



RÈGLEMENT

TOURNOI NATIONAL FSGT

FIFA 21

Inscriptions :

Les inscriptions sont ouvertes à partir du 17 novembre 2020.

Elles seront closes le 29 novembre à minuit.

L'inscription est gratuite et ouverte à tous les licencié(e)s FSGT à partir de 12 ans (né en 2008 ou avant). La licence FSGT étant omnisports, l'activité première du pratiquant (football, athlétisme, vélo...) n'a pas d'importance.

Pour participer, il vous suffit d'être titulaire d'un Identifiant PSN (PS) ou GamerTag (Xbox).

Plateformes :

Le tournoi est ouvert sur les plateformes suivantes :

- Xbox One
- Xbox Series X
- PS4

Le cross-play n'étant pas possible sur le jeu FIFA 21, même entre les différentes générations de consoles d'un même fabricant, chaque tournoi sera organisé de façon indépendante.

Il est possible pour un même joueur de participer au tournoi sur plusieurs plateformes.

Format de compétition :

Le tournoi se déroulera de la façon suivante :

- 3 matchs de brassage :

Tirage au sort à chaque match. Pas de poules pré-établies. Dans la mesure du possible, nous essaierons de tenir compte des disponibilités déclarées lors de l'inscription.

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, si le score est toujours nul, s'applique les prolongations simples, suivies de Tirs au But en cas de nouvelle égalité.

A l'issue de ces rencontres, les équipes ayant gagné 2 ou 3 matchs accéderont au tableau Niveau 1. Les équipes ayant gagné 0 ou 1 match accéderont au tableau Niveau 2.

- Match simple à élimination directe pour les 2 tableaux jusqu'à la finale.

Tirage au sort intégral à chaque match. Dans la mesure du possible, nous essaierons de tenir compte des disponibilités déclarées lors de l'inscription pour les premiers tours.

Le calendrier de la compétition sera envoyé aux participants une fois que les inscriptions seront bouclées.

Les rencontres :

Les participants sont libres d'organiser leur match quand ils le veulent, à condition que ceux-ci se disputent avant la date butoir du tour imposée par ce calendrier.

Chaque rencontre se déroulera, par défaut, via les réglages suivants :

- Durée des périodes : 6 minutes
- Niveau difficulté : Légende
- Conditions de match : Aléatoire
- Blessures : Oui
- Hors jeu : Oui
- Avertissements : Oui
- Mains : Sans
- Commandes : Tout
- Vitesse jeu : Normale
- Type effectif : En ligne

L'utilisation d'effectif personnalisé est strictement interdite. Si votre adversaire utilise un effectif modifié, quittez la partie et rappelez-lui que seul le paramètre « en ligne » est autorisé.

Si la règle est encore transgressée, mettez votre match en arbitrage, avec les preuves nécessaires (captures d'écran, photographies, etc) à transmettre à l'adresse mail suivante esport@fsgt.org.

Le résultat de votre rencontre sera alors étudié par nos soins.

RAPPEL : *il ne faut pas confondre « effectif personnalisé » et « composition d'équipe ».*
Un « effectif personnalisé » correspond aux changements tels que le « boost » des notes de joueurs ou le transfert de joueur d'une équipe à une autre. Le changement de « composition d'équipe » (4/4/2, 5/2/3, etc.) ainsi que le placement des joueurs sur le terrain sont autorisés.

- Avant le match :

Un drive sera ouvert à tous les participants où ils pourront consulter l'intégralité des résultats des matchs précédents et les matchs à venir.

Chaque utilisateur devra alors prendre contact avec son adversaire, via son identifiant PSN ou GamerTag, pour se mettre d'accord ensemble sur la date et l'heure de leurs rencontres respectives.

NOTE : En cas de difficultés à contacter son adversaire, pensez à bien vérifier sur votre compte que celui-ci autorise les réceptions de messages et d'ajouts d'amis.

- Le match :

Les rencontres se disputeront via le mode de matchs amicaux classiques en ligne en suivant la procédure suivante :

- Amicaux En Ligne > Nouvelle Saison Amicale > Inviter

- Toute déconnexion qui interviendra après les 10 premières minutes de jeu ou après le premier but sera considérée comme une défaite (capture écran).

- Après le match :

Les participants doivent renseigner le résultat (victoire ou défaite) sur le drive.

Le vainqueur du match doit ensuite envoyer une capture d'écran du résultat final (ou une photo de l'écran) pour valider le résultat à esport@fsgt.org.

Tout résultat non confirmé par une capture d'écran ne sera pas pris en compte.

Une fois, le résultat saisi et la capture d'écran reçue, l'organisateur confirmera le résultat en le figeant sur le drive.

Dans tous les cas, nous recommandons vivement aux 2 joueurs de prendre une capture d'écran en fin de match pour éviter tout litige.

Si la rencontre n'est pas jouée avant la date limite, les joueurs devront fournir la preuve qu'ils ont tenté de contacter leur adversaire. Le résultat sera alors le forfait du joueur absent.

Si aucun des deux ne peut fournir de preuves, les 2 joueurs auront « match perdu par forfait ».

En cas de déconnexion durant le match :

Toute déconnexion qui interviendra après les 10 premières minutes de jeu ou après le premier but sera considérée comme une défaite (capture écran).

Toutefois, en cas de déconnexion visiblement involontaire, contre le cours du jeu, il est possible pour les joueurs de s'entendre, pour rejouer le match.

Dans ce cas, il est indispensable de produire une capture d'écran des échanges validant le fait de rejouer le match afin d'éviter tout litige par la suite.

En cas de litige :

Les joueurs pourront contester le résultat d'un match ou signaler le comportement de leur adversaire.

Pour cela, ils devront envoyer un rapport à esport@fsgt.org avec, dans la mesure du possible, une preuve du résultat de la rencontre et /ou toute faute ou mauvais comportement par (capture d'écran, enregistrement, etc) afin de permettre aux organisateurs de le traiter dans les plus brefs délais.

Esprit :

Chaque participant s'engage à respecter les règles de respect, d'honnêteté, d'éthique et de convivialité avant, pendant et après la compétition, pour faire de ce tournoi, un moment de convivialité, de rassemblement à distance et de partage.

Tout mauvais comportement ou triche peut entraîner une exclusion de la compétition du participant.

- Insultes et comportement offensant

Il est strictement interdit de proférer des insultes ou d'adopter un comportement offensant à l'encontre de votre adversaire, des participants, du staff de la compétition.

- Aliasing

Il est strictement interdit d'avoir recours à l'aliasing lors des matchs. L'aliasing consiste à faire jouer un match par une personne tierce en lieu et place du propriétaire du compte. Le joueur propriétaire du compte tout comme le joueur tiers s'expose aux mêmes sanctions.

- Multi Comptes

Chaque joueur n'a le droit de posséder qu'un seul et même compte.

La bonne foi et le fair-play doivent primer afin que ce tournoi se déroule dans les meilleures conditions.

BON TOURNOI A TOUTES ET TOUS !!!