**1er Tournoi FIFA 18**

**Organisé par le CSMR**

03 Février 2018 de 14h à 23h

**Coup d'envoi du Tournoi 15h00 !!!**

15€ / joueur

Restauration et buvette sur place

Tournoi FIFA 18 sur Xbox ONE

64 Participants

Contacts :

BEURVILLE ROMAIN : 06.10.36.41.27

HAUTAPLAIN BENJAMIN : 06.70.88.88.07

**RÈGLEMENT DU TOURNOI**

**1/ GÉNÉRALITÉS**

Toute participation au tournoi FIFA du CSMR entraîne l’acceptation pleine et entière du présent.

Règlement sans dérogation possible.

Dans le but d’améliorer le déroulement du tournoi ou de trancher un litige éventuel, l’équipe d’organisation du tournoi se réserve la possibilité de modifier à tout moment le présent règlement et reste souveraine dans ses décisions.

Les organisateurs se réservent le droit de disqualifier tout joueur coupable « d’arrangement entre amis » pour diverses raisons (*faire qualifier une connaissance par exemple*). Fausser une rencontre sera également synonyme de disqualification. Les violences physiques, les bagarres, les menaces ou propos menaçants visant un joueur, un spectateur, un officiel ou toute autre personne entraîneront une exclusion immédiate du tournoi. Les organisateurs se réservent également la possibilité de transmettre les faits et noms des auteurs aux autorités compétentes. En cas de dégradation de matériel quel qu’il soit, les coordonnées complètes (*nom, adresse, téléphone…*) du ou des auteurs devront être communiquées aux organisateurs afin d’être transmises à l’assurance. Tout cas de dégradation volontaire entraînera de surcroît l’exclusion immédiate du tournoi. Toute disqualification ou exclusion du tournoi sera définitive, sans remboursement ou droit sur les dotations, et entraînera l’interdiction d’inscription aux futurs tournois

Le tournoi se déroulera en 1 vs 1 sur le jeu FIFA 18 sur Xbox ONE

Les participants seront au nombre de 64.

**2.1/ ARBITRAGE**

L'arbitrage sera assuré par les organisateurs membres du CSMR.

En cas d’interruption d’un match par des circonstances extérieures telles que par exemple le dysfonctionnement d’une machine ou une coupure de courant, l’arbitre doit en être informé et le match reprendra comme suit :

• Si la coupure intervient lors de la première mi-temps : le match est à rejouer en entier

• Si la coupure intervient lors de la seconde mi-temps : Le score de la première mi-temps est conservé et une mi-temps est rejouée

• Les remplacements seront à effectuer, seulement, pendant une sortie de balle et avec un temps maximum de 1min.

• Le joueur ne peut actionner le bouton START, que seulement, pendant une sortie de balle, il est interdit d’appuyer sur ce bouton pour gêner son adversaire alors que celui est en occasion de jeu, cela entraînera **1 but de pénalité.**

• Tout forfait pendant le match amènera à la conservation du score en cours sauf si le score est inférieur à 3-0

**Les arbitres seront là pour veillez au bon déroulement des rencontres.**

**2.2/ Début des matchs**

Coup d'envoi du tournoi à 15h00 précise. L’organisation sera tenue par les membres Du CSMR

À chaque tour, les coups d’envois des matchs seront donnés par le podium

• Temps de préparation effectif etc… avant le coup d’envoi sera de 2min maximum.

• Le temps de mi-temps si besoin est de 1min

**2.3/ Première phase – Les poules**

Dès le début du tournoi, les poules seront affichées. Dans chaque poule, les participants se rencontrent tous dans un « match standard ». Les matchs se dérouleront sans prolongations ni séance de tirs au but

Pour le classement des poules :

• 1 match gagné rapporte 3 points

• 1 match nul rapporte 1 point

• 1 match perdu rapporte 0 point

• Un forfait est équivalent à un 3-0 en termes de nombre de buts marqués.

Le tournoi comprendra 4 ou 8 poules comptant chacune 4 participants.

En cas d'égalité de points dans une poule, les critères suivants seront utilisés pour départager les ex- æquo :

• Le résultat des matchs entre les 2 ex-aequo

• La différence de buts (*nombre de buts marqués - nombre de buts encaissés*)

• Le nombre de buts marqués

• Le nombre de buts encaissés

Si deux participants ou plus sont encore à égalité sur ces critères, un match de départage sera organisé pour sélectionner les qualifiés.

**2.4/ Deuxième phase**

Les 8èmes de finale, ¼ de finale, ½ finale de chaque plate-forme seront des matchs par élimination direct (match allé uniquement). En cas d’égalité au terme du temps réglementaire une prolongation et tir au but pour départager les deux équipes.

**2.5/ Phase Finale**

**La finale sera jouée en match aller-retour en cas d’égalité prolongation et tir au but.**

**3/ PARAMÈTRES DE JEU**

Les paramètres à utiliser pour les matchs de la compétition sont :

• Mode ..................... : Exhibition

• Équipe .................... : Club

• Durée période ........ : 4 minutes

• Nombre de périodes : 2

• Niveau difficulté .... : Légende

• Vitesse de jeu ........ : Normale

• Arbitre ................... : Aléatoire

• Stade ...................... : Aléatoire

• Heure ..................... : Jour

• Météo ..................... : Sec

• Caméra .................. : Par défaut

• Blessures ................ : oui

• Hors-jeu ................. : oui

• Cartons jaunes ....... : oui

• Radar ..................... : 2D

• Chronomètre ......... : oui

**6/ AVERTISSEMENT RELATIF À L’UTILISATION D’UN JEU VIDÉO**

Avertissement concernant les risques d'épilepsie et les précautions à prendre lors de l'utilisation d'un jeu vidéo : Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (*crise ou perte de conscience*) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation

**7/ COPYRIGHTS**

Les logos, noms et représentations du jeu FIFA appartiennent à EA Sports, marque de Electronic Arts, dont le siège social se situe à Redwood City, Californie, États-Unis