



## Règlement tournoi eFootball PES 2021

---

### MODE DE COMPÉTITION ET DÉROULEMENT :

TOURNOI en mode GROUPES / ÉLIMINATION DIRECTE. Un tirage au sort sera effectué pour déterminer les groupes. En phase de groupe, chaque joueur jouera deux fois contre chaque adversaire. En phase éliminatoire, chaque confrontation se dispute sur deux rencontres (aller/retour) avec cumul des scores.

L'organisation se réserve le droit de modifier à tout moment le mode de compétition et la durée des matchs en fonction du nombre de joueurs et du timing du tournoi.

Tout joueur doit être prêt à jouer 30 mn avant l'heure du début de son match si celui-ci est programmé pour la diffusion sur la chaîne officielle.

Tous les joueurs doivent être en mesure de diffuser leur match si l'organisation en fait la demande, sous peine d'exclusion pure et simple du tournoi.

### PHASES DE GROUPE

Les participants seront répartis, par tirage au sort, en groupes de 4 joueurs.

Dans chaque groupe, chaque joueur affronte chacun de ses adversaires en confrontation aller-retour sans prolongations ni tirs au but.

A l'issue de chaque match, les joueurs reçoivent un nombre de points correspondant à leur performance (3 pour la victoire, 1 pour le nul et 0 pour la défaite).

**Les 2 premiers de chaque groupe sont qualifiés pour la phase suivante.**

### CLASSEMENT DE LA PHASE DE GROUPE

Le classement final se fait selon l'ordre des critères suivants :

1. le plus grand nombre de points obtenus après tous les matches du groupe ;
2. le plus grand nombre de points obtenus entre les joueurs concernés ;
3. la différence de buts particulière des matches de groupes entre les joueurs concernés ;
4. le plus grand nombre de buts marqués dans tous les matches de groupes entre les joueurs concernés ;
5. Le plus petit nombre de buts encaissés dans tous les matches de groupes entre les joueurs concernés ;
6. la différence de buts dans tous les matches de groupes ;
7. le plus grand nombre de buts marqués dans tous les matches de groupes ;
8. Le plus petit nombre de buts encaissés dans tous les matches de groupes ;
9. un match d'appoint entre les joueurs concernés avec prolongations et tirs aux buts.

### PHASE À ÉLIMINATION DIRECTE (BRACKET)

En phase finale les confrontations sont à élimination directe et se disputent sur deux rencontres (aller/retour). Le **score final est déterminé en faisant le cumul des scores des deux matchs.**

En cas d'égalité sur les deux matchs, un **match d'appui avec prolongations et tirs au but sera joué.**

**Si le premier match s'est achevé sur un score nul, le deuxième match devra se jouer avec prolongations et tirs au but.**

Le **match de classement (3e place) et LA FINALE** se jouent sur UN MATCH avec **prolongations et tirs au but** en cas d'égalité à l'issue du temps réglementaire.



## TRANSMISSION DES RÉSULTATS DE MATCH

Les joueurs pourront transmettre les résultats à l'un des administrateurs en charge du tournoi.

Pour chaque match joué, une photo du score final devra impérativement être envoyée immédiatement après le match à l'administrateur du tournoi en charge du groupe auquel appartient les deux joueurs, en message privé sur **Discord** :

**TOUTE COMMUNICATION AVEC L'ORGANISATEUR OU ENTRE LES JOUEURS SE FERA EXCLUSIVEMENT VIA DISCORD.**

## LES RÉGLAGES DU JEU ET CONFIGURATION DES TOUCHES

### OPTIONS GÉNÉRALES

- Mode : Exhibition
- Niveau du match : Superstar
- Temps de jeu : 10 min
- Prolongations : NON (sauf pour les matchs d'appui)
- Penalty : NON (sauf pour les matchs d'appui)
- Nombre de remplacements : Trois (3) + 1 en prolongations
- Émotion des joueurs : NON
- Condition de forme : ALÉATOIRE (MISE À JOUR DIRECTE)
- Blessures : NON
- Type de ballon : par défaut

### STADE

- Stade : Aléatoire ou Domicile
- Temps de jeu : Nuit
- Saison : Été
- Météo : Ensoleillée
- Hauteur de la pelouse : Normale
- État du gazon : Normal
- Caméra : Par défaut
- Apparence du radar : Bas
- Vitesse de jeu : 0

En cas d'interruption involontaire d'un match (lag, bug, coupure d'électricité, connexion internet ...), celui-ci sera à rejouer selon les conditions suivantes :

- a) Le match est entamé et avant la 30e min : Le match est repris au début avec le score affiché au moment de l'interruption ;
- b) Le match est entamé entre la 30e et la 45e min : Le match est repris pour une mi-temps avec le score affiché au moment de l'interruption.
- c) Le match est entamé à moitié ou plus (entre la 45e et 70e) : Le match est à rejouer pour une mi-temps et le score affiché à la fin est cumulé avec le score qu'il y avait au moment de l'interruption.
- d) Le match est entamé aux 2/3 (entre la 70e et 90e min) : le match est à rejouer pour une mi-temps et le score affiché à la fin est cumulé avec le score qu'il y avait au moment de l'interruption, sauf s'il y a au moins quatre (4) buts d'écart à ce moment-là.
- e) Le match est en 1ère mi-temps de prolongation : le match est rejoué pour temps affiché dans les réglages de 5 min ;
- f) Le match est en 2e mi-temps de prolongation : le match est rejoué pour une mi-temps et un temps affiché dans les réglages de 5 min ;



**UNE INTERRUPTION INVOLONTAIRE PEUT-ÊTRE TOLÉRÉE** par l'Organisateur durant une confrontation. Une seconde interruption peut, quant à elle, être sanctionnée d'un match donné perdu après enquête et preuves fournies par l'adversaire ou l'Organisateur.

De trop fréquentes interruptions de la part d'un joueur (coupures d'électricité, connexion internet) durant la compétition pourraient être sanctionnées d'un avertissement, de points de pénalité et pour finir d'une exclusion pure et simple de la compétition.

L'Organisateur se réserve le droit de demander à tout moment un test de connexion de la part d'un participant.

Une interruption volontaire sera assimilée à un forfait définitif et entraînera l'exclusion immédiate de la compétition actuelle et de la suivante.

## PAUSE DU JEU

Les joueurs auront deux (2) minutes au début de chaque rencontre pour effectuer leur réglage d'équipe. Les autres pauses au cours du match seront gérées par l'ordinateur en ligne.

## CHOIX DES ÉQUIPES

Le choix des équipes est libre. Le joueur peut choisir une équipe nationale ou un club. Seuls les clubs et les équipes nationales classiques sont autorisés. Pas d'équipes « Légendes » ou « myClub » autorisées.

## HORAIRES, DISPONIBILITÉ ET PONCTUALITÉ

Le check-in des joueurs se fera le jour de la compétition entre 08h30 et 09h30. Les joueurs qui n'auront pas fait leur check-in seront remplacés par des joueurs sur liste d'attente, s'il y en a, ou seront sanctionnés d'un forfait 3-0.

Lorsqu'un joueur est appelé pour son match, si celui-ci accuse un retard de plus de 5 minutes, il sera sanctionné d'un match perdu par forfait 3-0.

Nous vous conseillons donc de rester près de votre console durant les heures de la compétition. Nous vous rappelons que **VOUS DEVEZ ÊTRE ENTIÈREMENT DISPONIBLE DURANT LES HORAIRE DE LA COMPÉTITION (10h – 18h).**

**PES 2021**