

TROPHEE E-FOOT-ATSCAF 2020

Article 1

L'ATSCAF Fédérale organise le 1^{er} Challenge National E-SPORT de football à compter du 2 mai, ouvert à tous les adhérents ATSCAF à jour de leur cotisation.

Article 2 – Comité d'organisation

A – Composition :

- Luc DENIS, Président de l'ATSCAF Fédérale ou son représentant
- Jean Vincent GARCIA, Responsable du secteur Sports de l'ATSCAF Fédérale
- Sacha BUKOWSKI, membre et conseiller technique du bureau des sports de l'ATSCAF Fédérale
- Denis JARRY, membre du bureau des sports de l'ATSCAF Fédérale
- Toutes autres personnes compétentes dont l'ATSCAF Fédérale pourrait faire appel

B – Compétences :

- Élaboration du règlement
- Organisation des compétitions
- Examen des réclamations éventuelles
- Publication des résultats

Article 3 – Disciplines retenues

- Football sur le jeu vidéo FIFA 2020 FIFA 20™ (jeu vidéo de football développé par EA Canada™ et EA Roumanie™ et édité par EA Sports™).

Article 4 – Conditions de participation

Une inscription ne sera valide qu'à la condition que le joueur soit à jour de la cotisation ATSCAF de l'association choisie pour concourir.

Figurer sur le bordereau d'inscription établi en inscrivant toutes les mentions permettant de concourir.

Article 5 – Désistement

En cas de désistement, il conviendra de prévenir l'organisateur et son adversaire par tous moyens avant la compétition.

Article 6 – Organisation des épreuves

Elles auront lieu sur votre lieu de domiciliation ou tout autre lieu compatible avec un réseau internet et réglementé dans le cadre du confinement covid 19.

A/Compétition

Le règlement général du Trophée E-FOOT-ATSCAF 2020 est établi par l'ATSCAF Fédérale. L'organisateur se réserve le droit de modifier ce présent règlement à tout moment et sans préavis.

B/Application du règlement

En participant au trophée, les joueurs acceptent le présent règlement et s'engagent à le respecter en toute bonne foi et sans interprétation, durant toute la durée du tournoi.

Les joueurs acceptent l'application du règlement de l'organisateur.

Si un problème survient et si le règlement ne permet pas de trouver une solution alors l'organisateur tranchera de manière impartiale et dans une volonté de faire respecter l'éthique sportive avant tout autre considération.

C/ Comité d'Organisation

Les participants peuvent contacter le secteur sportif de l'ATSCAF, organisateur du trophée, pour toute demande d'informations ou en cas de litige.

Email : atscaf-sports@finances.gouv.fr

D/ Support utilisé

Deux compétitions distinctes seront disputées : une première sur PS4™ et une deuxième sur XBOX™. Chaque participant devra avoir un abonnement actif sur les consoles pour pouvoir jouer en ligne (non pris en charge par l'ATSCAF).

E/ Configuration du trophée/Format des matchs

Pour chaque support (PS4™ ou XBOX™) :

1/. Première phase – phase de poules.

Dès le début du tournoi, les poules seront déterminées et affichées en fonction du nombre de participants. (Poules de 3 avec affichage des rencontres de poules).

Dans chaque poule, tous les participants s'affrontent sous forme d'une rencontre au meilleur des trois matches dans un « match standard » (2 mi-temps de 6 mn).

Les matchs se dérouleront sans prolongation ni tirs au but.

Le classement des poules est effectué selon le barème suivant et pour chaque match de chaque rencontre:

- 1 match gagné rapporte 3 points
- 1 match nul rapporte 1 point
- 1 match perdu 0 point
- 1 forfait est équivalent à 3 points pour le gagnant et à 3 – 0 en terme de nombre de buts marqués.

En cas d'égalité de points dans une poule, les critères de départage des ex-aequo seront les suivants :

- La différence de buts (nombre de buts marqués – nombre de buts encaissés)
- Si l'égalité subsiste, le plus grand nombre de buts marqués

Si 2 participants ou plus sont encore à égalité sur ces 2 critères, le joueur le plus jeune sera déclaré vainqueur.

