

Coupe du monde des sports électroniques

Les règlements de la FIFA

Chapitre premier : information générale

1.01 règlements de la FIFA

Article premier : Le comité de régulation

Les présents règlements sont arrêtés et rédigés par le comité de régulation de la coupe du monde des sports électroniques.

Le Comité de régulation est composé d'un directeur des compétitions et d'un directeur de tournoi pour chaque discipline.

Le comité de régulation peut être contacté à :

- Sylvain Maillard/ Directeur des compétitions/ Smaillard@eswc.com

Article 02 : Mise en œuvre

Les présents règlements de la FIFA s'appliquent sur tous les tournois officiels de la coupe du monde des sports électroniques, saison 2013. Les tournois officiels comprennent les tournois nationaux, régionaux ainsi que les grandes finales. La structure du tournoi relève de l'exclusive autorité de l'organisateur.

Article 03 : Mises à jour

Le comité de régulation a le droit de modifier le présent règlement de temps à autres et ce sans préavis. A cet effet, il est encouragé à revoir ces règlements de temps à autres afin d'être informé des éventuels changements.

Chapitre 02 : Règles de la FIFA

2. 01 Réglages du jeu

Article 04 : Version

La compétition utilise le jeu « FIFA 13 » jusqu'à la production de « FIFA 14 »

Article 05 : réglages du jeu

Les réglages suivants seront utilisés :

- Mode : Exhibition
- Niveau : World class
- Equipe : club/ nation

- Mi- temps : 06 mn
- Tactiques : par défaut (seules les tactiques du jeu sont autorisées)
- Assistance puissance passes: désactivée
- Blessures : activées
- Hors- jeu : activés
- Défense : tactique défensive
- Temps/ Climat : par défaut
- Vitesse : normale
- Radar : 2D
- Minuteur : activé
- Caméra : TV broadcast
- Temps additionnel et 6 mètres : ajout de deux mi- temps en cas de match nul. Si le résultat nul persiste al fin de la prolongation, le vainqueur sera annoncé après les tirs au but.

Article 06 : réglages particuliers pour les matchs de groupe

Un match dans la section groupe peut se terminer par un score nul. Ceci implique de suivre les règles particulières suivantes :

- Le jeu ne doit pas utiliser la règle du temps additionnel
- Le jeu ne doit pas utiliser la règle des tirs au but.

Article 07 : réglages particuliers pour les matchs « aller- retour » dans la section « play- off »

Un match dans les sections paly- off ne peut pas se terminer par un score nul. Ceci implique de suivre les règles particulières du second jeu :

- Le jeu doit utiliser les règles du temps additionnel ;
- Le jeu doit utiliser les règles des tirs au but.

2. 02 format des matchs

Article 08 : Match à partie unique

Le match à partie unique est joué en deux mi- temps de 06 minutes chacune. Le vainqueur est celui qui inscrit le plus de buts.

Article 09 : les matchs « aller- retour »

Le match aller- retour est joué en deux parties de 06 minutes chacune. Le vainqueur du match et celui qui inscrit le plus de buts à la fin des deux parties.

Article 10 : le match barrage

Un match barrage est joué comme un match unique

Article 11 : la pause pendant le jeu

Les participants peuvent mettre pause pendant le jeu pour changer la stratégie ou les joueurs et ce deux fois uniquement et lorsque le jeu est arrêté (hors- jeu, touche, coup franc....)

Le participant peut, exceptionnellement, mettre pause à chaque fois qu'un de ses joueurs est expulsé ou blessé et ce afin de le remplacer et de changer sa stratégie.

Article 12 : Match interrompu

Si le jeu est interrompu involontairement (accident du joueur, coupures du réseau...), les officiels du tournoi peuvent décider ou non de rejouer la partie. Si le match doit être rejoué, il s'effectuerait selon les règles suivantes :

- Si les deux joueurs n'ont pas inscrits de but durant la première mi- temps, tout le match doit être rejoué ;
- Si le problème a eu lieu après l'inscription du premier but, le jeu sera redémarré à partir de la mi- temps restante. Les buts inscrits durant la mi temps interrompue seront ajoutés au score finale de la nouvelle partie.

2. 03 les règles spécifiques aux sections groupe et play- off

Article 13 : règles spécifiques à la section groupe

En cas de section groupe, les participants se rencontrent dans un match à partie unique ou un match aller/ retour (voir articles 08 et 09). Le résultat de chaque match est comptabilisé en « groupe de points » comme suit : 3 pour une victoire, 1 pour un match nul, 0 pour une défaite. A la fin du groupe les critères suivants sont appliqués pour déterminer la position de chaque participant :

- Le plus grand nombre de points obtenus dans tous les groupes ;
- Le plus grand nombre de points obtenus dans les matches de groupe joués entre le restant des participants ;
- Le meilleur goal average obtenu dans les matches de groupe joué entre le restant des participants ;
- Le meilleur goal average obtenu dans tous les matches de groupes ;
- Le plus grand nombre de points obtenus dans les matches barrages joués entre le restant des participants (les matches barrages sont organisés occasionnellement) ;
- Le meilleur goal average obtenu dans les matches barrages.
- Les étapes 5 et 6 sont appliquées jusqu'à ce qu'aucun participant ne soit relié.

Si un joueur est disqualifié ou n'a pas terminé un match dans la section groupe, tous les résultats de ses matches à l'intérieur du groupe sont annulés et également perdus par un score de 3 à 0. Tous les points obtenus ou perdus sont redistribués

Article 14 : règles spécifiques au play- off

Un play- off peut être organisé dans une seule ou une double élimination.

Dans chaque match de seule ou double élimination les participants jouent entre eux dans un match à partie unique ou un match « aller- retour » (voir articles 08 et 09).

Pour une simple élimination, le vainqueur passe au tour suivant. Un match supplémentaire sera joué entre les perdants des demies finales afin d'établir la 3^{ème} et la 4^{ème} place.

Pour une double élimination le vainqueur du match avance dans le groupe des vainqueurs et le perdant continue dans le groupe des perdants. Les participants sont éliminés lorsqu'ils perdent un match dans le groupe des perdants. Dans la grande finale, le champion du groupe des perdants doit gagner 2 matches consécutifs contre le champion du groupe des vainqueurs pour gagner le tournoi.