UEFA eEURO 2021

eTournament

Regolamento dei gironi di qualificazione online e della fase finale (Fasi 2 e 3)

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.*
- 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.

**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. È possibile aprire un ticket all'indirizzo (https://www.eeuro2021.com/support/add).*

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. 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 Indicazione dei giocatori

Le squadre dovranno tassativamente presentare i giocatori per tutte le partite (al meglio di due, tre o cinque) di ogni turno entro 30 minuti dall'inizio della prima gara. Il mancato rispetto delle procedure potrà dare luogo a sanzioni per le squadre non in regola.

4.2 Gironi di qualificazione online UEFA eEURO 2021 eTournament (Fase 2)

55 nazionali verranno suddivise in gironi da cinque o sei squadre per determinare l'accesso alla fase finale (Fase 3).

Il gruppo in cui ciascuna nazionale verrà inserito verrà stabilito in base ai risultati di UEFA eEURO2020, nel rispetto delle decisioni del comitato esecutivo UEFA volte a evitare che determinate squadre facciano parte dello stesso girone.

I gironi saranno 10: cinque dei gruppi saranno composti da cinque nazionali, gli altri cinque da sei nazionali. Ciascuna nazionale sarà composta da un numero di giocatori compreso tra due e quattro.

La fase di qualificazione verrà disputata con il formato del "doppio girone all'italiana"*, in base al quale ciascuna nazionale giocherà due partite contro ciascuna avversaria del gruppo. Ogni sfida si articolerà in due partite (in casa e in trasferta), il cui punteggio complessivo rappresenterà l'esito del turno.

Nella fase a gironi (Fase 2), ogni membro della nazionale dovrà disputare almeno due partite e nessuno dei giocatori dovrà prendere parte a più del 50% delle sfide (otto partite per i gruppi da cinque squadre, 10 per quelli da sei). Le nazionali che dovessero violare questa regola verranno penalizzate di 3 punti a partita nel punteggio finale del girone per ogni giocatore che non avrà giocato il minimo di partite previsto. **Nella fase a gironi di qualificazione online, le nazionali dovranno far disputare ogni turno ad almeno due giocatori.****

Ogni vittoria attribuisce alla nazionale 3 punti, un pareggio vale 1 punto, la sconfitta 0. Dopo

l'ultima partita del girone, in caso di parità tra più squadre, per stilare la classifica finale si applicheranno i seguenti criteri (nell'ordine riportato):

a. Punti ottenuti negli scontri diretti tra le squadre a pari punti.
b. Differenza reti negli scontri diretti tra le squadre a pari punti (se più di due).
c. Numero di reti segnate negli scontri diretti tra le squadre a pari punti (se più di due).
d. Differenza reti in tutte le partite del gruppo.
e. Numero di reti segnate in tutte le partite del gruppo.

Nota: reti e vittorie hanno lo stesso peso sia in casa che in trasferta.

Le prime classificate di ogni girone si qualificheranno direttamente alla fase finale di UEFA eEURO 2021 eTournament (Fase 3).

4.2.1 Play-off: gironi di qualificazione online UEFA eEURO 2021 eTournament (Fase 2)

Le seconde classificate di ciascun girone verranno raggruppate in due ulteriori gironi da cinque squadre ciascuno. Come in precedenza, la formula utilizzata sarà quella del "doppio girone all'italiana"*, in base al quale ciascuna nazionale giocherà due partite contro ciascuna avversaria del gruppo. Ogni sfida si articolerà in due partite (in casa e in trasferta), il cui punteggio complessivo rappresenterà l'esito del turno.

Ogni membro della nazionale dovrà disputare almeno due partite e nessuno dei giocatori dovrà prendere parte a più del 50% delle sfide (otto partite). Le nazionali che dovessero violare questa regola verranno penalizzate di 3 punti a partita nel punteggio finale del girone per ogni giocatore che non avrà giocato il minimo di partite previsto. **Nel corso dei play-off, le nazionali dovranno far disputare ogni turno ad almeno due giocatori.****

Le modalità di attribuzione del punteggio e i criteri per stilare la classifica avulsa restano gli stessi dei gironi di qualificazione. Le prime tre classificate di ciascuno dei due gironi si qualificheranno alla fase finale di UEFA eEURO 2021 eTournament (Fase 3).

**Il doppio girone all'italiana prevede che ciascuna squadra giochi due volte contro tutte le avversarie.*

***In caso di situazioni di emergenza, come l'impossibilità da parte di un giocatore di disputare una partita (esempio: per motivi di salute), i suoi compagni di squadra dovranno informare i giudici di gara della circostanza almeno sei ore prima dell'inizio della partita, ove possibile. Ciascuna squadra può invocare queste circostanze un massimo di due volte nel corso della*

Fase 2.

