



CHALLENGE E-FOOT SAPEURS-POMPIERS FIFA 2021

3^{me} édition sur console PS5

A.F.S.P.F

Association Football Sapeurs-Pompiers de France

REGLEMENT

Article 1 : Définition

Le règlement général du challenge E-FOOT Sapeurs-Pompiers FIFIA 2021 est édité par l'Association Football Sapeurs-Pompiers de France (AFSPF). L'organisateur se réserve le droit de modifier ce présent règlement à tout moment et sans préavis.

Le challenge E-FOOT Sapeurs-Pompiers FIFA 2021 est organisé par l'AFSPF

Le présent règlement régit le déroulement du Challenge E-FOOT Sapeurs-Pompiers FIFA 2021. Il est du devoir de chaque participant de vérifier qu'il possède bien la dernière version du règlement.

Article 2 : Admissibilité des joueurs / joueuses

Pour répondre aux critères d'admissibilités de ce challenge, les joueurs / joueuses doivent :

- ✓ Posséder ou avoir accès à FIFA 2021 PlayStation 5.
- ✓ Posséder un ID PSN PS5 valide.
- ✓ Être sapeur-pompier, jeune sapeur-pompier, PATS et adhérent à la Fédération Nationale des Sapeurs-Pompiers de France.
- ✓ Être adhérent à l'AFSPF (voir article 3 : Inscription)

Article 3 : Inscription

Toutes les inscriptions se font du **mercredi 15 décembre au lundi 09 janvier 2022**.

-Les tournois sont hébergés sur la plateforme TOORNAMENT, il est donc nécessaire de créer un compte sur cette plateforme pour s'inscrire.

-Le tournoi réunit 256 participants maximum. Une fois ce nombre inscrit, les inscriptions sont automatiquement closes.

-Le tournoi doit avoir un minimum de 16 participants pour pouvoir se dérouler.

-Le joueur qui s'inscrit doit être adhérent à l'AFSPF et remplir les conditions d'admissibilité de l'article 2.

-Lors de l'inscription, le joueur accepte que l'AFSPF utilise les données reçues dans le cadre d'une campagne de communication liée au tournoi ou à la pratique, ainsi qu'au traitement statistique de la pratique par des moyens informatiques.

Adhésion AFSPF : <https://www.helloasso.com/associations/association-football-sapeurs-pompiers-de-france/adhesions/association-football-sapeurs-pompiers-de-france>

Inscription au tournoi : www.toornament.com

Article 4 : Administrateurs officiels

Tous les joueurs peuvent contacter les organisateurs par e-mail dont les coordonnées sont jointes dans l'article 9 : contacts.

Les organisateurs sont habilités à prendre des décisions communes conformément au règlement, afin d'assurer le bon déroulement des compétitions et de prendre des sanctions conformément à l'article N°8 : code de conduite.

Article 5 : Compétition

Les joueurs / joueuses choisiront une équipe club ou une sélection nationale qu'ils garderont durant toute la compétition. Afin de respecter l'équité de tous les joueurs / joueuses, il n'est pas autorisé de participer avec une équipe du mode « Ultimate Team », une équipe Customisée ou autres.

Seuls les clubs ou sélections nationales disponibles dans le mode « Match amicaux en ligne » de FIFA 2021 sont autorisés à prendre part au challenge.

Le classement et les données de match sont périodiquement vérifiés pour éviter les comportements malveillants et la triche. Tout participant sera immédiatement disqualifié du tournoi, à la discrétion des organisateurs, pour quelque raison que ce soit, y compris pour défaut de conformité avec ce règlement et le code de conduite de l'article N°8.

Les organisateurs se réservent le droit de prendre des mesures disciplinaires, incluant sans s'y limiter la disqualification d'un(e) joueur / joueuse à tout moment et à sa seule discrétion.

Article 6 : Règlement des matchs

Toutes les phases du challenge E-FOOT Sapeurs-Pompiers FIFA 2021 utiliseront la version commerciale du mode de jeu « Match amicaux en ligne » de FIFA 2021. Les joueurs / joueuses devront s'ajouter mutuellement comme amis sur leur plateforme avant de jouer. Les paramètres par défaut du mode seront automatiquement appliqués par le jeu, en particulier le niveau de difficulté et les aides autorisées.

