



RÈGLEMENT

TOURNOI FIFA 23

6 et 7 mai 2023

event@centurio.fr
www.tgf.gg

Sommaire

Article 1. Définition	2
Article 2. Destinataires	2
Article 3. Fina	2
Article 4. Administrateurs officiels (head admins)	2
Article 5. Champs d'application des administrateurs	2
Article 6. Match simple et aller/retour	3
Article 7. Paramètre de jeu	3
Article 8. Format de la compétition	4
Article 9. Règlement des gains	4
Article 10. Avant le match	4
Article 11. Pendant le match	5
Article 12. Validation du résultat	5
Article 13. Actions et comportements interdits entraînant des sanctions	5
Article 14. Disqualification et expulsion	6
Article 15. Application des infractions	7
Article 16. Autres comportements interdits	7
Article 17. Type de sanctions	7
Article 18. Santé	8
Article 19. Politique de remboursement	8
Article 20. Droit à l'image	8

Article 1. Définition

Le règlement général du Thonon Gaming Fest (TGF), se déroulant le samedi 6 mai et le dimanche 7 mai à la Maison des Sports de Thonon-les-Bains, est édité par l'agence Centurio, ci-après l'organisateur.

Le présent règlement régit le déroulement du tournoi FIFA du TGF. Il est du devoir des joueurs de vérifier qu'ils possèdent bien la dernière version du règlement, se situant sur le Discord officiel du TGF : <https://bit.ly/tgf-discord>.

Article 2. Destinataires

Ce règlement s'applique à tous les joueurs participant au tournoi FIFA 2023 ("FIFA" ou "jeu" dans la suite de ce document) du TGF, ainsi qu'à leurs organisations et équipes affiliées, incluant notamment les coaches, managers, propriétaires, membres et employés. L'ensemble de ces personnes obtient la dénomination de "participants" dans la suite de ce document. En prenant part au tournoi, tout participant s'engage à avoir pris connaissance du contenu de ce règlement et à le respecter dans son intégralité.

Article 3. Fina

Dans le cas où un problème dont la résolution n'est pas encadrée par le règlement devait survenir, les administrateurs officiels trancheront avec comme critère principal une volonté de faire respecter l'éthique sportive avant tout autre considération. Néanmoins, les joueurs consentent à ce que la décision la plus équitable ne puisse pas être appliquée dans le cas où celle-ci causerait un problème logistique majeur qui mettrait à mal le déroulement de la compétition.

Article 4. Administrateurs officiels (head admins)

Tous les joueurs peuvent contacter les Administrateurs par Discord :

- Discord : <https://bit.ly/tgf2023-discord>

Le directeur esport du TGF est **Karim 'SnaKø' AÏSSA**.

L'head admin esport du TGF est **Frédéric 'Dolz' GUAZZINI**.

Ils seront accompagnés d'administrateurs et d'arbitres selon le fonctionnement défini dans l'Article 5.

Article 5. 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. Paramètres du jeu

Article 6. Match simple et aller/retour

- Un match « Aller simple » se joue en une partie et oppose deux joueurs.
 - Un match « Aller/Retour » MATCH ALLER + MATCH ALLER 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 au score cumulé, une séance de prolongation, et si besoin, une séance de tirs au but sera jouée.

Une partie des phases finales se joueront au format « Aller/Retour ».

Article 7. Paramètre de jeu

Tous les matchs ont lieu sur le mode classique du jeu FIFA 23.
Les clubs et équipes nationales sont les seules autorisées.

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
- Formations personnalisées : Interdites
- Vitesse jeu normal
- Tactiques personnalisées : Autorisées
- Gardiens manuels : Autorisés

Article 8. Format de la compétition

La compétition est découpée en plusieurs parties :

- Phase de poule :
 - Les joueurs seront répartis soit aléatoirement soit placés de telle sorte à ce que le niveau soit homogène, dans différents groupes pouvant aller jusqu'à 8 groupes de 4 joueurs ou équipes.
 - Les 2 meilleurs joueurs ou les 2 meilleures équipes de chaque groupe avancent dans l'arbre final.
- Phase finale :
 - Les phases finales se joueront sous le format d'un arbre à élimination directe.
 - Les matchs pourront être joués soit en Bo1 soit en Aller-Retour en fonction de la bonne tenue de la compétition.

Article 9. Règlement des gains

Tout gain remporté sera reversé à un seul joueur / une seule entité. Par défaut, les gains seront reversés à la personne morale ou physique enregistrée lors de l'achat du slot.

