

RÈGLEMENT FIFA

CHAPITRE I : INFORMATIONS GENERALES

Article I-1. Généralité

L'association AMFG sur le jeu FIFA de la Playstation 5.

Ce règlement est inspiré de compétitions telles que la Orange en Ligue 1, l'e-World Cup, la Champions League.

La compétition n'est pas sponsorisée, ni parrainée, ni affiliée à la FIFA.

Article I-2. Application du règlement

En participant au tournoi, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, l'application de ce règlement par les organisateurs.

Les organisateurs se réservent également le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par le règlement ou même contraires à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

Article I-3. Attribution des lots

A l'issue du tournoi des lots sont attribués pour le vainqueur.

D'autres lots sont à gagner pour les autres participants.

Article I-4. Conditions de jeu

Les organisateurs mettent à disposition des joueurs :

- PS5
- FC 25
- Télévision

Chaque joueur doit se munir de sa manette et reste responsable de son matériel, aucun dédommagement ne sera possible en cas de dégradation ou de vol.

Article I-5. Paramètres de jeu

Tous les matchs se font sur mode classique. Toutes les équipes sont autorisées.

Chaque match se joue dans les paramètres suivants :

- Durée d'une période : 5 minutes / 6 minutes
- Niveau de difficulté : Légende
- Condition du match : Clair
- Blessure : Oui
- Hors-jeu : Oui
- Avertissement : Oui
- Main : Non
- Affichage du temps / score : Oui
- Caméra : Diffusion TV
- Radar : 2D

- Défense tactique : Obligatoire
- Formation personnalisée : Non
- Tactique personnalisée : Oui
- Gardien manuel : Interdit avec le sélectionneur pavé

Articles I-7. Droit à l'image

Le tournoi est susceptible d'être filmé et enregistré par les organisateurs et ses partenaires, ce que les joueurs reconnaissent et acceptent expressément.

A cet égard, chaque joueur reconnaît qu'en s'inscrivant à celui-ci, cède gracieusement aux organisateurs et ses partenaires le droit de reproduire, utiliser, diffuser et exploiter librement, dans le monde entier, sans limitation du nombre, par tous procédés et sur tous supports, analogiques ou numériques, présents et à venir, et à quelque fin que ce soit, son image, ses prestations filmées à l'occasion de tout match et plus généralement tous ses enregistrements, dans le cadre de toute communication relative à la compétition, interne ou externe, ainsi que plus généralement dans le cadre de toute exploitation commerciale de la compétition par les organisateurs et ses partenaires.

CHAPITRE II : FORMAT DE MATCH

Articles II-1. Phase de poule

Les joueurs sont répartis dans des poules de manière aléatoire pour s'affronter en « Best of 1 ».

Chaque joueur rencontre les autres joueurs présents dans sa poule.

Un match de phase de poule se joue en 1 partie et oppose deux joueurs de la même poule. La partie se termine à la fin des 90 minutes, il n'y a pas de prolongation, ni de séance de penalty.

- Une victoire rapporte 3 points
- Un match nul rapporte 1 point
- Une défaite rapporte aucun point

Les critères pour départager et établir un classement au sein d'une poule sont les suivants :

- Plus grand nombre de points obtenus en phase de poule
 - En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le partage s'effectuera dans l'ordre suivant :
1. Meilleur joueur dans les matchs de groupe disputés entre les deux joueurs concernés

2. Plus grand nombre de buts marqués dans les matchs de groupe disputés

En cas de nouvelle égalité parfaite entre plusieurs joueurs, un match pour les départager s'effectue.

Les meilleurs joueurs de chaque poule se qualifient pour la phase finale.

Article II-2. Phase finale

Les 16 joueurs qualifiés sont répartis dans un arbre à élimination directe qui commence en 8ème de finale pour s'affronter en « Best of 2 ».

Un joueur ayant fini 1er de sa poule affronte un joueur ayant terminé 2ème d'une autre poule.

Un match de phase finale se joue en 2 parties et oppose deux joueurs qualifiés pour la phase finale.

Les parties se terminent à la fin des 90 minutes, il n'y a pas de prolongation, ni de séance de penalty.

Le vainqueur est déterminé par le cumul des résultats des 2 parties.

En cas d'égalité, un 3ème match se joue pour se départager, il y a prolongation et séance de penalty.

Article II-3. Finale et petite finale

La finale et la petite finale se jouent en 1 partie et opposent d'une part les 2 finalistes et de l'autre part les 2 perdants des demi-finales.

La partie se termine à la fin des 90 minutes sauf en cas d'égalité, il y a prolongation et séance de penalty.

CHAPITRE III : DÉROULEMENT D'UN MATCH

Article III-1. Avant-match

Les joueurs sont prêts au moins 5 minutes avant le début d'un match.

Il n'est pas possible de quitter la zone de match sans permission des organisateurs. Pour tout problème, les joueurs doivent avertir les organisateurs immédiatement afin de le résoudre.

Article III-2. Interruption du match

Si un match est involontairement interrompu pour une raison matérielle (plantage, coupure d'électricité, déconnexion...), les organisateurs peuvent décider de rejouer le match de la manière suivante :

- Si le problème est survenu lors de la 1ère mi-temps : Rejouer le match en entier
- Si le problème est survenu lors de la 2ème mi-temps : Rejouer une mi-temps seulement en conservant le score de la 1ère mi-temps interrompue.

Article III-3. Arrêt du match en cours

Un joueur ne peut pas quitter un match en cours sauf s'il est autorisé par les organisateurs.

Si un joueur quitte un match en cours avant son terme, la partie est remportée par le joueur adverse.

Article III-4. Validation du résultat

A la fin d'un match, les 2 joueurs doivent valider le score auprès des organisateurs. Il est conseillé aux joueurs de vérifier le score enregistré par les organisateurs.

CHAPITRE IV : INFRACTION AU RÈGLEMENT

Article IV-1. Comportement interdit

Un joueur peut être réprimandé ou sanctionné s'il commet une violation du règlement ou s'il commet l'une des infractions suivantes :

- Refuser de suivre les instructions des organisateurs
- Arriver en retard
- Utiliser un langage ou geste insultant
- Avoir un comportement antisportif
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable
- Mentir ou induire en erreur les organisateurs

Article IV-2. Action de jeu interdite

Les actions de jeu suivantes sont interdites et sanctionnables :

- L'utilisation de « pause » pendant une action de jeu. Le « pause » doit être utilisé en cas de problème technique en dehors d'une action de jeu.
- L'utilisation de « bug » qui change le principe du jeu.

Article IV-3. Disqualification

Une sanction peut aller à l'enregistrement d'une défaite, plusieurs défaites ou l'expulsion du joueur au tournoi.

Un joueur ayant reçu une sanction telle que l'expulsion, peut recevoir une interdiction de participation aux futurs événements des organisateurs pour un temps indéfini.

