

RÈGLEMENT 95 KINGS OF FIELDS MADDEN NFL 25 / TOUCH 7v7

En participant à cette compétition les joueurs s'engagent à accepter, sans réticence ou interprétation, et respecter le règlement. Il est à noter que celui-ci est susceptible d'évoluer durant l'événement.

Par ailleurs, en cas de divergences d'interprétation de ce document, l'avis des administrateurs du tournoi a préséance sur celui des joueurs.

ATHLETICA décline toute responsabilité dans les sinistres qui pourraient survenir au cours ou à l'occasion d'une des rencontres.

ÉLIGIBILITÉ :

Le tournoi est ouvert à toute personne de 16 ans et plus. **Une autorisation parentale doit être fournie obligatoirement pour toute inscription d'un joueur mineur à un tournoi sport/eSport.**

Les participants du tournoi ne doivent être bannis d'aucune compétition officielle.

Chaque équipe désigne au moment de l'inscription un capitaine qui sera considéré comme le seul décisionnaire de l'équipe et relai des informations. Chaque participant s'engage dès son inscription à respecter l'intégralité du règlement intérieur sous peine de sanction jusqu'au renvoi immédiat du tournoi.

FORMAT DU TOURNOI :

Afin de participer au tournoi, chaque équipe devra être constituée de 7 joueurs (possibilité d'avoir 3 remplaçants en plus et donc d'avoir une équipe de 10).

16 équipes au maximum seront autorisées.

Les casques sont autorisés si les 2 équipes sur le terrain sont OK pour jouer casqué (On veut créer du contenu tu connais !!)

Phase de poules :

Les 16 équipes seront réparties dans 4 poules de 4 équipes. Toutes les équipes d'une même poule s'affronteront de la façon suivante :

- 1 match de touch 7v7
- 2 matchs MADDEN 25 1v1 qui seront joués en simultané

Un même joueur ne peut pas participer à plusieurs rencontres MADDEN contre une même équipe.

Il n'y a aucune obligation pour les joueurs de participer aux matchs MADDEN ou aux matchs de Touch. Un joueur peut jouer uniquement à MADDEN et pas au Touch, un joueur peut jouer uniquement au Touch et pas à MADDEN, dans le cas où il y aurait un remplaçant dans l'équipe.

Les équipes qualifiées seront :

- Les deux équipes premières au classement de chaque poule

En cas d'égalité, l'équipe qui a gagné le plus de matchs de Touch passera au tour suivant.

La répartition des points se fera comme suit :

MADDEN 25	
Victoire	2 points
Nul	1 point
Défaite	0 point
Touch	
Victoire	3 points
Nul	1 point
Défaite	0 point

Phase finale :

L'équipe qui remporte le Touch et MADDEN est qualifié. Si une équipe gagne le Touch et que l'autre gagne MADDEN un tirage au sort aura lieu. Il déterminera sur quel format les joueurs se départageront (Touch ou MADDEN).

La première équipe à remporter 2 matchs (Touchball et MADDEN confondus) passera au tour suivant.

Les rencontres auront lieu comme suit :

- 1 match de Touch 7v7.
- 1 match MADDEN 25 1v1.
- Tirage au sort

FORMAT DES RENCONTRES – SPÉCIFIQUE MADDEN 25:

Les matchs se disputeront sur le jeu MADDEN 25 en trois rencontres pour la phase de poule (les 3 matchs seront joués en même temps) et une rencontre pour la phase finale.

Toutes les équipes de franchise par défaut sont autorisées

Règles générales :

a. Les participants peuvent choisir n'importe quelle équipe parmi les 32 équipes NFL dans Madden. Vous pouvez choisir la même équipe que votre adversaire. Aucune autre équipe n'est autorisée (équipes créées, équipes ultimes, etc.).

b. Les participants peuvent changer d'équipe et/ou de livre de jeux entre les manches. La tête de série la plus élevée peut faire un changement après que la tête de série la plus basse ait choisi.

c; Aucune modification d'uniforme (sauf si vous jouez avec la même équipe que votre adversaire).

d. Les matchs se terminant par un forfait seront enregistrés sur un score de 28-0.

e. En cas de déconnexion ou de gel involontaire, la partie sera redémarrée en reprenant exactement là où elle s'était arrêtée (score, quart-temps, temps restant, équipe en possession, ligne de yard, tentative/distance).

Les paramètres de jeux utilisés sont :

a. Niveau de jeu : All Pro (aucun changement des curseurs)

- b. Horloge de jeu : Quarts-temps de 4 minutes (modifiable)
- c. Météo : Désactivée
- d. Défis : Activés
- e. Horloge accélérée : Oui – 25 secondes restantes
- f. Vitesse du jeu : Normale
- g. Blessures : Désactivées
- h. Fatigue : Activée
- i. Équipes équilibrées : Désactivées

RÈGLES DU JEU TOUCH :

PRÉREQUIS :

- La longueur de l'aire de jeux est de 40 yards au total : 2 zones de 15 yards + une zone d'en but de 10 yards.
- L'équipe à domicile désignée commencera à prendre possession du ballon sur les 30 yards. Chaque équipe dispose de 4 drives.
- 25 secondes entre chaque jeu. Les centres snappent simplement la balle, ils ne peuvent pas avancer.
- L'attaque peut placer la balle dans les hash marks indifféremment de là où le jeu s'est fini précédemment.
- L'arbitre compte 4 secondes et la balle doit être lancée dans ce temps imparti. Pas de temps supplémentaire si le QB roll.
- Le QB doit être en shotgun OU doit faire un dropback en position handoff. Ensuite il n'a plus droit d'avancer (pour éviter qu'il lance au niveau du centre).

