

Règlement Officiel

# **TOURNOI FIFA 17**

## **Cherbourg-en-Cotentin**

**Septembre/Octobre 2017**

**[www.mjc-cherbourg.com](http://www.mjc-cherbourg.com)**

Organisation : MJC CHERBOURG

**Partenaires : Club de Loisirs de Tourlaville, les Bains-Douches Equeurdreville-Hainneville, La Mozaïque la Glacière, P.A. Northeim Tourlaville, E.L.A.Q Cherbourg-Octeville, Espace Jeunes Querqueville, Village des Enfants Cherbourg-Octeville, Le Quasar, Micromania et Daltoner.**

# **SOMMAIRE**

## **1. Principes et règles de base du TOURNOI FIFA 17 Cherbourg-en-Cotentin**

**1.1 Principe général**

**1.2 Configuration de jeu**

**1.3 Règles de vie et d'arbitrage**

**Généralités**

**1.4 Droits d'image et utilisation des informations personnelles**

**1.5 Lots (Pyramide et valeurs des lots)**

**1.6 Modification du règlement**

## **2. Tournoi**

**2.1 Principe général**

**Accueil & Inscriptions**

**Le schéma de compétition**

**FINALE**

**Documents à remplir et à signer**

**Matériel**

**2.2 Finale**

# 1. Principes et règles de base du TOURNOI FIFA 17 Cherbourg-en-Cotentin

L'association MJC Cherbourg a mis en place un tournoi de football virtuel régi par le présent règlement intérieur et toute autre règle qui sera édictée par ses organisateurs (ensemble les « Règles du Jeu »).

La compétition s'articule autour de 8 journées dites « qualificatives » et d'une Finale.

Chaque journée qualificative offre deux places pour la Finale du 21 Octobre 2017 au Quasar.

Au total, les 16 meilleurs équipes seront invités à s'affronter en offline lors de cette grande messe locale du Football virtuel.

## 1.1 Principe général

### Art. 1.1.1

La participation au TOURNOI FIFA 17 Cherbourg-en-Cotentin est gratuite et sans aucune obligation d'achat.

### Art 1.1.2

Le TOURNOI FIFA 17 Cherbourg-en-Cotentin est ouvert à tous à partir de 8 ans sous réserve du respect des Règles du Jeu et en fonction des places disponibles (limitation de 16 équipes par journée qualificative)

## 1.2 Configuration de jeu

### Art. 1.2.1 Paramètres de jeu

Pour chaque match disputé dans le cadre du TOURNOI FIFA 17 Cherbourg-en-Cotentin , le jeu FIFA 17 est paramétré sur les critères suivants :

### Art. 1.2.2 Paramètres Compétition offline

<b>Mode</b>	Match
<b>Durée d'une période</b>	4 minutes
<b>Difficulté</b>	Pro
<b>Attributs joueurs</b>	Uniques
<b>Vitesse de jeu</b>	Normal
<b>Ballon</b>	EA Sports blanc/bleu
<b>Caméra</b>	Tout par défaut
<b>Visuel</b>	Tout par défaut
<b>Règles :</b>	
<b>Blessures</b>	Oui
<b>Hors-jeu</b>	Oui
<b>Avertissements</b>	Oui
<b>Mains</b>	Avec

**Personnalisation de la jouabilité :** Tout à 50

Tout changement de ces paramètres par l'un et/ou l'autre des joueurs entraîne la disqualification du ou des participants (seul les organisateurs sont autorisés à faire des changements).

### Art. 1.2.3 Résultats

A la fin du match les joueurs laissent la console sur l'écran « compte-rendu du match ». Les résultats des matchs devront être fournis à l'arbitre du tournoi par les deux joueurs. L'arbitre pourra se déplacer pour vérifier le résultat

### **Art. 1.2.3 Choix des équipes**

Les participants sont autorisés à sélectionner l'équipe de leur choix, club (hors équipes de légende ou créations personnelles) et doivent garder la même équipe tout au long du tournoi (phase qualificative + finale)

## **1.3 Règles de vie et d'arbitrage**

### **Généralités**

#### **Art.1.3.1**

Durant le match, un joueur peut marquer une pause uniquement lors d'un arrêt de jeu (touche, corner, coup franc, penalty...), cette pause ne pourra excéder 30 secondes, le nombre de pauses maximum par équipe est de 5 par match.

