

Règlement du tournoi FIFA 22 du FC Champagne



Tournoi administré par le FC Champagne et son comité central

Sommaire

CHAPITRE I : Informations générales	3
Article I-1. Règlement général	3
Article I-2. Application du règlement	3
Article I-3. Dotations	3
Article I-4. Inscriptions	3
Article I-5. Conditions de jeu	3
Article I-6. Paramètres de jeu	4
Article I-7. Droit à l'image.....	4
CHAPITRE II : Format de match	4
Article II-1. Match « Best Of 1 »	4
Article II-2. Match « Best Of prolongation & penalties »	4
Article II-3. Phase de poule.....	5
Article II-4. Phases finales.....	5
CHAPITRE III DEROULEMENT D'UN MATCH	5
Article III-1. Avant le match	5
Article III-2. Interruption du match	5
Article III-3. Arrêt du match en cours	6
Article III-4. Validation du résultat	6
CHAPITRE IV INFRACTIONS AU REGLEMENT	6
Article IV-1. Définition	6
Article IV-2. Comportements interdits et sanctions	6
Article IV-3. Actions de jeu interdites.....	7
Article IV-4. Disqualification	7

CHAPITRE I : Informations générales

Article I-1. Règlement général

Le règlement spécifique au tournoi FIFA 22 organisé par le FC Champagne a été décidé et écrit par le comité central du FC Champagne.

Le comité de direction se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis. La compétition n'est pas sponsorisée, parrainée par, ni affiliée à la FIFA.

Article I-2. Application du règlement

En participant au Tournoi FIFA en duo organisé par le FC Champagne, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le présent règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur.

L'organisation se réserve 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. Dotations

Le FC Champagne remettra au duo à l'issue du tournoi : - 1er : 200 CHF - 2ème : 100 CHF - 3ème : 50 CHF

Article I-4. Inscriptions

Le FC Champagne invitera les joueurs par les réseaux sociaux. Le tournoi sera au prix de 30 CHF pour une équipe. Les joueurs devront prendre en charge leurs frais de déplacement jusqu'au lieu de la compétition : Garage Lanthemann, Chemin de Praz 10, 1424 Champagne. Chaque joueur devra confirmer sa participation au préalable par whatsapp auprès de Selma Memic (078 949 33 51) ou par mail à secrtaire@fc-champagne.ch, il devra fournir un numéro de téléphone afin de pouvoir le contacter à tout moment lors du tournoi. L'inscription sera à payer 5 jours après l'avoir fait parvenir. Elle ne sera pas retenue si le paiement n'est pas effectué dans le délai mentionné.

Article I-5. Conditions de jeu

Le FC Champagne met à disposition des joueurs : 4 consoles PS4 avec FIFA 22, 4 télévisions pour le déroulement du tournoi.

Chaque joueur devra venir avec sa manette personnelle.

Article I-6. Paramètres de jeu

Tous les matchs auront lieu sur le mode classique du jeu FIFA 22, pas le mode FUT.
Toutes les équipes et pays sont autorisés sauf l'équipe Adidas et le 11 de légende.

Chaque match sera joué dans ces conditions : - Durée période : 5 minutes - Niveau difficulté : Champion - Conditions de match : Aléatoire - Blessures : Oui - Hors-jeu : Oui - Avertissements : Oui - Mains : Sans - Affichage du temps/score : Oui - Caméra : Diffusion TV - Radar : 2D - Assistance puissance passes : Non - Défense tactique : Obligatoire - Formations personnalisées : Interdites - Tactiques personnalisées : Autorisées - Gardiens manuels : Interdits

Article I-7. Droit à l'image

Le tournoi sera filmé et/ou enregistré par les joueurs eux-mêmes ainsi que par l'Organisateur et/ou ses Partenaires, ce que les joueurs reconnaissent et acceptent expressément.

A cet égard, chaque joueur reconnaît qu'en s'inscrivant à un tournoi, il cède gracieusement à l'Organisateur et aux 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 l'Organisateur et/ou ses Partenaires.

CHAPITRE II : Format de match

Plusieurs formats de matchs peuvent être utilisés lors du tournoi FIFA 22 :

- Match en « Best Of 1 » pendant les phases de poules.
- Match en « Best Of 3 » pendant les phases finales.