Instructions pour les matchs en ligne :

- Les joueurs / joueuses peuvent enregistrer tous leurs matchs sur leur console ou sur un appareil externe, puis les conserver afin de pouvoir les télécharger en cas de litige.
- Les joueurs / joueuses peuvent prendre un screen écran de leur TV à la fin de la rencontre pour preuve du score (fortement conseillé)
- Les joueurs / joueuses ne doivent pas manipuler leur connexion internet afin de perturber celle de leur adversaire ou leur manière de jouer.
- En cas de déconnexion, la partie reprendra sur le même score implicite et le temps restant sera joué.
- Durant la totalité du challenge, les joueurs / joueuses s'engagent à être disponibles pour jouer leurs matchs en accord avec les calendriers fournis par les organisateurs.
- Les joueurs / joueuses recevant la rencontre doivent communiquer le score de leur match dans un délai maximum de 24h00 à l'adresse mail : efoot@football-sapeurs-pompiers.fr, en mettant le joueur / joueuse reçu en copie de son message.
- Doit apparaître dans l'objet du message, la poule, la zone sportive ou la phase finale concernée.
- Doit apparaître dans le message du match, les deux pseudos, les deux équipes et le score (le screen TV si besoin).
- Un score de match peut être contesté dans les 48h00 suivant la rencontre, avec les preuves de la contestation (screen TV, vidéo...)
- Tout (e) joueur / joueuse absent(e) le jour du match sera déclaré(e) forfait et son adversaire se verra attribuer une victoire par 3-0.
- Un joueur / joueuse forfait recevra 0 point et son adversaire sera crédité de 3 points.
- Chaque joueur / joueuse disposera de 3 minutes maximum pour configurer ses paramètres de jeu.
-

Interruption de jeu et pauses pendant les matchs :

- Si un match est mis en pause ou interrompu intentionnellement par un joueur / joueuse alors que le ballon est en jeu, les organisateurs se réservent un droit de sanction.
- Si un match est interrompu par des circonstances extérieures comme une erreur de la machine ou une coupure d'électricité, il reprendra depuis un point déterminé par les organisateurs du challenge.
- Hormis les remarques ci-dessus, un joueur / joueuse peut mettre le jeu en pause pour modifier sa stratégie et/ou son dispositif si un des joueurs de son équipe est expulsé ou blessé. La pause peut s'effectuer lorsque le ballon est hors du terrain.

Bugs lors des matchs en direct :

- Toute tentative d'exploiter un bug pour obtenir un avantage est interdit.
- Si les organisateurs déterminent qu'une action, un but, un déplacement, un penalty ou toute autre action de jeu est le résultat d'un acte non autorisé, il décidera, à sa seule discrétion, de recommencer le match en fonction de son résultat.
- En cas de panne importante affectant les infrastructures nécessaires au jeu dans le mode concerné, les organisateurs se réservent le droit de modifier le format du challenge.

Paramètres de jeu :

Les paramètres de jeu sont définis par le mode « **Match amicaux en ligne** ».

- Durée périodes : **6 Min**
- Niveau de difficulté : **Légende**
- Condition de match : **Aléatoire**
- Blessures : **Oui**
- Hors-jeu : **Oui**
- Avertissement : **Oui**
- Mains : **Sans**
- Commandes : **tout**
- Vitesse de jeu : **Normale**
- Type effectif : **En ligne**

Calcul du classement :

- Match gagné : 4 points
- Match nul : 2 points

- Match perdu : 1 point

En cas d'égalité de points au classement, les équipes seront départagées de la manière suivante :

- Goal average général
- Goal average particulier
- Meilleure attaque
- Meilleure défense

Si après ces critères les équipes sont toujours à égalité, un match sera réalisé afin de déterminer le vainqueur en sélectionnant le mode « But en OR » et si besoin la séance des tirs aux buts.

Article 7 : Format du challenge

Les inscriptions sont ouvertes du mercredi 15 décembre 08h00 au lundi 10 janvier 2022 18h00.

A la clôture des inscriptions, les joueurs / joueuses sont répartis en plusieurs poules de 8 participants maximum selon leur zone sportive, définies par la fédération Nationale des Sapeurs-Pompiers de France et par type de console de jeu.

Les poules sont constituées par les organisateurs afin d'équilibrer les départements et les équipes choisies par zone sportive.

L'association se réserve le droit de modifier les poules ou les dates suivant le nombre d'inscriptions, correspondant au déroulement du challenge.

Du jeudi 13 janvier janvier au mercredi 9 février 2022 :

Début des matchs de poule par zone sportive de la fédération suivant le calendrier des tours de matchs.

Les matchs sont réalisés sous forme de matchs « aller-retour » et un classement sera établi à la fin des rencontres.