#### **Art. 1.3.2**

Pendant toute l'épreuve, les joueurs sont tenus d'avoir un comportement irréprochable vis-à-vis des autres joueurs et du staff d'organisation. Les joueurs devront respecter à tout moment les Règles du Jeu et l'intégrité du matériel.

#### **Art. 1.3.3**

En cas de tricherie avérée, (par exemple remplacement de personnes), les fautifs sont exclus de la compétition.

#### **Art. 1.3.4**

Les salles où se dérouleront les tournois sont des zones où il est interdit de fumer, de consommer de l'alcool ou tout autre produit reconnu illégal aux yeux de la loi française

#### **Art. 1.3.5**

Tout manquement à cette règle, ainsi qu'aux autres règles d'hygiène et de sécurité applicables à la zone en question, entraînera l'exclusion des joueurs et des spectateurs contrevenants.

#### **Art. 1.3.6**

Les organisateurs se réservent le droit d'exclure tout spectateur qui pourrait nuire au bon déroulement du tournoi.

#### **Art. 1.3.7**

Les organisateurs ne sont pas responsables des vols et infractions commis sur le lieu du tournoi, il est donc conseillé aux joueurs et aux spectateurs de garder à portée de vue leur sac et effets personnels.

#### **Art. 1.3.8**

Une zone joueurs sera mise en place autour des bornes de jeu.  
Il est interdit aux spectateurs de rentrer dans la zone « joueurs ».

#### **Art. 1.3.8**

En cas de litige, les deux joueurs devront fournir le rapport du match en question. Si ce n'est pas le cas, le match pourra être rejoué ou donné perdu au fautif.

#### **Art. 1.3.10**

Aucune réclamation concernant un match ne sera prise en compte si elle n'est pas accompagnée du rapport de match ou de preuves.

**Art. 1.3.11**

Insultes et violence sont prohibés lors des compétitions. Un joueur enfreignant cette règle, se verra au minimum exclu des compétitions pour l'ensemble du tournoi.

**Art. 1.3.12**

Lors des journées qualificatives et lors de la finale, si un joueur n'est pas présent pour son match, il sera forfait. Les équipes seront appelés 5 mins avant leur match.

## 1.4 Droits d'image et utilisation des informations personnelles

**Art. 1.4.1**

En s'inscrivant au tournoi, chaque joueur prend connaissance qu'il peut être filmé, photographié durant l'événement. Il donne aux organisateurs le droit d'exploiter librement, à quelque fin que ce soit, et sur tout support de leur choix, son image et les autres attributs de sa personnalité dans le cadre de toute communication liée à cette compétition sans pouvoir s'y opposer par la suite.

**Art. 1.4.2**

Toutes les informations relatives à chacun des participants pourront être exploitées par les organisateurs, le tout conformément à la réglementation applicable, en particulier la loi Informatique et Libertés.

**Art. 1.4.3**

Les joueurs disposeront d'un droit d'accès et de rectification à leurs informations nominatives fournies aux organisateurs conformément à la réglementation applicable.

**Art. 1.4.4**

Pour son bon déroulement, les organisateurs se réservent le droit de modifier ou compléter les Règles du Jeu, d'inscrire ou d'exclure tout joueur de son choix, et d'apporter tout aménagement (y compris toute évolution) à l'organisation et au déroulement du tournoi.

**Art. 1.4.5**

Les organisateurs déclinent enfin toute responsabilité en ce qui concerne les risques pris par les joueurs inhérents à la pratique des jeux vidéo.

## 1.5 Lots (Pyramide et valeurs des lots)

- Les 2 finalistes de chaque tournoi qualificatif sont conviés à jouer, deux par deux, une Finale au Quasar, soit 16 qualifiés

- Les vainqueurs de la finale reçoivent :

- Un trophée
- Un bon d'achat de 70,00€ chez notre partenaire par joueur

- Les finalistes de la finale reçoivent :

- Un trophée
- Un bon d'achat de 35,00€ chez notre partenaire par joueur

- Les vainqueurs de la petite finale (3<sup>e</sup>) reçoivent :

- Un trophée
- Un bon d'achat de 20,00€ chez notre partenaire par joueur

- Les perdants de la petite finale (4<sup>e</sup>) reçoivent :
  - Un trophée
  - Un bon d'achat de 10,00€ chez notre partenaire par joueur
- Les 12 équipes suivantes en finale reçoivent des lots à déterminer.