Article II-1. Match « Best Of 1 »

Un match « Best Of 1 » se joue en une partie et oppose deux équipes. La partie se termine à la fin des 90 minutes. Il n'y a pas de prolongation, ni de penalties.

Article II-2. Match « Best Of prolongation & penalties »

Un match « Best Of prolongation & penalties » se joue en une partie et oppose deux équipes. Chaque partie se joue jusqu'à définir un vainqueur, que ce soit à la fin des 90 minutes ou après des prolongations ou après des penalties.

Article II-3. Phase de poule

Chaque duo devra choisir son équipe au début des poules. Il ne pourra ensuite plus changer.

Chaque équipe rencontrera les autres équipes présentes dans sa poule une fois.

- Une victoire rapporte 3 points
- Un match nul rapporte 1 point
- Une défaite rapporte 0 points.

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 avec (selon l'ordre suivant) :
 - Goal average entre les joueurs à égalité de points
 - Confrontation direct
 - Match pour départager les deux équipes

Article II-4. Phases finales

A consulter le jour J.

CHAPITRE III DEROULEMENT D'UN MATCH

Article III-1. Avant le match

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiqué sur le planning, les équipes doivent être prêtes à démarrer au moins 5 minutes avant l'heure de match indiquée.

Pour tout problème, le joueur doit avertir immédiatement un organisateur du tournoi afin de le résoudre au plus tôt.

Article III-2. Interruption du match

Si un match est involontairement interrompu pour une raison matérielle (plantage, coupure de courant, déconnexion réseau,...), les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer le match en fonction des règles suivantes :

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

Article III-3. Arrêt du match en cours

Les équipes ne sont pas autorisées à quitter un match officiel en cours sauf s'ils en sont autorisés par le format du match ou si cela a été expressément autorisé par un officiel du tournoi. Si une équipe quitte un match avant son terme, la partie est remportée par l'équipe adverse.

Article III-4. Validation du résultat

A la fin d'un match, les deux équipes doivent valider le score auprès de l'arbitre. Les équipes doivent vérifier le score enregistré.

Lorsqu'une équipe 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, l'équipe pourra demander officiellement une investigation auprès des officiels du tournoi. Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus valables possibles qui pourraient aider les officiels du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

CHAPITRE IV INFRACTIONS AU REGLEMENT

Article IV-1. Définition

Les officiels du tournoi sont les arbitres et le directeur du tournoi.

Le tournoi est contrôlé par un directeur de tournoi. Celui-ci a tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le tournoi et tous les matchs de ce tournoi. Le directeur de tournoi attribue les arbitres aux matchs, peut donner des avertissements, peut donner des pénalités à des équipes, et prendre part dans l'étude des infractions effectuées afin d'établir d'éventuelles sanctions supplémentaires.

Article IV-2. Comportements interdits et sanctions.

Une équipe peut être réprimandée et recevoir un avertissement si il commet l'une des infractions suivantes :

- Manger nourriture et/ou boissons dans la zone de jeu (exception pour l'eau)
- Refuser de suivre les instructions d'un officiel du tournoi
- Arriver en retard à l'heure de convocation
- Contester la décision d'un officiel de tournoi
- Utiliser un langage ou des gestes insultants
- Etre coupable de comportement antisportif
- Recevoir plus d'un avertissement
- Etre coupable d'actes violents
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable
- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi
- Violier les règles de ce règlement.

Une équipe recevant une sanction perd automatiquement le match en cours, ou le prochain s'il ne joue pas.

Article IV-3. Actions de jeu interdites

Les actions de jeu suivantes sont interdites et peuvent aller de la perte du match à l'exclusion du joueur au tournoi (selon le jugement du directeur de tournoi) :

- L'utilisation de la pause pendant une action de jeu. La pause doit être utilisée en cas de problème technique en dehors d'une action de jeu avec l'accord de l'adversaire.
- L'utilisation de bugs qui changent le principe du jeu est interdit.

Article IV-4. Disqualification

Après étude d'une infraction au règlement du directeur de tournoi, un joueur ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification du duo, l'expulsion du duo et l'interdiction de participer aux futures compétitions organisées par le FC Champagne pour un temps indéfini.