4.3 Fase finale UEFA eEURO 2021 eTournament (Fase 3)

Le 16 squadre qualificate si sfideranno per il titolo di campione di UEFA eEURO 2021 eTournament. Le finali saranno divise in due parti: una fase a gironi e una a eliminazione diretta.

4.3.1. Fase a gironi

Le 16 nazionali finaliste verranno divise in quattro gironi da quattro squadre ciascuno in base alle classifiche della Fase 2 e ai risultati di UEFA eEURO 2020. Ciascun girone verrà disputato con un formato a doppio tabellone (doppia eliminazione). Ogni sfida si articolerà in due partite. Le qualificate di fascia alta (le prime due squadre di ogni girone) giocheranno in casa la prima partita. Le qualificate di fascia bassa (le ultime due squadre di ogni girone) giocheranno in casa la seconda partita.

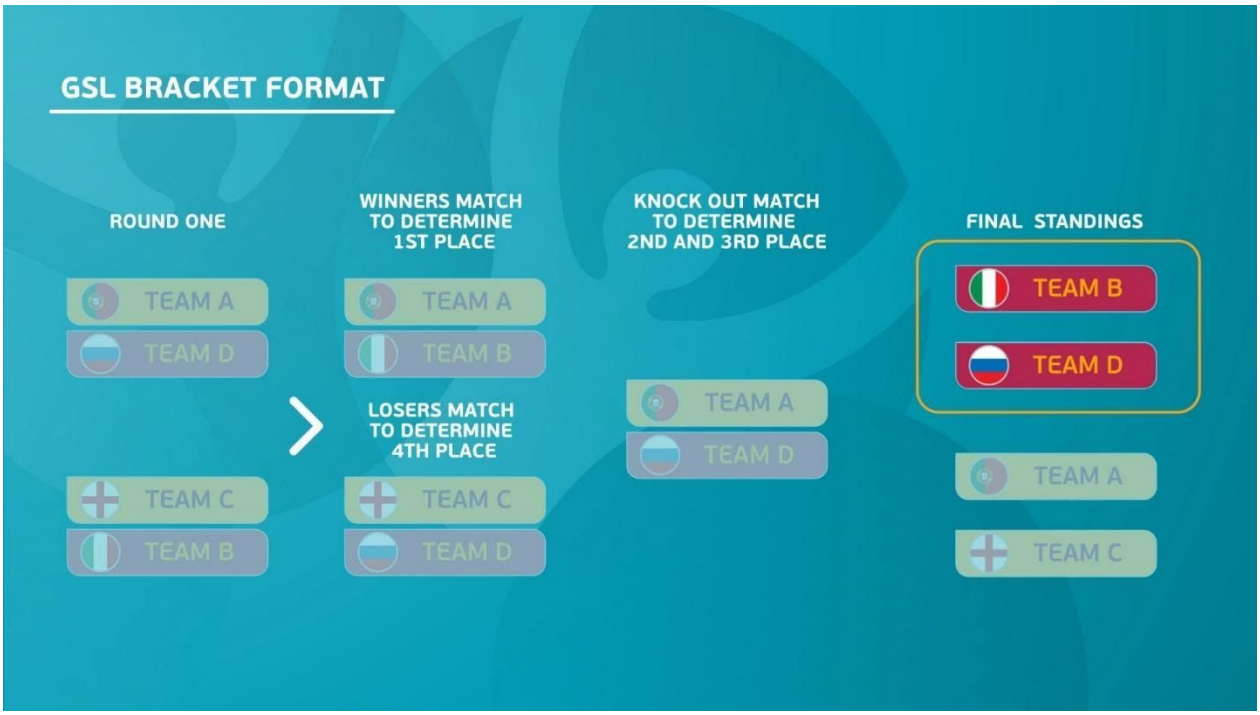
Nella finale del tabellone basso (Loser Bracket), la squadra perdente del tabellone alto (Winner Bracket) giocherà in casa la prima partita e la vincente del tabellone basso giocherà in casa la seconda partita.