## 1.6 Modification du règlement

### **Art. 1.6.1**

L'équipe organisatrice se réserve droit de modifier ce présent règlement à sa convenance, Celui-ci est affiché et visible lors de l'organisation de toute épreuve de ce tournoi virtuel.

### **Art. 1.6.2**

Toute modification des Règles du Jeu et du calendrier sera communiquée par l'organisation sur le site [www.mjc-cherbourg.com](http://www.mjc-cherbourg.com) et par tout autre support qu'elle décidera d'utiliser.

## **2. Tournoi**

Cette compétition offre la possibilité à des joueurs de se confronter sur le jeu vidéo FIFA 17 sur consoles Xbox One, telles que fournies par la société Microsoft. Cette compétition se déroulera entre les mois de septembre 2017 et octobre 2017. Pendant cette période, des phases de qualification appelées « Journées Qualificatives » au nombre de 8 seront organisées par la MJC Cherbourg et ses partenaires afin de déterminer les « qualifiés » qui prendront part à la journée Finale.

Ces derniers s'affronteront en finale, le tout selon un calendrier établi par la MJC Cherbourg et ses partenaires et mis à la disposition des joueurs.

### **2.1 Principe général**

#### **Accueil & Inscriptions**

Les journées qualificatives et la Finale se déroulent sur une après-midi ou une soirée et l'accueil des participants se fait à partir de 13h30 ou 18h30.

- Les participants disposent de deux modes d'inscription lors des tournois, sur le site [www.mjc-cherbourg.fr/fifa17](http://www.mjc-cherbourg.fr/fifa17) ou par téléphone au 02-33-44-86-04 .
- le dispatch des inscrits dans les poules se fait par tirage au sort.
- Avant leur premier match, les inscrits peuvent s'entraîner sur les bornes disponibles.
- Pointage dernier délai avant scratch 14h00 ou 19h00
- Début compétition 14h15 ou 19h15

#### **Le schéma de compétition**

##### **Art. 2.1.1**

Le tournoi s'organise sous forme de journées qualificatives et d'une phase finale. Chaque journée est idéalement composée de 16 équipes (2 joueurs/équipe).

##### **Art 2.1.2**

Chaque victoire rapporte 3 points

Match nul 1 point

Défaite 0 point

Forfait 0 point (défaite 3 à 0)

Le classement se fera dans l'ordre selon les critères suivants :

- a) Le plus grand nombre de points obtenus après tous les matchs de poule
- b) Goal-average particulier
- c) Goal-average général
- d) Le plus grand nombre de buts marqués
- e) Si toujours ex aequo, tirage au sort

#### **Journées qualificatives**

##### **Art. 2.1.3**

Une journée qualificative se présente de la façon suivante :

4 bornes chacune composée d'une poule de 4 équipes.

Les deux premiers de chaque poule seront qualifiés pour la phase finale du jour (1/4 ; 1/2 ; place 3-4 ; finale). Les 2 premières équipes de la journée qualificative sont qualifiés pour la journée finale du samedi 21 octobre au Quasar. En cas d'indisponibilité pour une équipe qualifiée à se présenter à la finale, le 3<sup>e</sup> puis le 4<sup>e</sup> de la même journée qualificative sera repêché.

#### **Art. 2.1.4**

Chaque joueur, chaque équipe a le droit de participer à plusieurs journées qualificatives. Cependant la priorité revient aux nouveaux arrivants.

#### **Art. 2.1.5**

En cas de qualification d'une équipe, celle-ci ne pourra pas se présenter de nouveau sur les autres journées qualificatives. En cas de fraude d'un joueur ou d'une équipe, le ou les joueurs seront disqualifiés de la compétition.

## **FINALE**

#### **Art. 2.1.6**

- **art. 2.1.6.1** : les 16 qualifiés par journée sont dispatchés sur les 4 poules et de façon aléatoire, soit 4 poules de 4 équipes.