Si le QB veut lancer en avançant, il doit être en shotgun ET faire un dropback de 3 pas minimum

PROGRESSION DES ÉQUIPES :

- L'offense a 4 essais pour obtenir un first down de 15 yards. Les marqueurs de first downs seront aux lignes + 30 et + 15 yards.
- Pas de conversion après un TD.

- Aucune course n'est autorisée. Les passes latérales, double QB et les hook & ladder sont autorisées, dans les mêmes règles qu'au foot us.

- Chaque équipe disposera de 25 secondes pour mettre le ballon en jeu. Nous sommes passés à 4 drives par match, il faut aller vite. Un retard de jeu est une perte de down.

- L'équipe offensive est responsable de récupérer et de rendre le ballon à l'arbitre.

Tout retard dans le retour du ballon à l'arbitre entraîne un retard de jeu et une perte de down.

Il est conseillé d'avoir 2 ballons dispo et d'avoir un remplaçant qui donne la balle dispo et va chercher l'autre.

COACHER VOTRE ÉQUIPE :

- Puisque les interceptions peuvent être retournées pour 6 points, aucun entraîneur n'est autorisé sur le terrain.

- Les entraîneurs ne sont pas autorisés à contester une décision officielle.

REGLES SPECIALES :

- Pas de block ou de plaquage, ni en deça des 5 yards, ni tant que la balle n'est pas lancée, ni bien sûr après que la balle soit lancée.

- Un porteur de ballon est arrêté lorsqu'il est touché sous le cou avec deux mains.

- Les fumbles ne peuvent pas être récupérés. Si la balle touche le sol lors d'une passe latérale, le jeu s'arrête. La balle reste à l'attaque.

- Les interférences sur les passes (offensives ou défensives) ou les pénalités pour saisie défensive seront appliquées comme dans le football américain (règles NCAA).

- Le QB dispose de 4 secondes pour lancer dans la poche. Les arbitres arrêteront le jeu si les 4 secondes sont dépassées. Le résultat sera une perte de down.

- Une interception peut être retournée pour un TD. L'équipe offensive doit ensuite taguer le joueur défensif pour empêcher un TD. Aucun bloc autorisé. Les passes latérales sont autorisées.

- Tout joueur qui se bat ou a un comportement délétère sera expulsé. L'application des règles est à la discrétion des arbitres.

EN CAS D'EGALITE :

- Tout match qui se termine par une égalité ira en prolongation. L'équipe qui a commencé le match aura le choix d'être en attaque ou en défense
- Chaque équipe aura un seul jeu de la ligne +30 yards.
- L'équipe avec le plus gros gain sera déclarée gagnante de la prolongation.
- S'il n'y a pas de gain ou si les gains sont égaux, on recommence jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré.

COMPOSITION D'ÉQUIPE :

Chaque équipe devra être composée de 7 joueurs (jusqu'à 3 emplacements sont autorisés).

Pour la partie TouchI 7v7, l'équipe devra être constituée de :

- 5 joueurs de champs
- 1 QB
- 1 Centre

Pour la partie MADDEN 25, le capitaine devra désigner trois joueurs pour les matchs en 1v1.

Un même joueur ne peut pas participer à plusieurs rencontres MADDEN contre une même équipe.

ÉQUIPEMENT DES JOUEURS :

- Touch 7v7 :

L'équipement (t-shirt & short) sera fourni par les organisateurs du tournoi. Chaque participant devra apporter une paire de chaussures adaptée à la pratique sur terrain synthétique. En fonction de la typologie d'équipes qui se rencontreront, le casque de football américain sera autorisé ou non pour chacune des rencontres en accord avec chacun des capitaines.

- EA MADDEN 25:

Les manettes seront fournies par l'organisation, cependant les joueurs sont libres d'apporter leurs propres manettes compatibles PS5.

REGLES COMPLEMENTAIRES :

Problèmes Techniques

Si un match est interrompu par un problème n'étant pas du ressort des joueurs, la partie interrompue sera rejouée si l'interruption a lieu avant les 5 premières minutes.

Infractions

Tout comportement déplacé et ou antisportif peut amener la disqualification du joueur et/ou de l'équipe entière.

Toute forme de tricherie est interdite. Les joueurs doivent se conduire correctement.

- Leur attitude envers les spectateurs et organisateurs devra rester correcte. Toute insulte ou comportement agressif sera sanctionné.
- Les joueurs doivent respecter les horaires donnés par les organisateurs et s'assurer d'être disponibles lorsqu'ils seront appelés avant le début du tournoi ainsi qu'à chaque fois que cela sera nécessaire.
- En cas de retard supérieur à 15 minutes à partir du début du match, le joueur ou l'équipe concerné perdra son match. En cas de récidive, le joueur ou l'équipe sera disqualifié.