



un évènement



Règlement Tournoi FIFA 20

Sommaire

Article 1. Définition	2
Article 2. Application du règlement	2
Article 3. Administrateurs officiels (head admins)	2
Article 4. Champs d'application des administrateurs	2
Article 5. Matériel autorisé	3
Article 6. Format du tournoi	3
Article 7. Avant le match	4
Article 8. Pendant le match	4
Article 9. Validation du résultat	4
Article 10. Types d'infractions en jeu	5
Article 11. Application des infractions	5
Article 12. Comportements interdits	6
Article 13. Type de sanctions	6
Article 14. Droit à l'image	7

Article 1. Définition

Le règlement général du circuit Maximus Cup est édité par l'agence Centurio, ci-après dénommé l'organisateur. L'organisateur se réserve le droit de modifier ce présent règlement à tout moment et sans préavis.

La CCIPA a confié à l'agence Centurio l'organisation de la Maximus Cup 3.

Le présent règlement régit le déroulement du tournoi FIFA de la Maximus Cup 3 (2019). Il est du devoir de l'équipe de vérifier qu'il possède bien la dernière version du règlement.

Article 2. Application du règlement

En participant à la Maximus Cup 3, les joueurs acceptent le présent règlement et s'engagent à le respecter en toute bonne foi et sans interprétation, durant toute la durée du tournoi.

Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur.

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

Article 3. Administrateurs officiels (head admins)

Toutes les équipes peuvent contacter les Administrateurs par e-mail ou par messagerie instantanée Discord.

- Discord : sera communiqué le jour de l'événement.
- E-mail : esport@maximuscup.com

Le principal administrateur (head admin) du tournoi FIFA est **Julien 'Kikoo' Durand**.

Il sera accompagné d'administrateurs et d'arbitres selon le fonctionnement défini dans l'Article 4.

Article 4. Champs d'application des administrateurs

Portée des Admins/Runners : les administrateurs/runners sont habilités à prendre des décisions conformément au règlement afin d'assurer le bon déroulement de la compétition. Ils rendent compte auprès des Head-Admins en cas d'infractions graves ou de situations non précisées dans ce règlement.

Portée des Head-Admins : Les Head-Admins ont toute autorité de gestion sur la compétition. Ils sont habilités à prendre des décisions majeures et à appliquer des sanctions. Leur autorité reste supérieure à celle de ce document et ne pourrait en aucun cas être contestée.

Article 5. Match simple et aller/retour

- Un match « Aller simple » se joue en une partie et oppose deux joueurs.
 - Un match « Aller/Retour » se joue en deux parties et oppose deux joueurs. Lors de cette confrontation, le vainqueur au score cumulé sera déclaré gagnant de la rencontre.
- En cas d'égalité, la règle du but à l'extérieur sera prise en compte.
Après les prolongations, et les tirs au but si besoin est.
- Les joueurs choisissent autant d'équipe que de nombre de matchs en poule. A chaque match de poule les joueurs doivent prendre une équipe différente.
 - En phase finale, les joueurs doivent prendre une équipe différente pour chaque phase et peuvent utiliser des équipes déjà utilisées en poule, il donne leur équipe pour les 4 matchs de phase finale.
 - Finale en Aller/Retour.

Article 6. Paramètre de jeu

Tous les matchs auront lieu sur le mode classique du jeu FIFA 20, 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 : 6 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

Chaque joueur devra venir avec sa manette personnelle.

Article 7. Avant le match

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning, les joueurs doivent être prêts à démarrer au moins 10 minutes avant l'heure de match indiquée. De plus, il n'est pas possible de quitter la zone de match sans la permission de l'arbitre durant les 30 minutes qui précèdent le match.

Pour tout problème, le joueur doit en avertir l'arbitre immédiatement afin de le résoudre au plus tôt.

Article 8. Pendant le match

- Si un match est involontairement interrompu pour une raison matérielle (plantage, coupure de courant, déconnexion réseau, etc.) 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.
- Les pauses ne peuvent être autorisées que lors d'un arrêt de jeu.

Les joueurs ne sont pas autorisés 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 un joueur quitte un match avant son terme, la partie est remportée par le joueur adverse par forfait avec le score de 3-0.

Article 9. Validation du résultat

A la fin d'un match, les 2 joueurs doivent valider le score auprès de l'arbitre. Les joueurs doivent vérifier le score enregistré sur l'Intranet.

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

Article 10. Types d'infractions en jeu

Les violations du règlement sont généralement de deux sortes : une erreur compréhensible et de bonne foi de la part d'un joueur ou d'une équipe, ou une violation intentionnelle destinée à s'attribuer un avantage.

La première catégorie est généralement couverte par la définition des violations, mais la deuxième (tricher intentionnellement) est interdite et sanctionnable.

Fait intentionnel sanctionné :

- L'utilisation de bug ou d'action qui change ou dénature le principe habituel du jeu est strictement interdite durant un match et entraîneront une pénalité, ainsi qu'un avertissement.

De manière générale, n'importe quel script est interdit, hors script d'achat.