- **art. 2.1.6.2** : en cas d'absence le jour même de la Finale, aucun remplacement ne sera effectué. Le tirage au sort désignera la poule dont les équipes auront victoire par forfait.

- **art. 2.1.6.3** : 4 poules de 4 équipes. Les 2 premiers de chaque poule (intitulées A-B-C-D) sont qualifiés pour les 1/4 de finales.

- **art. 2.1.6.4** : éliminations directes après les poules

Après les poules, tous les matchs sont à élimination directe jusqu'à la finale. A la fin de chaque match est désigné un vainqueur qui se qualifie pour le tour suivant.

#### 1/4 de finales

- \* 1<sup>e</sup> Poule A – 2<sup>e</sup> Poule B (match 1)
- \* 1<sup>e</sup> Poule C – 2<sup>e</sup> Poule D (match 2)
- \* 1<sup>e</sup> Poule B – 2<sup>e</sup> Poule C (match 3)
- \* 1<sup>e</sup> Poule D – 2<sup>e</sup> Poule A (match 4)

#### ½ finales

- Vainqueur match 1 – Vainqueur match 2 (match 5)
- Vainqueur match 3 – Vainqueur match 4 (match 6)

#### Finales

- Perdant match 5 – Perdant match 6
- Vainqueur match 5 – Vainqueur match 6

- **art. 2.1.6.5** : si un joueur ne se présente pas pour son match, celui-ci est considéré comme perdant et son adversaire se qualifie automatiquement pour le tour suivant.

- **art. 2.1.6.6** : les parties se jouent en 2 périodes de 4 minutes chacune. Si le score est nul à l'issue des 8 minutes de jeu réglementaires, une séance de tirs au but est organisée.

- **art. 2.1.6.7** : en cas de dysfonctionnement des bornes, l'organisation mettra à disposition des joueurs un nouveau matériel pour que les deux joueurs puissent reprendre leur partie. Si le dysfonctionnement est radical et empêche le match de redémarrer, alors le match doit être relancé au début.



- **art 2.1.6.8** : en cas d'impossibilité, pour l'une ou l'autre des équipes (les 2 joueurs ne peuvent pas être changés entre les journées qualificatives et la Finale), de se rendre à sa finale, c'est la dernière équipe qui aura perdu contre l'équipe concernée par le désistement (appelé Suppléant) lors des journées qualificatives qui le remplacera.

- **art 2.1.6.9** : en cas d'indisponibilité justifiée d'un seul des deux joueurs de l'équipe qualifiée pour la phase finale, possibilité de le remplacer par un autre joueur, non qualifié pour la phase finale mais ayant participé à une épreuve qualificative.

## **Matériel**

### **Art. 2.1.7**

Le tournoi (journées qualificatives & Finale) se jouera exclusivement sur le jeu FIFA 17 et sur les bornes Xbox one fournies par les organisateurs.

### **Art. 2.1.8**

En cas de dysfonctionnement des bornes, l'organisation mettra à disposition des joueurs un nouveau matériel pour que les deux joueurs puissent reprendre leur partie. Si le dysfonctionnement est radical et empêche le match de redémarrer, alors le match doit être relancé au début.

### **Art. 2.1.9**

Chaque joueur doit venir avec sa propre manette. Celle-ci reste sa propriété et l'organisation décline toute responsabilité en cas de perte, vol ou dégradation du matériel personnel  
Possibilité d'un prêt de manettes par les organisateurs (art 2.1.5.8 )

## 2.2 Finale au Quasar

### **Art. 2.2.1**

- Les joueurs doivent se présenter 1 heure avant le coup d'envoi de la Finale, soit le Samedi 21 octobre 2017 à 13h, au Quasar, place de la laïcité, 50100 Cherbourg-Octeville

### **Art. 2.2.2**

Chaque joueur doit être muni de son « autorisation parentale / droits à l'image » si ce document n'a pas pu être envoyé auparavant, pour une raison précise.

### **Art. 2.2.3**

En cas de désistement d'un des finalistes, c'est son suppléant – désigné lors du tournoi de qualification – qui prendra sa place.