Le partite verranno giocate uno contro uno. **Nel corso della fase a gironi delle finali, le nazionali dovranno far disputare ogni turno ad almeno due giocatori.**

La dinamica sarà ad esempio la seguente:

Il giocatore A gioca la prima partita

Il giocatore B, di conseguenza, gioca la seconda partita



I risultati delle due partite verranno sommati per calcolare il punteggio complessivo. Bisogna inoltre considerare quanto segue:

- Qualora entrambe le partite dovessero chiudersi con un pareggio (con lo stesso numero di reti da parte di entrambe le squadre), i giocatori scelti per disputare la seconda partita andranno ai tempi supplementari. Se al termine dei supplementari il punteggio è ancora in parità, si procederà ai calci di rigore per determinare il vincitore.
- Nel caso in cui entrambe le partite dovessero chiudersi con una vittoria per una delle squadre, ma il punteggio complessivo dovesse essere di parità (per esempio, dopo un 2-1 seguito da un 1-2), i giocatori vincenti delle due partite ne disputeranno una terza con la regola del golden goal (il vincitore sarà il primo a segnare). Se i tempi regolamentari dovessero chiudersi a reti inviolate, si procederà ai calci di rigore per determinare il vincitore.

Esempio:

Il Giocatore 1a della squadra A ha vinto contro il Giocatore 1b della squadra B con un punteggio di 2-1

Il Giocatore 2a della squadra A ha perso contro il Giocatore 2b della squadra B con un punteggio di 1-2

Nel caso in esame, i giocatori 1a e 2b disputeranno la terza partita con la regola del golden goal.

Le prime due classificate in ciascun girone parteciperanno alla fase finale con otto squadre (con formula a eliminazione diretta).

4.3.2. Fase a eliminazione diretta

4.3.2.1. Quarti di finale e semifinali

Ciascuna delle quattro squadre vincenti sfiderà una a caso tra le seconde classificate degli altri tre gironi. Ogni partita a eccezione della finale verrà disputata al meglio di tre. Le partite verranno giocate uno contro uno e due contro due.

Nei quarti di finale, le qualificate di fascia alta giocheranno in casa la prima e la terza partita. Le qualificate di fascia bassa giocheranno in casa la seconda partita.

Nelle semifinali, la squadra di casa sarà estratta a sorte. La prima estratta giocherà in casa la prima e la terza partita. La seconda estratta giocherà in casa la seconda partita.

Le squadre partecipanti dovranno far disputare ogni turno ad almeno due giocatori. L'ordine sarà il seguente:

Il giocatore A gioca la prima partita al meglio di tre

Il giocatore B gioca la seconda partita al meglio di tre

Ciascuno dei due può giocare una eventuale terza partita al meglio di tre, ove fosse necessaria.

Nelle sfide al meglio di tre, i punteggi delle partite vengono considerati singolarmente e non possono verificarsi pareggi. Qualora i tempi regolamentari dovessero chiudersi con un pareggio 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.

Da questa fase del Torneo in poi, le partite non verranno più giocate esclusivamente uno contro uno (un singolo giocatore per squadra). Alcune verranno disputate due contro due, quindi ciascuna delle nazionali in campo sarà controllata da due giocatori. Di seguito, il formato adottato e l'ordine:

- Uno contro uno

- Due contro due*
- Uno contro uno (ove necessario)

**Ciascuna nazionale sceglierà tra i suoi giocatori i due che procederanno a disputare la partita.*

4.3.2.2. Finale

La finale verrà disputata al meglio di cinque partite.

La squadra di casa per la prima partita della finale verrà estratta a sorte. La prima estratta giocherà in casa la prima, terza e quinta partita. La seconda estratta giocherà in casa la seconda e la quarta partita.

Nelle sfide al meglio di cinque, i punteggi delle partite vengono considerati singolarmente e non possono verificarsi pareggi. Qualora i tempi regolamentari dovessero chiudersi con un pareggio 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.

Di seguito, il formato adottato e l'ordine:

- Due contro due
- Uno contro uno
- Due contro due
- Uno contro uno (ove necessario)
- Due contro due (ove necessario)

5. Linee guida del Torneo

5.1 Linee guida del Torneo della Fase 2

5.1.1. Spostamento della partita

Nel corso della Fase 2, gli orari di inizio delle partite possono essere anticipati o posticipati di 30 minuti previo accordo tra le squadre partecipanti. L'avvenuto accordo deve essere comunicato tramite il canale Discord del Torneo dedicato ai partecipanti alla fase finale.

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 dei gironi di qualificazione online di UEFA eEURO 2021 eTournament (Fase 2), in caso di ritardi il sistema di gestione del torneo assegnerà la vittoria automaticamente alla squadra presente e le vittorie non potranno essere contestate.

5.1.3. Modalità di gestione delle partite

Nel corso dei gironi di qualificazione online di UEFA eEURO 2021 eTournament (Fase 2), la competizione verrà gestita tramite la modalità torneo Konami. Le partite verranno disputate nella modalità torneo Konami e i risultati andranno inseriti tramite la pagina del torneo UEFA eEURO 2021 eTournament (https://www.eeuro2021.com/). Ulteriori dettagli sulle modalità di iscrizione al torneo e sulle varie fasi in cui è articolato sono disponibili a questo indirizzo.