Utilisation de scripts sanctionné par un avertissement :

- Stop shoot scripts
- Center view scripts
- Turn scripts
- No recoil scripts
- Burst fire scripts
- Rate changers
- FPS scripts
- Anti flash scripts or binding (snd_* bindings)
- Bunnyhop scripts
- Stop sound scripts
- Jumpthrow scripts

Tout logiciel tiers est formellement interdit (wallhack, trigger, aimlock, aimbot, etc...). Un joueur pris à utiliser ce genre de logiciel sera disqualifié.

Article 11. Application des infractions

Les administrateurs qui observent des infractions pendant le tournoi peuvent utiliser les règles générales ci-dessous comme guide des sanctions à appliquer :

- Les administrateurs officiels doivent communiquer l'infraction, la sanction et toute information pertinente au joueur coupable, à son équipe et à l'équipe adverse d'une manière claire et concise.
- Les administrateurs officiels doivent prendre des décisions impartiales, et le niveau du joueur ou de l'équipe ne doivent pas jouer sur la définition des infractions et des sanctions.

- Les sanctions peuvent s'appliquer à toute l'équipe ou à un individu dans l'équipe.
- Les conséquences peuvent également s'appliquer à un match ou à tout le tournoi.

Article 12. Comportements interdits

Tous les participants s'engagent à avoir un comportement courtois envers les adversaires, le public, les arbitres et les organisateurs. Si un participant venait à contrevenir à cette disposition, une sanction sera prononcée allant de l'avertissement écrit à l'exclusion définitive en fonction de la gravité des propos tenus.

Les joueurs doivent à tout moment, garder leur sang-froid et ne pas injurier leurs adversaires. Tous les gestes déplacés seront possiblement sanctionnables.

Afin de permettre au tournoi de se dérouler dans les meilleures conditions, aucune référence à : la pornographie, le racisme, l'incitation à la haine ne sera tolérée, et entraînera automatiquement une sanction.

Ci-après, la liste des comportements interdits :

- Catégorie 1 :
 - Refuser de suivre les instructions d'un administrateur.
 - Être en retard aux heures convenues.
- Catégorie 2 :
 - Aller à l'encontre de la décision d'un administrateur.
 - Mentir à un officiel du tournoi.
 - Gêner et/ou empêcher un administrateur de mener sa tâche.
- Catégorie 3 :
 - Être coupable de violences physiques.
 - Utiliser un langage ou des gestes insultants.
 - Tricher via l'utilisation de logiciels frauduleux.
 - Nuire aux périphériques d'une équipe adverse.
 - Regarder l'écran de son adversaire.
 - Regarder l'écran géant.

Article 13. Type de sanctions

- Catégorie 1 des infractions :
 - **Avertissement** : Un avertissement officiel et signalé au joueur ou à l'équipe pour une infraction mineure. Les avertissements sont enregistrés dans le but de s'assurer que les infractions suivantes seront sanctionnées par un cran supplémentaire de sanction.
 - Trois avertissements correspond à une violation de Catégorie 2.

- Catégorie 2 des infractions :
 - **Perte de la manche** : Des infractions graves peuvent forcer à imposer la défaite à une équipe dans la manche actuelle ou dans la manche suivante.

- Catégorie 3 des infractions :
 - **Disqualification** : Les infractions les plus graves peuvent entraîner la disqualification du tournoi. Une équipe disqualifiée perd droit à tous les prix qu'elle n'a pas encore reçus, à moins que la disqualification ne soit la résultante d'une série croissante de sanctions tout au long du tournoi. Une équipe disqualifiée en raison de sanctions de plus en plus graves reçoit ses prix selon sa position finale.

Il est rappelé que la gravité d'une sanction ne peut être déterminée que par un administrateur de tournoi.

Tout administrateur de tournoi peut juger de la Catégorie 1 des violations.

Le head-admin peut juger des Catégories 2 et 3. Toute contestation abusive d'une sanction établie par un officiel de tournoi peut résulter d'une sanction plus conséquente ou d'une disqualification immédiate.

Article 14. Droit à l'image

Tous les droits de diffusion des rencontres de la Maximus Cup 3 sont l'exclusivité de l'organisateur. Cela englobe toutes les formes de diffusion ou d'enregistrement comme par exemple le Streaming, le Broadcasting, les Replay et les démos.

L'Organisateur peut, pour des rencontres particulières ou un groupe de rencontres, déléguer les droits de diffusion à un tiers ou à un participant desdites rencontres. Dans ce cas, cela doit être au préalable validé avec l'organisateur.

Un participant ne peut pas refuser de voir son match retransmis sur l'un de nos sites partenaires. Il ne peut pas non plus choisir par quel moyen le match sera retransmis.

En participant à la Maximus Cup 3, chaque joueur autorise, à titre gratuit, Maximus Cup 3, Centurio et leurs partenaires à publier les photographies et à diffuser les images prises lors de l'événement.

Ces images seront exploitées dans le cadre de la promotion ou la création de visuel pour les événements organisés par l'agence Centurio.