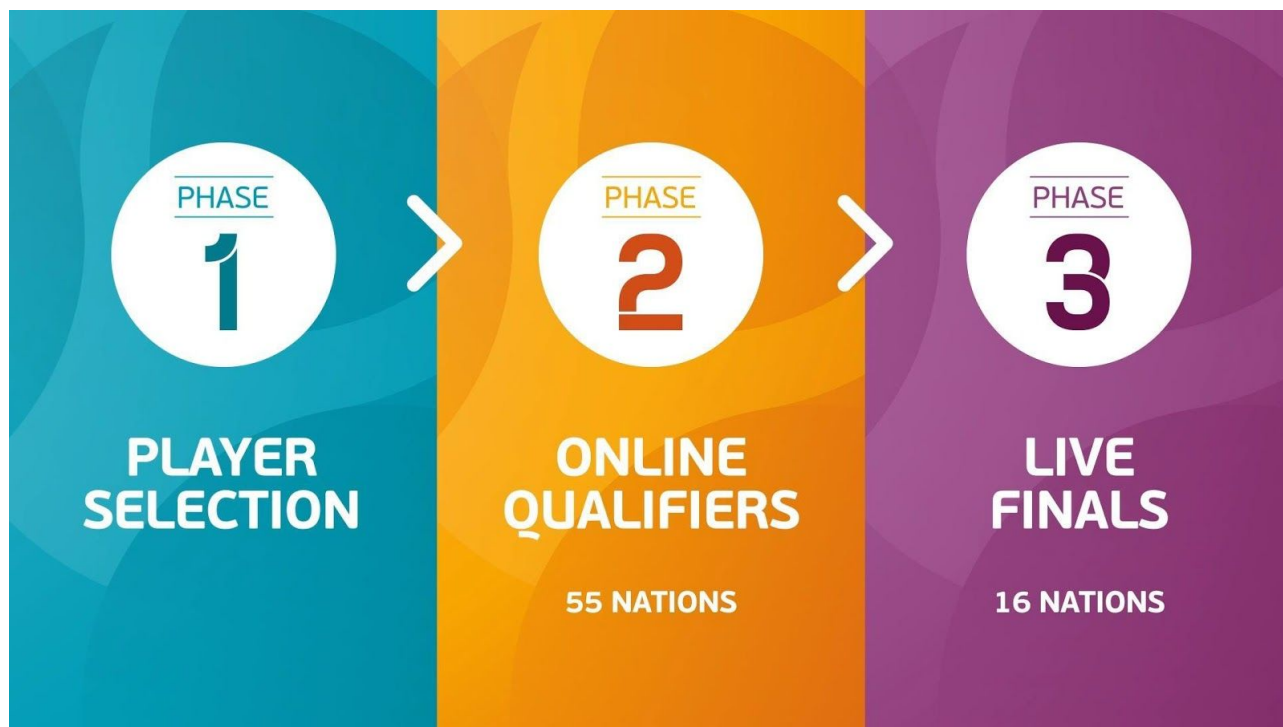




eTournoi UEFA eEURO 2021

Règlement des Qualifications en
ligne et des Finales Live (Phases 2 et
3)



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 au Tournoi 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 posséder la nationalité du pays qu'ils souhaitent représenter dans le Tournoi UEFA eEURO 2021.*
- 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.

**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. Pour ce faire, vous pouvez nous soumettre une demande d'assistance (<https://www.eeuro2021.com/support/add>).*

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 et 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 Désignation des joueurs

Les équipes doivent désigner les joueurs pour tous les matches de chaque confrontation (meilleur des 2 matches, meilleur des 3 matches et meilleur des 5 matches) au moins 30 minutes avant le début de la première rencontre. En cas de non-respect de cette consigne, les équipes s'exposeront à des sanctions.

4.2 Qualifications en ligne de l'eTournoi UEFA eEURO 2021 (Phase 2)

55 équipes nationales seront réparties en groupes de 5 ou 6 afin de se qualifier pour les Finales Live (Phase 3).

Chaque équipe nationale sera affectée à un groupe sur la base des résultats de l'UEFA eEURO 2020, en appliquant les directives du Comité exécutif de l'UEFA visant à empêcher certaines équipes de se rencontrer dans le même groupe.