Le règlement des gains s'effectuera sous un délai de 90 jours à compter de la fin de l'événement. Les informations seront collectées le jour même ou la semaine suivant la fin de l'événement.

De plus, un document de "Reconnaissance de gains" devra être dûment complété par la personne morale ou physique pour recevoir son gain.

Article 10. Avant le match

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiqué sur le planning ou à l'oral, 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 des admins durant les 5 minutes qui précèdent le match.

Pour tout problème empêchant un participant d'être à l'heure, le joueur doit en avertir l'admin immédiatement.

Article 11. Pendant le match

- Si un match est involontairement interrompu pour une raison matérielle (plantage, coupure de courant, etc.) les admins peuvent décider de recommencer le match en fonction des règles suivantes :
- Si le problème a 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 12. Validation du résultat

A la fin d'un match, les 2 joueurs doivent valider le score auprès de l'un des admins présents.

Les joueurs sont tenus de vérifier leur score via Toornament.

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 concerné 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 13. Actions et comportements interdits entraînant des sanctions

Tous les joueurs doivent faire preuve de fairplay et de convivialité pour respecter l'ambiance désirée du tournoi. Ils s'engagent à respecter les lois en vigueur sur le territoire français, notamment de ne pas tenir de propos racistes, injurieux, homophobes, xénophobes ou quelque autre forme de discrimination sociale, ethnique ou politique envers les autres participants, les organisateurs ou quiconque en présence.

En cas de pseudo ou de nom d'équipe ouvertement offensant, les officiels se réservent le droit de les modifier.

Tout comportement anti-jeu et anti-compétition portant préjudice au bon déroulement du tournoi, ou portant atteinte aux locaux ou au matériel gracieusement mis à disposition entraînera la disqualification sans sommation et l'expulsion définitive du (des) fautif(s).

Les actions suivantes sont strictement interdites durant un match et entraîneront une défaite immédiate et irrévocable du match en cours :

- L'exploitation d'un bug.
- Contester avec véhémence la décision d'un officiel du tournoi.
- Élever la voix envers un officiel.
- Tout comportement véhément envers un officiel.

Un joueur sera immédiatement disqualifié du tournoi et pourra subir d'autres sanctions indiquées dans le règlement général s'il commet l'une des infractions suivantes :

- L'utilisation de n'importe quel programme de triche ou de matériel truqué.
- Utiliser un langage ou des gestes insultants.
- Émettre des insultes, propos négatifs ou railleries à répétition. Ceci inclut les railleries en partie (« flaming »).
- Être coupable de comportement anti-sportif (déconnection intentionnelle, spam/flood, etc.).
- Endommager du matériel.
- Être coupable d'actes violents.
- Tricher avec préméditation ou utiliser un procédé inéquitable (ceci inclut également la réception d'informations non autorisées sur la partie en cours et l'aide d'autres joueurs.).
- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi.
- Refuser à répétition de suivre les instructions d'un officiel du tournoi.
- Violer intentionnellement et consciemment des règles mentionnées dans ce règlement.

Article 14. Disqualification et expulsion

Après étude par un admin d'une infraction au règlement, un joueur ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, une disqualification ou même une expulsion. Un joueur disqualifié perd automatiquement tous ses prochains matchs et perd tous les droits, dotations et prix qu'il/elle a reçu ou aurait pu recevoir.

(Dans la première phase, tous les résultats des matchs précédents sont convertis en défaite. Dans une phase finale, le match précédent est converti en défaite et son adversaire précédent avance au tour suivant à la place du joueur disqualifié.)

Article 15. 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 doivent communiquer l'infraction, la sanction et toute information pertinente au participant coupable.
- Les conséquences peuvent également s'appliquer à un match ou à tout le tournoi.

Article 16. Autres comportements interdits

Ci-après se trouve 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 17. 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 correspondent 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 18. Santé

Afin d'éviter tous problèmes médicaux résultant du tournoi, les participants doivent être garants de ne pas être la proie de problèmes de santé incompatibles avec l'univers du jeu vidéo ou du tournoi. Les écrans, la foule ou le bruit ne pourront pas être tenus responsables de quelconques complications physiques ou psychologiques pour les participants.

Article 19. Politique de remboursement

L'organisateur pourra rembourser votre participation à la compétition, uniquement si :

- L'événement est annulé pour raison de force majeure,
- Vous présentez un certificat médical en date de l'événement.

Article 20. Droit à l'image

Tous les droits de diffusion des rencontres du Thonon Gaming Fest 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 au TGF, chaque joueur autorise, à titre gratuit, le Thonon Gaming Fest, 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 visuels pour les événements organisés par l'agence Centurio.