



TOURNOI DU DIMANCHE 5 SEPTEMBRE 2021



COMPIEGNE GEEK CONVENTION

3^{ème} ÉDITION

Sommaire

Article 1. Définition.....	page 3
Article 2. Application du règlement.....	page 3
Article 3. Inscription au tournoi.....	page 3
Article 4. Désistement, annulation et remboursement.....	page 3
Article 5. Lots et Gains.....	page 4
Article 6. Administrateur et opérateurs.....	page 4
Article 7. Matériel autorisé.....	page 4
Article 8. Format du tournoi.....	page 5
Article 9. Horaires des matchs.....	page 5
Article 10. Paramètres de jeu.....	page 6
Article 11. Avant le match.....	page 6
Article 12. Pendant le match.....	page 6
Article 13. Validation du résultat.....	page 7
Article 14. Infractions et sanctions.....	page 7
Article 15. Droit à l'image.....	page 7

Article 1. Définition

Le tournoi et son règlement sont gérés et édités par l'association ON-LAN, ci-après dénommé l'organisateur. Le présent règlement régit le déroulement du tournoi FIFA 21 organisé lors de la Compiègne Geek Convention 2021.

Article 2. Application du règlement

En s'inscrivant au tournoi FIFA 21 de la Compiègne Geek Convention, les participants acceptent le présent règlement et s'engagent à le respecter en toute bonne foi et sans interprétation durant toute la durée du tournoi.

Dans certains cas, un problème peut survenir et la solution peut ne pas se trouver de manière immédiate dans le règlement. Dans ce cas, l'organisateur tranchera de manière impartiale et dans une volonté de faire respecter l'éthique sportive avant toute autre considération.

Ce règlement est à lire par chaque joueur avant de procéder à l'inscription et il sera demandé à l'ensemble des participants de le signer sur place avant leur premier match.

Article 3. Inscription au tournoi

Les droits d'inscriptions au tournoi sont fixés à 20 € et il sera nécessaire de disposer d'une entrée (payante elle aussi) à la Compiègne Geek Convention pour accéder au tournoi.

Aucune limite d'âge n'est fixée, les inscriptions sont nominatives et il est interdit de s'inscrire plus d'une fois pour une seule personne. Le nombre de places disponibles est limité à 32.

Les inscriptions sont possibles via la billetterie en ligne de la Compiègne Geek Convention jusqu'au vendredi 3 septembre inclus. Le samedi 4 septembre, les inscriptions seront encore possibles, dans la limite des places restantes, directement au guichet de la Compiègne Geek Convention.

Article 4. Désistement, annulation et remboursement

Les participants peuvent annuler leur inscription jusqu'au jeudi 2 septembre inclus. A partir du 3 septembre, plus aucune demande de remboursement ne sera possible à l'exception des cas suivants :

- ❖ En cas de report ou d'annulation de la Compiègne Geek Convention, le tournoi FIFA sera lui aussi annulé ou reporté. Les modalités de remboursement seront les mêmes que pour les billets d'entrées à la convention.
- ❖ Le nombre de participants minimum pour l'organisation du tournoi est fixé à 16 joueurs. En dessous de ce nombre de participants, le tournoi sera modifié pour devenir gratuit et prendra une autre forme qui sera précisé le jour même. Le lot prévu pour le vainqueur sera également modifié. Le remboursement se fera sur simple demande auprès de l'organisateur de la Compiègne Geek Convention.

Article 5. Lots et Gains

L'association ON-LAN offrira une console Sony PlayStation 5 Standard Edition au vainqueur du tournoi.

En raison de la pénurie mondiale, il est possible que la console ne soit pas disponible dans les temps. Dans ce cas, l'organisateur fera de son mieux pour la faire parvenir dès que possible au domicile du vainqueur via un envoi express.

Si la console n'est toujours pas disponible dans les 90 jours qui suivent la convention, l'organisateur fera parvenir au vainqueur un chèque d'un montant équivalent au prix de la console, en lettre recommandée avec A/R.

L'organisateur se réserve le droit d'ajouter, en fonction des ressources disponibles, d'autres petits lots et goodies à gagner pour les autres joueurs ayant progressés loin dans le tournoi.

Article 6. Administrateur et opérateurs

L'organisateur nomme un administrateur et des opérateurs pour assurer la gestion du tournoi.

L'administrateur est le seul habilité à prendre des décisions en cas de conflit sur un point de règle qui ne serait pas précisé par le présent règlement. Il est également le seul habilité à modifier la structure du tournoi en cas besoin selon le nombre de joueurs inscrits. De plus, c'est l'administrateur qui assure la validation des scores.

Les opérateurs quant à eux sont chargés d'accueillir les joueurs sur le stand au moment de leur match. Ils procèdent au contrôle de l'identité des joueurs avant de les inviter à s'installer à leur poste. Ils sont également chargés de veiller au bon déroulement des matchs et au respect des règles précisés dans le présent règlement.

Article 7. Matériel autorisé

Les joueurs qui le peuvent sont invités à utiliser leur propre manette pour jouer. Toutes les manettes compatibles avec la console Sony PlayStation 4 sont autorisées.

L'organisateur mettra à disposition des manettes pour les participants qui n'auraient pas leur propre manette. Les joueurs utilisant les manettes fournies par l'organisateur devront impérativement la déposer sur leur siège à l'issue de leur match afin que celle-ci soit nettoyée et rangée.