Il y aura un total de 10 groupes : 5 groupes de 5 équipes nationales, et 5 groupes de 6 équipes nationales. Chaque équipe nationale est constituée de 2, 3 ou 4 joueurs.

Le format retenu sera celui du "championnat aller-retour"*, dans lequel une équipe nationale affronte chacune des autres équipes nationales de son groupe deux fois. Chaque confrontation se jouera en 2 matches (aller et retour), dont les scores cumulés constitueront le résultat final.

Chaque membre de l'équipe nationale doit jouer au moins deux fois durant cette phase du tournoi (Phase 2), et un joueur donné ne peut pas jouer plus de 50 % du nombre total de matches (8 matches pour les groupes de 5 équipes, 10 matches pour les groupes de 6 équipes). En cas de non-respect de cette règle, l'équipe nationale concernée se verra retirer 3 points de son score final dans le groupe par match et par joueur n'ayant pas effectué le nombre de rencontres requis. **Au moins 2 joueurs différents de chaque équipe doivent participer à chaque confrontation des Qualifications en ligne.****

Les équipes nationales reçoivent 3 points pour une victoire, 1 point pour un match nul et

0 point pour une défaite. Si des équipes nationales sont à égalité de points après le dernier match de cette phase, les critères suivants seront pris en compte, dans cet ordre, pour déterminer le classement final :

- a. La différence de points dans les confrontations directes entre les équipes concernées.
- b. La différence de buts dans les confrontations directes entre les équipes concernées (si plus de deux équipes sont à égalité).
- c. Le plus grand nombre de buts marqués dans les confrontations directes entre les équipes concernées (si plus de deux équipes sont à égalité).
- d. La différence de buts dans tous les matches du groupe.
- e. Le plus grand nombre de buts marqués dans tous les matches du groupe.

Remarque : la notion de buts ou de victoires "à domicile" ou "à l'extérieur" n'entre pas en considération.

Le vainqueur de chaque groupe se qualifiera directement pour les Finales Live de l'eTournoi UEFA eEURO 2021 (Phase 3).

4.2.1 Barrages : Qualifications en ligne de l'eTournoi UEFA eEURO 2021 (Phase 2)

Les deuxièmes de chaque groupe seront ensuite répartis en 2 nouveaux groupes de 5 équipes. Le format retenu sera à nouveau celui du "championnat aller-retour"*, dans lequel une équipe nationale affronte chacune des autres équipes nationales de son groupe deux fois. Chaque confrontation se jouera en 2 matches (aller et retour), dont les scores cumulés constitueront le résultat final.

Chaque membre de l'équipe nationale doit jouer au moins deux fois durant cette phase du championnat aller-retour, et un joueur donné ne peut pas jouer plus de 50 % du nombre total de matches (8 matches). En cas de non-respect de cette règle, l'équipe nationale concernée se verra retirer 3 points de son score final dans le groupe par joueur n'ayant pas effectué le nombre de matches requis. **Au moins 2 joueurs différents de chaque équipe doivent jouer dans chaque confrontation des Barrages.****

L'attribution des points et les règles en cas d'égalité sont identiques à ceux de la phase de groupe. Les 3 meilleures équipes des deux groupes se qualifieront pour les Finales Live de l'eTournoi UEFA eEURO 2021 (Phase 3).

**Dans un championnat aller-retour, chaque équipe affronte chacune des autres équipes de*

son groupe à deux reprises.

***Si, pour une raison exceptionnelle (maladie et autres cas similaires), un joueur ne peut pas jouer le jour prévu, ses coéquipiers devront en informer les officiels du tournoi au moins 6 heures (si possible) avant le début du match concerné. Chaque équipe peut exercer ce droit à deux reprises durant la Phase 2.*

4.3 Finales de l'eTournoi UEFA eEURO 2021 (Phase 3)

Les 16 finalistes s'affronteront pour obtenir le titre de champion de l'eTournoi UEFA eEURO 2021. Les finales se joueront en deux parties : la Phase de groupe et la Phase finale.

4.3.1. Phase de groupe

Les 16 équipes nationales qualifiées pour les Finales Live seront réparties en 4 groupes de 4 équipes, sur la base des résultats de la Phase 2 et de l'UEFA eEuro 2020. Chaque groupe s'affrontera dans un tournoi à double élimination. Chaque confrontation comprendra 2 matches. L'équipe ayant obtenu le meilleur classement lors de la phase précédente jouera le 1er match à domicile. L'équipe ayant obtenu le moins bon classement lors de la phase précédente jouera le 2e match à domicile.