Les 2 premiers de chaque poule seront qualifiés pour la phase finale.

Le troisième sera reversé en consolante.

Si quatrième joueur dans une poule, ce participant sera définitivement éliminé.

2/. Deuxième phase – Phase finale-Phase Consolante.

Ces derniers tours se dérouleront à élimination directe selon un organigramme préétabli.

- Les rencontres se déroulent sous forme d'élimination directe au meilleur des trois matches.
- A l'issue des trois matches, le classement final est établi selon la façon suivante : 3 points par match gagné, 1 point par match nul et 0 point par match perdu. Le gagnant sera le joueur qui aura le plus de points (on ne tiendra pas compte du goal-average de toutes les rencontres). En cas

d'égalité de points au classement final, un quatrième match, ou cinquième ou toutes autres rencontres supplémentaires désignera le vainqueur.

- La Finale se jouera au meilleur des 5 matches.

F/ Paramètres de jeu

Tous les matches auront lieu sur le mode classique du jeu FIFA 20™, **(pas le mode FUT)**.

Toutes les équipes et pays sont autorisés sauf l'équipe Adidas et le 11 de légende

Chaque joueur doit choisir deux équipes (en cas de choix identique).

Chaque match sera joué dans ces conditions :

- Durée période : 6 minutes. Un match de deux périodes de 6 mn soit 12 mn
- Niveau difficulté : Champion
- Conditions de match : Aléatoire
- Blessures : Oui
- Hors jeu : Oui
- Avertissements : Oui
- Mains : Sans
- Affichage du temps/score : Oui
- Caméra : Diffusion TV

G/ Rencontres

Les tours de poules auront lieu dans les deux semaines suivant le tirage.

Les participants pourront jouer à toute heure décidée conjointement.

Ils décideront du jour et du début de la partie en prenant contact avec leur adversaire à partir de leur « battletag » (pseudo utilisé sur la console) donnée sur leur fiche de participation à l'inscription.

A l'issue de la rencontre en 3 matches, le joueur victorieux adressera un mail afin de communiquer les résultats à : atscaf-sports@finances.gouv.fr (cf I.).

Les résultats des poules et des phases finales seront publiés sur le site le lendemain de la date limite des rencontres de chaque tour.

A l'issue de la phase de poule, les phases finale et de consolante auront lieu toutes les semaines.

H/ Déroulement de la rencontre

Si un match est involontairement interrompu pour une raison matérielle (bug, plantage, coupure de courant, déconnexion réseau, etc.) les organisateurs du trophée préconisent de recommencer le match en fonction des règles suivantes :

- Si le problème a eu lieu lors de la 1ère mi-temps : Rejouer le match entier.
- Si le problème a eu lieu lors de la 2ème mi-temps: Jouer la deuxième mi-temps en conservant le score de la 1ère mi-temps.

Les pauses ne peuvent être autorisées que lors d'un arrêt de jeu.

Si un match est volontairement interrompu par un des deux participants, la partie est remportée par le joueur adverse par forfait avec le score de 3-0.

I/ Validation du résultat

Les 2 joueurs (et plus particulièrement le vainqueur) devront valider, **immédiatement après chaque rencontre (poules ou phases finale et consolante) et pour la bonne continuité du tournoi**, le score auprès du Secteur des Sports par mail (atscaf-sports@finances.gouv.fr) : résultat de la rencontre avec le détails de chaque match ainsi que le nom du vainqueur et photo du score.

Lorsqu'un joueur s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les joueurs ne devront pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le joueur pourra demander officiellement une investigation auprès du Secteur des sports. Il est conseillé de fournir les informations les plus complètes possibles qui pourraient aider les officiels du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

Il est appelé à votre esprit atscafien et à votre fair-play tout au long de ce trophée, qui n'a que pour objectif de se divertir durant cette période de confinement.