Le ou les meilleurs seront qualifiés par zone pour la suite des challenges.

Du jeudi 17 février au vendredi 4 février 2022 :

Début des matchs des phases finales.

Les phases finales sont créées suivant le nombre de participants et par console de jeu.

Les matchs sont à élimination directe en match « simple ».

Les phases finales seront déterminées par un tirage au sort. Le premier joueur tiré, sera le recevant de la rencontre.

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, continuer la partie avec le mode « but en or » puis les tirs aux buts.

Article 8 : Code de conduite

Sauf indication contraire, le code de conduite ci-dessous s'applique aux joueurs / joueuses et à tous les niveaux de la compétition. Les organisateurs se réservent le droit, à leur seule discrétion, d'infliger des pénalités ou de disqualifier tout participant contrevenant au présent code de conduite.

Comportement général des joueurs / joueuses :

Les comportements interdits comprennent, sans s'y limiter :

- ❖ Enfreindre une loi, une règle ou un règlement, comme déterminé par les organisateurs à leur seule discrétion.
- ❖ Utiliser un logiciel ou un programme qui nuit à, interfère avec, ou perturbe la compétition ou la propriété d'autrui.
- ❖ Utiliser un logiciel externe conçu pour procurer un avantage déloyal.
- ❖ Interférer ou perturber la participation d'un autre joueur ou joueuse à la compétition.
- ❖ Harceler, menacer, intimider, se livrer à des discours haineux, envoyer des messages non désirés, ou faire des attaques ou des déclarations personnelles sur la race, le sexe, l'orientation sexuelle, la religion, le patrimoine, etc...
- ❖ Publier, poster, télécharger ou distribuer du contenu jugé par les organisateurs inapproprié, injurieux, haineux, blasphématoire, diffamatoire, menaçant, offensant, obscène, sexuellement explicite, illicite, portant atteinte à la vie privée, vulgaire, choquant, indécent ou illégal.
- ❖ Utiliser des failles, des codes de triche, des fonctionnalités non documentées, des erreurs de conception ou des bugs lors du challenge.
- ❖ S'engager dans toute autre activité, perturbant de manière significative l'environnement de jeu pacifique, équitable et respectueux du challenge

- ❖ Promouvoir, encourager ou participer à toute activité interdite décrite ci-dessus.

Pendant les matchs :

- ❖ Le langage vulgaire.
- ❖ Le comportement violent, y compris le harcèlement et les menaces verbales.
- ❖ Interférer avec l'expérience de jeu, couper l'alimentation électrique, quitter le jeu avant la fin de la partie, refuser de jouer et abuser des pauses de jeu.
- ❖ Les jeux de paris, y compris sur les résultats des matchs sont interdits.

Politique de collusion :

La collusion est un accord entre deux joueurs / joueuses ou plus en vue de désavantager les autres joueurs / joueuses du challenge. La collusion joueurs / joueuses est interdite.

Tous les joueurs / joueuses accusés de collusion par les organisateurs seront exclus.

Exemples de collusion incluent sans s'y limiter :

- Perdre un match intentionnellement pour quelque raison que ce soit.
- Jouer au nom d'un autre participant, notamment en utilisant un compte secondaire.
- Toute forme de trucage de match.
- Faire preuve de manque de combativité afin de permettre à son adversaire d'améliorer sa différence de buts.
- Laisser un adversaire marquer plus ou moins de buts qu'il ne le devrait.

Pénalités :

Toute infraction au présent code de conduite entraînera, à la discrétion des organisateurs, une ou plusieurs pénalités. Toute décision des organisateurs en rapport au challenge est définitive et contraignante. Les organisateurs se réservent le droit de pénaliser tout joueur / joueuse, à tout niveau, à tout moment et quelques raisons que ce soit. Les pénalités peuvent inclure, sans ordre particulier :

- Avertissement
- Perte d'un match
- Perte de tous les matchs
- Disqualification du tournoi.

Article 9 : Récompense

Les finalistes des phases finales seront récompensés.

Les dotations seront communiquées à l'issue de la phase d'inscription.

Les organisateurs se réservent le droit de modifier les récompenses des 3 challenges suivant le déroulé des compétitions.

Article 10 : Contacts

Toute demande devra se faire sur l'adresse suivante :

efoot@football-sapeurs-pompiers.fr

Les organisateurs se réservent le droit de vous apporter une réponse précise sans limite de temps et suivants les informations que vous leurs avez fournis.

Mise à jour le 13 décembre 2021