



RÈGLEMENT

COUPE FSGT 93 - EA FC 25



ARTICLE 1 – INSCRIPTION

Les inscriptions sont ouvertes à partir du jeudi 15 novembre 2024. Elles seront closes le 15 janvier 2025 à minuit. L'inscription est gratuite et ouverte à toutes et tous à partir de 12 ans (né en 2011 ou avant). Pour participer, il vous suffit de disposer du jeu (sur PS5/XBox One Serie ou PC) et de pouvoir jouer en ligne.

ARTICLE 2 – PLATEFORMES

Le tournoi est ouvert sur les plateformes suivantes :

- Xbox One Série X/S
- PS5
- PC

Un tournoi sera organisé, uniquement sur next gen+PC (PS5, XBOX One serie X/S et PC).

ARTICLE 3 – FORMAT DE COMPÉTITION

Les organisateurs définissent le format de la compétition en fonction du nombre de participants. Le calendrier complet de la compétition sera envoyé aux participants une fois que les inscriptions seront bouclées.

ARTICLE 4 – 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 fixée par l'organisation.

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

- Durée des périodes : 5 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@fs93.fr

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 prendre contact avec ses adversaires, par mail ou 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 votre 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 :

- Modes de jeu rapide > 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).

Procédure détaillée pour inviter un joueur :

1. Si l'adversaire joue sur une autre console, vérifier que le "crossplay" est activé.

Personnaliser > Paramètres en ligne > options matchmaking > cross-play : activé

1. Appuyer sur RT/R2 pour ouvrir la page "EA Social".
2. Aller dans recherche de joueur et entrer le PSN/Gamertag de l'adversaire.
3. Envoyer une requête d'ami à l'adversaire.
4. Une fois que la requête est acceptée, retourner dans amicaux en ligne et lancer une nouvelle saison amicale.
5. Bien vérifier les paramètres du match avant de lancer :

Durée : 6 minutes / Commandes : tout / Vitesse de jeu : normale / Effectifs : en ligne

Si vous êtes invités par votre adversaire, il suffit d'appuyer sur RT/R2 pour ouvrir la page "EA Social". Aller dans "invitation à un jeu" puis "rejoindre le salon".



- Après le match :

Le vainqueur du match (ou le "joueur 1" sur le tableau des matchs en cas de match nul) doit envoyer une capture d'écran du résultat final (ou une photo de l'écran) à esport@fsgt93.fr, 24h maximum après le match, en précisant le numéro du match, afin que l'organisation puisse mettre le résultat en ligne. Tout résultat non confirmé par une capture d'écran ne sera pas pris en compte. 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@fsgt93.fr, 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.

ARTICLE 5 - RÉCOMPENSES

Les récompenses seront communiquées ultérieurement.

ARTICLE 6 - 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.



ARTICLE 7 – E-SPORT & SANTÉ : MODE D'EMPLOI

Les jeux vidéo permettent de développer un sens logique, des habiletés visuelles et spatiales. La vitesse de traitement de l'information est également cultivée, la rapidité et la précision étant bien souvent nécessaires. Dans le cadre de jeux multi-joueur, les qualités de sociabilité et de coopération mènent à la possibilité de travail d'équipe. De par un système de réussite et de récompense, les jeux vidéo enseignent la persévérance et la maîtrise de ses capacités en toute réactivité. Toutes ces capacités sont de véritables atouts lors d'une pratique physique sportive et artistique réelle. Profitez-en !

Constituant une formidable source de progrès, les jeux vidéo peuvent également devenir une source de souffrance lorsque l'on passe de l'usage modéré à l'excès ; problèmes visuels, troubles du sommeil, apparition de troubles musculo-squelettiques, déséquilibres alimentaires conduisant à un surpoids voire à l'obésité, troubles de l'anxiété, dépression, problèmes de comportement pouvant aller jusqu'à la désertion de sa vie réelle au profit du monde virtuel...

Afin de limiter cela, l'Espace Fédéral à la Santé Pour Tous et Toutes vous propose ces quelques conseils.

- Limitez votre temps de connexion : 1 heure ça va, 3 heures bonjour les dégâts ! Un maximum de 2 heures d'exposition aux écrans (télévision, jeux vidéo, internet) par jour fait partie des recommandations.
- Privilégiez un endroit central, commun du foyer (oubliez les écrans dans les chambres) pour placer votre ordinateur/console.
- Limitez le flux visuel : 1 seul écran à la fois, ne cumulez pas ordinateur, téléphone... en même temps.
- Arrêtez tous les écrans une heure avant de vous coucher.
- Pour les parents, activez le contrôle parental
- Faites des pauses régulièrement. Il est par ailleurs conseillé de passer une heure de lumière naturelle extérieure pour chaque heure passée devant un écran.
- Etirez-vous ! La position prise pour jouer crée des tensions dans le dos et les épaules, pensez à les étirer.

Retrouvez quelques exemples [en cliquant ici](#) ou plus généralement directement sur [Vimeo FSQT](#)

- Le sport, les activités physiques et sportives sont nécessaires pour entretenir votre santé. Alors un seul mot d'ordre : 1 heure aux manettes = 1 heure en basket !

Pour aller plus loin, voir l'article de Sport et Plein Air – janvier 2021 [en cliquant ici](#).