

# Coupe du monde 2022

## Médiathèque Rolland-Plaisance

1) La Coupe du Monde 2022 (Fifa22) se tiendra le samedi 19 novembre 2022 au samedi 17 décembre à la médiathèque Rolland Plaisance à partir de 14h30.

1<sup>er</sup> samedi 19 Novembre match amical, création des binômes, organisation du tournoi, règlement.

2<sup>e</sup> samedi 26 Novembre Organisation des matchs de groupe (lieu à déterminer Nétreville ou Rolland Plaisance)

3<sup>e</sup> samedi 3 Décembre Organisation des matchs de groupe (lieu à déterminer Navarre ou Rolland Plaisance)

4<sup>e</sup> samedi 10 Décembre Organisation des matchs de groupe (lieu à déterminer La Madeleine ou Rolland Plaisance)

5<sup>e</sup> samedi 17 Décembre Finale Rolland Plaisance.

### Les règles sont les suivantes :

- Plate-forme : PS4
- Nombre de participants maximum par tournoi qualificatif : 24 (12 équipes de 2 joueurs)
- Tournois de qualification dans chaque médiathèque du réseau. Les 2 meilleures équipes de chaque tournoi se qualifieront pour la finale du 17 décembre à la médiathèque Rolland Plaisance.

2) LES JOUEURS : Pour participer à ce tournoi, tous les joueurs doivent être inscrits au préalable. Pour cela une solution :

- Sur place le jour même à partir de 14h jusqu'à 14h30. Il est fortement recommandé à tous les joueurs d'apporter leur propre manette (PS4). Chaque joueur est également invité à prendre connaissance de ce règlement dans son intégralité. Une tenue exemplaire et un comportement fair-play sont demandés pour garantir un tournoi se déroulant dans les meilleures conditions.

3) LA TABLE DE MARQUE : La table de marque est le centre de l'organisation du tournoi. C'est à cet endroit que les joueurs doivent valider leur inscription à leur arrivée, donner les résultats de leurs matchs, consulter le tableau du tournoi, consulter un arbitre, etc.

4) LES ARBITRES : Les arbitres sont présents pour appeler les joueurs, régler les problèmes et prendre des décisions impartiales. Ils sont également aptes à répondre aux questions des participants. Lors d'un litige exceptionnel (non couvert dans ce règlement), le mot d'un arbitre est final et la décision devra être suivie par les joueurs.

5) LES MATCHS : Pour chaque match, les joueurs se verront attribuer un numéro correspondant à une console. Ils devront s'y rendre dans les 5 minutes suivant l'appel pour y jouer leur match. Chaque match se déroule en 1 manche gagnante.

- Difficulté : Légende
- Durée du match : 6 minutes

- Hors-jeu : Oui Toutes les équipes National disponibles, sauf les équipes spéciales All-Star.

Les joueurs peuvent mettre le jeu en pause jusqu'à trois fois. Les pauses doivent servir à effectuer un changement tactique dans leur équipe (changement de joueur, changement de formation ou changement de tactique). Les joueurs peuvent mettre le jeu en pause uniquement lorsque la balle n'est pas en jeu. Toute mise en pause ne respectant pas ces règles peut résulter en une réclamation par le joueur adverse. À la fin du match, les joueurs doivent déconnecter leur manette et venir communiquer leur résultat à la table de marque, qui en prendra note.

6) ABSENCE, ABANDON ET DISQUALIFICATION : Les joueurs doivent se présenter au niveau de la console qui leur est attribuée dans les 5 minutes suivant l'appel pour disputer leur match. Au-delà, les règles suivantes s'appliquent :

- Si les deux joueurs sont absents, le match sera déplacé, dans les limites du possible, à une heure ultérieure. Si tel déplacement est impossible, les deux joueurs seront disqualifiés.
- Si un joueur est absent, celui qui est présent aura le choix de prendre la victoire en disqualifiant son adversaire, ou de décaler son match. À nouveau, si le décalage est impossible, le joueur sera disqualifié. Les arbitres seront à l'affût des joueurs pour les prévenir de leurs prochains matchs, mais il est recommandé à ces derniers de rester à proximité de la zone de déroulement du tournoi. Un joueur souhaitant abandonner la compétition est prié de se présenter à la table de marque pour rendre le tournoi plus fluide et éviter aux arbitres de le chercher lors de son appel.

7) PROBLÈMES TECHNIQUES : Si un bug survient lors d'un match, il devra être rejoué dans son intégralité, peu importe le score avant le bug.

8) PROTESTATIONS : Si un joueur estime que son adversaire a triché, utilisé un exploit bug, mal signalé un résultat, ou tout autre cas litigieux, il est prié de se présenter à la table de marque ou à un arbitre pour en discuter. Cela doit être fait rapidement pour garantir une décision au plus juste.