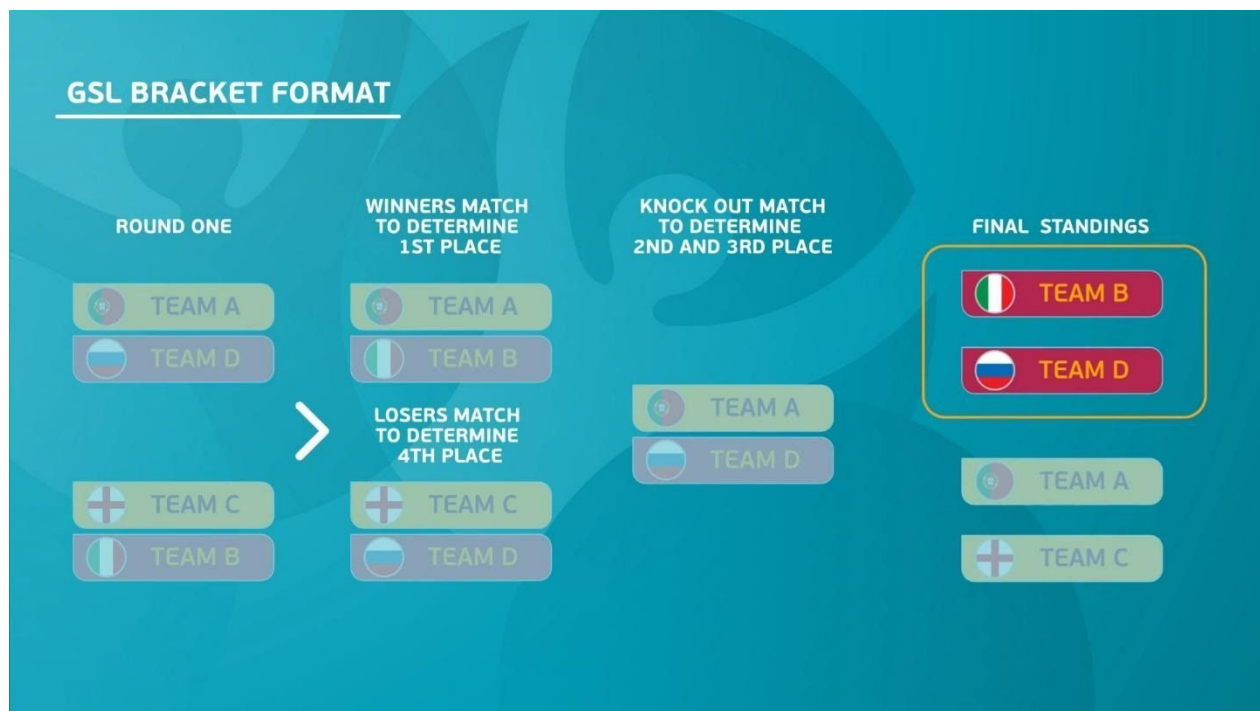
Dans la confrontation décisive (Finale secondaire), le perdant du tournoi principal jouera le 1er match à domicile, et le vainqueur du tournoi secondaire jouera le 2e match à domicile.

Les matches se joueront en un contre un. **Au moins 2 joueurs différents de chaque équipe doivent participer à chaque confrontation de la Phase de groupe.**

Par exemple, l'ordre pourra être :

Le joueur A joue le 1er match

Le joueur B joue le 2e match



Les scores des deux matches seront additionnés pour calculer le score cumulé. Les règles suivantes devront être appliquées :

- Si les deux matches s'achèvent sur un score d'égalité (le même nombre total de buts marqués par les deux équipes dans les deux matches), les joueurs du 2e match devront jouer en prolongation. Si le score est toujours nul au terme de la prolongation, le gagnant sera désigné par une séance de tirs au but.
- Si les deux matches s'achèvent par une victoire de l'une des deux équipes, mais que le score cumulé présente une égalité (exemple : un match se terminant sur un score de 2-1, et l'autre de 1-2), un troisième match devra être joué par les vainqueurs de chaque match, en appliquant la règle du but en or (le premier joueur qui marque un but remporte la victoire). Si aucun but n'a été marqué au terme du temps réglementaire, le vainqueur sera désigné par une séance de tirs au but.