Article 8. Format du tournoi

Après la clôture de la phase d'inscription (Une fois les 32 participants atteints ou bien le samedi 4 septembre à 18h00 au plus tard), un tirage au sort sera effectué informatiquement pour répartir les joueurs dans l'arbre du tournoi (ci-après nommé « arbre principal »).

Il s'agit d'un format Playoff à double élimination. C'est-à-dire que les joueurs qui perdent une première fois dans l'arbre principal sont reversés dans un deuxième arbre de tournoi (ci-après appelé loser bracket) qui leur laisse encore une chance de remporter la victoire finale.

Les confrontations entre les joueurs se jouent en match simple lors du premier tour puis en match aller-retour dans la suite du tournoi.

Ainsi, dans l'arbre principal se trouvent les joueurs qui n'ont perdu aucune confrontation et dans le loser bracket se trouvent les joueurs qui ont perdu une fois dans l'arbre principal. Perdre une confrontation dans le loser bracket provoque l'élimination définitive du joueur.

Le vainqueur du loser bracket affrontera en fin de tournoi le vainqueur de l'arbre principal dans un format particulier appelé « Best of 3 », c'est-à-dire que le premier à remporter deux match est déclaré vainqueur. Le joueur qui vient de l'arbre principal aura l'avantage de débiter avec une victoire d'avance, il devra donc gagner un seul match pour être déclaré vainqueur.

Article 9. Horaires des matchs

Le tournoi débutera par les 4 premiers match du premier tour de l'arbre principal à 10h00 le dimanche 5 septembre, directement sur le stand de l'organisateur.

La fin du tournoi est prévue à 17h30, avec une remise du trophée et du lot pour le vainqueur.

L'horaire des matchs sera précisé aux participants dès le début de la journée. Il appartient aux joueurs de se présenter sur le stand de l'organisateur 5 minutes avant l'horaire de leur match. En cas d'absence, un délai de 5minutes maximum est accordé après l'horaire prévu. Au-delà de ce délai, le joueur absent est déclaré forfait sans possibilité de réclamation.

L'organisateur pourra être amené à modifier l'horaire des matchs en cas de besoin. Un nouvel horaire sera alors communiqué aux joueurs concernés. Aucun changement d'horaire ne pourra être décidé sans l'accord des deux joueurs concernés.

L'organisateur met à disposition 4 postes de jeux. Durant les premiers tours, il y aura donc toujours 4 matchs qui se jouent simultanément. Le nombre de postes utilisés sera réduit en fin de tournoi.

Article 10. Paramètres de jeu

Les paramètres de match sont laissés par défaut à l'exception des modifications suivantes :

Difficulté : Champion

Stade : Euro Park

Conditions : Temps Clair Été 21h00

Article 11. Avant le match

Les joueurs se présentent à un opérateur du tournoi 5 minutes avant l'horaire de leur match et attendent que l'opérateur les invite à rejoindre le siège qui leur est attribué.

Les joueurs qui ne disposent pas de leur propre manette peuvent demander un prêt de manette à l'opérateur.

Article 12. Pendant le match

Un match est considéré comme commencé à partir du moment où les joueurs sont dans le menu de sélection d'équipe. Toutes les équipes sont autorisées à l'exception des équipes fictives (onze de légende ...).

Les joueurs pourront procéder à des ajustements de composition et de tactique mais devons faire attention à ne pas prendre trop de temps. Un opérateur pourra avertir un joueur qui dépasse un délai jugé raisonnable.

Les joueurs devront se conformer aux consignes données par les opérateurs à tout moment de la partie.

Il est demandé aux joueurs de passer les arrêts de jeu (cérémonie d'introduction, célébration de buts ...) afin d'écourter au maximum la durée de leur confrontation et limiter le temps d'attente des autres participants.

Il est également demandé aux joueurs de faire preuve de respect envers leur adversaire.

Un joueur peut décider d'abandonner un match à n'importe quel moment. Dans ce cas la victoire est attribuée à son adversaire sur un score égal au score actuel +3 buts pour le vainqueur (exemple : un joueur qui abandonne un match en étant mené 5 buts à 0 accorde à de son adversaire une victoire sur le score de 8 buts à 0). Un abandon doit impérativement être notifié à un opérateur afin d'être validé.

Article 13. Validation du résultat

A l'issue de chaque match (aller comme retour), le score final devra être indiqué à un opérateur afin d'être enregistré. Afin d'éviter tout malentendu, il est demandé aux joueurs de laisser l'écran de score visible et de signaler à l'opérateur que le match est terminé. L'opérateur viendra enregistrer leur score sur l'arbre du tournoi avant d'inviter les joueurs à poursuivre leur confrontation dans le cas où un deuxième match doit être joué ou bien à laisser la place aux prochains joueurs dans le cas où leur confrontation serait terminée.

Article 14. Infractions et sanctions

Tout agissement contraire aux instructions présentes dans ce règlement ou aux consignes données par les opérateurs constitue une infraction.

Les opérateurs sont habilités à avertir les joueurs en cas d'infraction, et l'administrateur du tournoi peut à tout moment exclure un joueur en cas d'infractions répétées.

Une exclusion ainsi prononcée ne donnera pas lieu à un remboursement, même dans le cas où le joueur exclus n'aurait pas commencé à jouer.

Article 15. Droit à l'image

Tous les joueurs acceptent d'être pris en photo et/ou filmé dans le cadre du tournoi. Ces images pourront être utilisées par l'organisateur du tournoi ou par l'organisateur de la convention sur les supports de communications prévus pour mettre en valeur l'événement.

Pour les joueurs ayant moins de 18 ans, l'accord est donné par leurs représentants légaux.

