

EA FC26 GAME DAYS CUP

RÈGLEMENT

1. Règles Générales

Les joueurs peuvent s'inscrire en ligne au EA FC26 GAME DAYS CUP via un formulaire. Ils doivent fournir leur nom, leur adresse, leur numéro de téléphone ainsi que leur adresse e-mail. En s'inscrivant, les participants acceptent les conditions de participation. Les données personnelles seront utilisées exclusivement pour l'organisation de l'événement et supprimées après la fin du tournoi.

Début:

L'enregistrement pour chaque tournoi de qualification commence à 10h00 et se termine à 10h30. Si le tournoi est complet, des joueurs inscrits sur la liste d'attente et ayant effectué leur inscription sur place peuvent être pris en compte. Les places restantes après 10h30 sont attribuées aux participants présents sur la liste d'attente. En cas de surnombre, l'attribution se fait par tirage au sort. Les joueurs qui ne sont pas physiquement présents le jour de l'événement perdent leur droit à une place de départ.

Les participants qui enfreignent les conditions de participation ou les règles du jeu peuvent être exclus du tournoi. Cela s'applique notamment en cas de comportement antisportif, de manipulation ou de triche. L'organisateur se réserve le droit de disqualifier des participants à tout moment, y compris pendant la tenue de l'événement.

2. Règles de Déroulement du Jeu

Phase de Groupes:

Chaque tournoi commence par une phase de groupes. Une victoire rapporte trois points, un match nul un point. En cas d'égalité, le résultat est enregistré à la fin du temps réglementaire. Il n'y a ni prolongation, ni « golden goal », ni séance de tirs au but durant la phase de groupes. Les deux meilleurs joueurs de chaque groupe se qualifient pour la phase à élimination directe. En cas d'égalité de points, la confrontation directe est déterminante en premier lieu, suivie de la différence de buts. Si celles-ci sont également identiques, le nombre de buts marqués fait foi.

Phase KO:

Dans la phase à élimination directe, les joueurs qualifiés s'affrontent en mode « knock-out ». En cas de match nul, une prolongation classique a lieu. S'il y a encore égalité à l'issue de la prolongation, une séance de tirs au but détermine le vainqueur.

Vainqueur:

Seule l'équipe gagnante se qualifie pour la Grande Finale du 24 octobre 2026 au Wankdorf Center (Berne).

3. Spieleinstellungen

Mode: EAFC 26 Coup d'envoi Classique

Format: 1vs1

Difficulté: Légende

Temps de Jeu: 6 minutes par mi-temps

Équipes: Sélection libre y compris les équipes Allstar

Blessures: Désactivées

Hors jeu: Activé

Caméra: Réglage standard de télédiffusion

Les modifications sont possibles après accord entre les joueurs avant le jeu.

En mode 1 contre 1 dans EAFC, un joueur affronte directement un autre. Les deux contrôlent entièrement leur équipe, y compris tous les joueurs de champ. Le gardien est géré par l'IA comme d'habitude, mais peut être repris manuellement selon la situation. En cas de faute grave, des cartons jaunes ou rouges peuvent être attribués au joueur, ce qui entraîne des situations de sous-effectif sur le terrain virtuel.

4. Interruptions de Jeu et Règles Générales

Jeu Complet:

Si une partie est interrompue en raison de circonstances extérieures, comme une panne de courant ou des problèmes techniques, elle est relancée. Les buts déjà marqués sont recréés aussi rapidement que possible au début du redémarrage, afin de rétablir le score initial. La partie est ensuite poursuivie pour le temps restant.

Prolongation / Tirs au But:

S'il n'y a aucun but durant la prolongation, la partie est relancée et une séance de tirs au but a lieu.

5. Arbitres

Les jeux sont supervisés par nos directeurs de tournoi qui portent des uniformes.

Les décisions des directeurs de tournoi sont finales et obligatoires.

6. Règles de Conduite

Avec l'inscription, les participants acceptent que des enregistrements audio et visuels puissent être réalisés pendant l'événement et utilisés pour des fins de communication sur les réseaux sociaux et les sites officiels.

7. Enregistrements Audiovisuels

Avec l'inscription, les participants acceptent que des enregistrements audio et visuels puissent être réalisés pendant l'événement et utilisés pour des fins de communication sur les réseaux sociaux et les sites officiels.

8. Responsabilité

L'organisateur n'est responsable qu'en cas de faute grave ou d'intention délibérée. Toute autre forme de responsabilité est exclue.

9. Clause Salvatrice

Si certaines dispositions de ce règlement s'avèrent invalides, la validité des autres dispositions reste intacte.

Ce tournoi n'est pas associé à Electronic Arts Inc. ou à ses licenciés et n'est pas soutenu par ceux-ci.