Exemple :

Le joueur 1a de l'équipe A a remporté un match contre le joueur 1b de l'équipe B, sur le score de 2-1.

Le joueur 2a de l'équipe A a perdu un match contre le joueur 2b de l'équipe B, sur le score de 1-2.

Dans ce cas, les joueurs 1a et 2b joueront un troisième match en appliquant la règle du but en or.

Les 2 meilleures équipes de chaque groupe se qualifieront pour un tournoi à élimination directe à 8 équipes (la Phase finale).

4.3.2. Phase finale

4.3.2.1. Quarts de finale et demi-finales

Les vainqueurs de chaque groupe rencontreront les deuxièmes issus d'un autre groupe que le leur, après tirage au sort. À l'exception de la Grande finale, chaque confrontation se jouera au meilleur des 3 matches. Les matches se joueront en un contre un et en deux contre deux.

Dans les quarts de finale, l'équipe ayant obtenu le meilleur classement lors de la phase précédente jouera les 1er et 3e matches à domicile. L'équipe ayant obtenu le moins bon classement jouera le 2e match à domicile.

Dans les demi-finales, l'équipe jouant à domicile en premier sera décidée par tirage au sort. La première équipe tirée au sort jouera les 1er et 3e matches à domicile. La deuxième équipe jouera le 2e match à domicile.

Au moins 2 joueurs différents de chaque équipe doivent participer à chaque confrontation. L'ordre sera le suivant :

Le joueur A joue le 1er match de la série de 3.

Le joueur B joue le 2e match de la série de 3.

N'importe quel joueur peut jouer le 3e match de la série (si nécessaire).

Dans une confrontation au meilleur des 3 matches, toutes les parties sont indépendantes et il ne peut pas y avoir d'égalité. Si les deux équipes sont à égalité après la fin du temps réglementaire, 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.

À partir de cette phase de la Compétition, les matches ne se joueront plus exclusivement en un contre un (c'est-à-dire avec deux individus jouant l'un contre l'autre). Certains se joueront en deux contre deux, ce qui signifie que 2 joueurs de chaque équipe nationale joueront ensemble contre 2 joueurs de l'équipe nationale adverse. Voici le format et l'ordre des matches :

- un contre un
- deux contre deux*
- un contre un (si nécessaire)

**Chaque équipe nationale devra choisir 2 joueurs pour ce match.*

4.3.2.2. Grande finale

La Grande finale se jouera au meilleur des 5 matches.

L'équipe jouant à domicile pour le premier match sera décidée par tirage au sort. La première équipe tirée au sort jouera les 1er, 3e et 5e matches à domicile. La deuxième équipe jouera les 2e et 4e matches à domicile.

Dans une confrontation au meilleur des 5 matches, toutes les parties sont indépendantes et il ne peut pas y avoir d'égalité. Si les deux équipes sont à égalité après la fin du temps réglementaire, 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.

Voici le format et l'ordre des matches :

- deux contre deux
- un contre un
- deux contre deux
- un contre un (si nécessaire)
- deux contre deux (si nécessaire)

5. Directives du tournoi

5.1 Directives de la Phase 2 du tournoi

5.1.1. Report des matches

Durant la Phase 2, l'horaire du coup d'envoi des matches peut être déplacé de 30 minutes dans un sens ou dans l'autre, si les deux équipes sont d'accord. Cet accord doit être communiqué publiquement dans le salon officiel de la Phase de groupe du [Discord de la](#)

Compétition

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 les Qualifications en ligne de l'eTournoi UEFA eEURO 2021 (Phase 2), le système de tournoi accordera automatiquement la victoire à l'équipe qui se sera présentée à l'heure prévue, et cette victoire ne pourra faire l'objet d'aucune contestation.

5.1.3. Procédure de déroulement des matches

Durant les Qualifications en ligne de l'eTournoi UEFA eEURO 2021 (Phase 2), les équipes utiliseront le système de tournoi de Konami. Les matches doivent être joués par le biais du système de tournoi de Konami, et les résultats doivent être saisis sur la page du tournoi eEuro, à l'adresse suivante : <https://www.eeuro2021.com/>. Pour savoir comment rejoindre le tournoi dans le jeu et y participer, rendez-vous à [cette adresse](#).