5.1.4. Risultati

Nel corso dei gironi di qualificazione online di UEFA eEURO 2021 eTournament (Fase 2), entrambe le squadre sono responsabili del corretto inserimento dei risultati della partita sul sito di UEFA eEURO 2021 eTournament. In alternativa, è possibile comunicare il risultato agli organizzatori tramite il canale Discord del Torneo dedicato al girone.

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 gli sfidanti. Queste schermate dovranno essere caricate sul sito ufficiale eEURO 2021 eTournament, nella pagina dedicata alla partita. Qualora uno dei giocatori volesse presentare una protesta, sarà sua cura contattare i giudici di gara sul canale Discord del Torneo.

La comunicazione con gli altri partecipanti, con gli avversari e i giudici di gara dovrà passare per il canale Discord del Torneo dedicato al girone. La corretta gestione della comunicazione risulterà di particolare importanza in casi come la conferma dei giocatori che disputeranno una partita o gli accordi relativi alla modifica degli orari d'inizio previsti, e consentirà a tutti i partecipanti e ai giudici di gara di essere informati di ogni sviluppo.

5.1.5. 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.

5.1.6. 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.

5.1.7. 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 dei giocatori che non si sono presentati 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.*

5.1.8. 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.

5.1.9. 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).

5.1.10. Disconnessioni

Nel corso dei gironi di qualificazione online di UEFA eEURO 2021 eTournament (Fase 2), in caso di disconnessione prima del termine, la partita andrà ripresa utilizzando la funzione

apposita della modalità torneo Konami. La partita verrà ripresa tenendo conto del risultato e dei minuti mancanti al momento della disconnessione. Qualora dovessero sorgere controversie riguardanti i minuti di gioco rimasti, entrambi i giocatori dovranno sollevare la questione avvisando gli organizzatori del torneo. Nel caso la disconnessione interessasse entrambi i giocatori, sarà necessario tornare al torneo iniziale e riprovare.

In caso di disconnessione, i giocatori sono invitati a contattare nel più breve tempo possibile i giudici di gara tramite il canale Discord del Torneo.

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 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 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 ai giudici di gara 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.

Nella circostanza in cui un giocatore dovesse essere impossibilitato a giocare per l'intera durata del Torneo (per esempio, per gravi motivi di salute o morte), la federazione di competenza potrà selezionare un nuovo giocatore per rimpiazzarlo.

5.2 Linee guida dei tornei dal vivo

5.2.1 Arbitri

Gli arbitri daranno istruzioni ai giocatori su quando cominciare i preparativi per la partita. I partecipanti attenderanno il segnale dell'arbitro prima di dare il via o riprendere una partita, per esempio in caso di controversie, pause e così via.

I giocatori sono tenuti a mettere in pausa la partita ogni qualvolta l'arbitro lo ritenga necessario.

Gli arbitri sono incaricati di registrare il punteggio delle partite prima che i giocatori siano autorizzati a lasciare la postazione o a iniziare una nuova partita.

I concorrenti sono tenuti a seguire le indicazioni degli arbitri nel corso dell'intero Torneo.

5.2.2 Contestazioni

Qualora dovessero emergere controversie prima, durante o dopo una partita, i giocatori sono invitati a contattare un arbitro. Valutata la fondatezza della questione, l'arbitro prenderà una decisione e indicherà ai giocatori come procedere. L'arbitro ha facoltà di consultare il suo responsabile e gli organizzatori del torneo a sua discrezione.

I concorrenti possono richiedere che l'arbitro consulti il suo responsabile riguardo a una decisione. L'arbitro valuterà se consultare il suo responsabile e gli organizzatori del torneo a sua discrezione.

Tutte le contestazioni andranno sollevate prima dell'inizio della partita o non appena gli eventi rilevanti si verificano nel corso del gioco. Le contestazioni sollevate dopo il termine della partita verranno esaminate a discrezione del responsabile arbitri.

5.2.3 Puntualità

I giocatori verranno avvisati con ragionevole anticipo dagli arbitri (tramite terze parti come lo staff della nazionale, ove necessario) degli orari in cui presentarsi a disputare una partita.

In caso di ritardi, il responsabile arbitri avrà facoltà di infliggere penalità ai giocatori.