5.1.4. Résultats

Durant les Qualifications en ligne de l'eTournoi UEFA eEURO 2021 (Phase 2), les équipes sont tenues de saisir le score final de leurs matches sur la plate-forme de l'eTournoi UEFA eEURO 2021 via le site Internet, ou en contactant un officiel du tournoi sur le [Discord de la Compétition](#), dans le salon dédié à leur groupe respectif.

Tous les 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. Cette ou 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 contacter un officiel du tournoi directement sur le [Discord de la Compétition](#).

Pour toute communication avec d'autres joueurs, des participants et des officiels du tournoi, nous vous prions d'utiliser le salon officiel de votre groupe sur le [Discord de la Compétition](#).

Ceci est particulièrement important en cas de report ou de confirmation d'un joueur ; il revient à chacun de s'assurer que tous les participants et les officiels du tournoi ont bien été avisés de la situation.

5.1.5. 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.

5.1.6. 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.

5.1.7. 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.*

5.1.8. 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.

5.1.9. 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 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>).

5.1.10. Déconnexions

Si une déconnexion survient avant le terme d'un match des Qualifications en ligne de l'eTournoi UEFA eEURO 2021 (Phase 2), la partie devra être rejouée en utilisant le tournoi de secours mis en place par le système de tournoi intégré au jeu de Konami. La progression du match précédent sera conservée, la partie reprendra là où elle s'était arrêtée au moment de la déconnexion et elle se poursuivra jusqu'à son terme. En cas de litige portant sur le temps restant à jouer, les deux joueurs devront signaler le problème à un officiel du tournoi immédiatement. Si l'autre joueur se déconnecte également, les deux joueurs devront tenter de relancer le tournoi précédent et essayer à nouveau.

Pour tous les cas de déconnexion, les joueurs doivent contacter les officiels du tournoi sur le [Discord de la Compétition](#) immédiatement.

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 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.

Si un joueur n'est pas en mesure de jouer le reste du tournoi (décès, maladie et autres cas similaires), la fédération nationale concernée est autorisée à désigner un autre joueur pour le remplacer.

5.2 Directives du tournoi en ligne

5.2.1 Arbitres

Les arbitres indiqueront aux joueurs quand ils devront préparer les matches. Les arbitres indiqueront également aux joueurs quand ils devront commencer ou reprendre un match, notamment avant le coup d'envoi, à la mi-temps, après un litige ou une pause, etc.

Les arbitres pourront demander aux joueurs de mettre le jeu en pause à tout moment durant le tournoi.

Les arbitres enregistreront les scores des matches avant que les joueurs soient autorisés à quitter la session de la partie ou à en lancer une nouvelle.

Les joueurs sont tenus de respecter les instructions des arbitres tout au long du tournoi.

5.2.2 Litiges

Si un joueur souhaite signaler un litige avant, pendant ou après un match, il doit le faire auprès d'un arbitre. Ce dernier examinera alors la validité de la plainte, prendra une décision adéquate et informera les joueurs de la marche à suivre. L'arbitre pourra consulter l'arbitre principal et les officiels du tournoi, à sa seule discrétion.

Le joueur pourra également demander à l'arbitre de consulter l'arbitre principal. L'arbitre pourra alors choisir de consulter ou non l'arbitre principal et les officiels du tournoi, à sa seule discrétion.

Tout litige doit être signalé soit avant le début du match, soit dès que l'événement litigieux survient dans le jeu. Tout litige signalé après la fin d'un match sera examiné à la seule discrétion de l'arbitre principal.

5.2.3 Ponctualité des joueurs

Les arbitres (eux-mêmes ou par le biais d'un intermédiaire, comme un responsable d'équipe) prendront toutes les mesures nécessaires pour signaler à un joueur quand il doit se présenter.

En cas de retard, l'arbitre principal pourra appliquer des sanctions à sa seule discrétion.

5.2.4 Équipement des joueurs

Des manettes PlayStation seront fournies par les officiels du tournoi, mais les joueurs sont autorisés à utiliser leurs propres manettes si ces dernières n'offrent aucun avantage déloyal sur les autres concurrents, n'entravent pas le bon déroulement du jeu ou du tournoi, ne nécessitent pas de configurations, câbles ou adaptateurs spécifiques pour fonctionner, et sont compatibles nativement avec la console PlayStation®4.

Toutes les manettes personnelles seront inspectées par les arbitres afin de s'assurer qu'elles n'ont fait l'objet d'aucune modification illégale. Les officiels du tournoi et les arbitres se réservent le droit d'interdire une manette personnelle à tout moment si cette dernière est jugée inadaptée ; le joueur concerné devra alors utiliser une manette autorisée.

5.2.5 Déconnexions en cours de match

Si un joueur se déconnecte au cours d'un match, ce dernier sera rejoué et durera le temps restant à partir du moment de la déconnexion. Le score au moment de la déconnexion sera reporté dans le match rejoué.

Exemple : un joueur se déconnecte à la 50e minute. Le score était de 2-1. L'arbitre demande que le match soit rejoué depuis le début, mais en partant du principe que le score est de 2-1 et que la 2e mi-temps a commencé. Les participants joueront ensuite jusqu'à la mi-temps pour déterminer le vainqueur.

Si un joueur rencontre un problème qu'il juge de nature à donner un avantage injuste à son adversaire, il doit mettre le jeu en pause (ou demander à l'adversaire de le faire) et signaler le problème à un arbitre. L'arbitre prendra alors les mesures nécessaires. Si toutefois le joueur estimait ne pas avoir obtenu satisfaction, il pourra également demander l'intervention de l'arbitre principal.

Les décisions de l'arbitre principal et des officiels du tournoi sont irrévocables.

5.2.6 Comptes

Tous les matches hors-ligne du tournoi se joueront sur le compte personnel des joueurs. L'accès à ce compte relève de la seule responsabilité de chaque joueur. Tout problème de connexion/accès au compte devra être résolu avant l'horaire prévu des matches. En cas de non-respect de cette consigne, l'arbitre principal pourra décider de sanctions adéquates.

5.2.7 Code vestimentaire

Le port de tout vêtement portant des messages à caractère politique est interdit. Les officiels du tournoi se réservent le droit d'interdire un vêtement qu'ils jugent offensant, porteur d'un message politique ou entrant en conflit avec un sponsor. Lorsqu'ils sont filmés, les joueurs doivent porter des pantalons longs et des chaussures fermées à tout moment.

Les joueurs recevront des maillots aux couleurs de leur équipe nationale. Ils doivent les porter durant toute la Compétition, ainsi que les jours de présence devant les médias. En cas de non-respect de cette consigne, un arbitre pourra demander à un joueur de se changer. Si ce dernier refuse, des sanctions supplémentaires pourront être prises à la discrétion de l'arbitre principal et des officiels du tournoi.

5.2.8 Lots

Tous les lots seront transmis aux fédérations nationales concernées. Il reviendra ensuite à ces dernières de les distribuer aux joueurs. Voici la répartition des lots :

Première place : 40 000 €

Deuxième place : 20 000 €

Troisième et quatrième places : 8 000 €

De la cinquième à la huitième place : 3 000 €

De la neuvième à la seizième place : 1 500 €

6. Paramètres des matches

6.1. Paramètres des matches pour la phase des Qualifications en ligne de l'eTournoi UEFA eEURO 2021

Cette étape de la compétition se jouera dans le mode "Tournoi en ligne" qui sera ouvert aux joueurs qualifiés. **Différence importante : l'équilibrage des statistiques est activé (ce qui signifie que les joueurs des deux équipes auront les mêmes statistiques).**

- Niveau : Super Star
- Durée du match : 10 minutes
- Blessures : désactivées
- Type de ballon : REGISTA
- Prolongation : désactivée
- Penalties : désactivés
- Météo : été/dégagé
- Nombre de changements : 3
- Vitesse du jeu : normale
- Horaire : nuit
- 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 : activé

6.2. Paramètres des matches pour la Phase finale de l'eTournoi UEFA eEURO 2021

Cette étape de la compétition se jouera dans le mode "Tournoi", et l'équilibrage des statistiques sera activé. Les arbitres indiqueront les paramètres utilisés aux joueurs.

7. 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.