5.2.4 Equipaggiamento dei giocatori

L'organizzazione del Torneo fornirà ai giocatori dei controller PS4, ma i concorrenti avranno facoltà di utilizzare i loro controller personali, purché non conferiscano un ingiusto vantaggio, interferiscano con lo svolgimento della partita o del torneo, richiedano configurazioni speciali come l'uso di cavi o adattatori, o non siano progettati per funzionare nativamente con PlayStation®4.

Tutti i controller personali verranno esaminati dagli arbitri per verificare che non vi siano state apportate modifiche non consentite. Gli organizzatori del torneo e gli arbitri si riservano il diritto di vietare l'uso di qualsiasi controller personale qualora venisse ritenuto inappropriato. Nella circostanza verrà fornito al giocatore un controller approvato.

5.2.5 Disconnessioni

Nel caso in cui un giocatore si disconnetta prima del termine, la partita andrà ricreata e i concorrenti dovranno disputare i minuti di gioco rimanenti. Nella nuova partita si terrà conto del punteggio prima della disconnessione.

Esempio: Un giocatore si disconnette al 50° minuto. Il punteggio della partita in quel momento era di 2-1. L'arbitro darà istruzioni ai giocatori di ricreare la partita dall'inizio giocando solo il tempo rimasto e considerando un punteggio di partenza di 2-1. I concorrenti procederanno quindi a giocare il primo tempo per decidere il vincitore.

Qualora il Giocatore ritenesse che una circostanza stia creando un ingiusto vantaggio per l'avversario, dovrà mettere il gioco in pausa (o richiedere all'avversario di fare altrettanto) e portare la questione all'attenzione di un arbitro. L'arbitro esaminerà la segnalazione, ma se il Giocatore dovesse ritenere che la questione non sia stata valutata correttamente, avrà facoltà di richiedere l'intervento del responsabile arbitri per un supplemento d'indagine.

Le decisioni prese dal responsabile arbitri e dagli organizzatori del Torneo sono definitive.

5.2.6 Profilo

Tutte le partite dal vivo del Torneo verranno giocate utilizzando i profili personali dei giocatori.

L'accesso al profilo è responsabilità di ciascun giocatore. Eventuali problemi di accesso andranno risolti prima dell'orario di inizio previsto per le partite. Il mancato rispetto delle procedure potrà dare luogo a sanzioni a discrezione del responsabile arbitri.

5.2.7 Codice di abbigliamento

Ai giocatori non verrà consentito di indossare abiti con messaggi di natura politica. Gli organizzatori del Torneo si riservano di vietare ai giocatori di indossare abiti con messaggi volgari, politici o che promuovono sponsor non ammessi. Nel corso delle riprese del Torneo, i giocatori dovranno indossare calzature chiuse e pantaloni lunghi.

L'organizzazione del Torneo fornirà ai giocatori le casacche delle rispettive nazionali. Le casacche in questione andranno indossate nel corso di tutte le giornate del Torneo e durante le interviste. In caso di violazione del codice di abbigliamento, gli arbitri avranno facoltà di chiedere al Giocatore di cambiarsi. Qualora il Giocatore dovesse rifiutarsi di ottemperare alle richieste, sarà soggetto a penalità a discrezione del responsabile arbitri e degli organizzatori del Torneo.

5.2.8. Premi

Tutti i premi vinti verranno assegnati alle rispettive federazioni. In seguito, sarà cura delle singole federazioni nazionali distribuire i premi ai giocatori. Il montepremi verrà diviso come indicato di seguito:

1° classificato: €40.000

2° classificato: €20.000

3°-4° classificato: €8.000

5°-8° classificato: €3.000

9°-16° classificato: €1.500

6. Impostazioni partita

6.1. Gironi di qualificazione online UEFA eEURO 2021 eTournament - Impostazioni partita

Questa fase del Torneo verrà gestita tramite la modalità "Torneo online" del gioco, che diverrà accessibile ai giocatori qualificati. **Nota importante: in questa fase verrà attivata l'opzione Statistiche bilanciate.**

- Livello abilità avversario: Superstar
- Durata della partita: 10 minuti
- Infortuni: No
- Tipo di pallone: REGISTA
- Tempi supplementari: No
- Rigori: No
- Stagione/Condizioni meteo: Estate/Sereno
- Numero di sostituzioni: 3
- Velocità di gioco: Normale
- Orario: Notte
- 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: Sì

6.2. Fase finale dal vivo UEFA eEURO 2021 eTournament - Impostazioni partita

Questa fase del Torneo verrà gestita tramite la modalità "Torneo" del gioco, con l'opzione Statistiche bilanciate attivata. Gli arbitri daranno ai giocatori indicazioni per modificare le impostazioni.

7. 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.