



MOROCCO
GAMING
EXPO

2025

RÈGLEMENT GÉNÉRAL

Tournois E-Sport
MOROCCO GAMING EXPO



Street Fighter 6 - EA SPORTS FC 25 - Valorant - Free Fire

PREAMBULE

Le Ministère de la Jeunesse, de la Culture et de la Communication (désigné ci-après par "l'organisateur") par le biais de son prestataire GEEKMAROC au capital de 100.000 dirhams dont le siège est à 23 BD OKBA IBNO NAFII ETG 3N5 HAY MOHAMMADI CASABLANCA immatriculé auprès du Registre du Commerce de Casablanca sous le n° 386971 (désigné ci-après par "le prestataire"); durant la période mentionnée dans l'article 2 ci-dessous, et sur l'ensemble du territoire du Royaume du Maroc, des tournois e-sport seront organisés pour les jeux suivants : Valorant sur PC, Free Fire sur mobile, Street Fighter 6 et EA SPORTS FC 25 sur console, dans le cadre du salon appelé "Morocco Gaming Expo" (désigné ci-après par "le Tournoi"), conformément aux modalités décrites dans le présent règlement.

ARTICLE 1 : CIBLE

La participation aux présents tournois est ouverte, pendant la période mentionnée à l'article 2 du présent règlement, à toute personne résidant au Maroc, et ce, conformément aux conditions définies par l'Organisateur, propriétaire du projet « Morocco Gaming Expo ».

Toutefois, sont exclus de la participation aux présents tournois :

- L'ensemble des collaborateurs du salon « Morocco Gaming Expo » ;
- Maître Wafa GARANE, notaire à Casablanca et l'ensemble de son personnel ainsi que les membres de leurs familles (enfants et conjoints) faisant partie du même foyer que ces derniers ;
- L'ensemble des collaborateurs des agences partenaires du salon « Morocco Gaming Expo » ;
- Les sociétés partenaires du salon « Morocco Gaming Expo » ou participant à l'organisation desdits tournois à savoir GEEKMAROC et AVANTSCENE ainsi que l'ensemble de leurs collaborateurs ;
- Les personnes n'ayant pas atteint l'âge de 16 (seize) ans et les personnes morales.
- Les participants âgés de 16 à 18 ans non autorisés par leurs parents.

Dans le cas où une personne exclue par le présent règlement participerait aux tournois visés et serait désignée comme gagnante, celle-ci ne sera pas reconnue en tant que telle et ne pourra prétendre à aucun gain. Dans une telle situation, l'Organisateur se réserve le droit d'attribuer le gain à un autre participant éligible.

ARTICLE 2 : DUREE D'INSCRIPTION

- Phase d'Inscription 1 : Les équipes souhaitant à participer devront s'inscrire pendant cette première phase, qui se déroulera du 22 avril au 1 mai 2025 pour le jeu Free Fire, du 22 avril au 3 mai 2025 pour le jeu EA SPORTS FC 25, du 22 avril au 5 mai 2025 pour le jeu Valorant et du 22 avril au 7 mai 2025 pour le jeu Street Fighter 6.
- Phase d'Inscription 2 : Une seconde période d'inscription sera ouverte à partir du 22 avril 2025, avec des dates de clôture spécifiques à chaque jeu : jusqu'au 14 mai pour Free Fire, jusqu'au 16 mai pour EA SPORTS FC 25, jusqu'au 18 mai pour Valorant, et jusqu'au 20 mai pour Street Fighter 6. Cette phase offrira une nouvelle opportunité aux équipes n'ayant pas pu s'inscrire lors de la première phase, ainsi qu'à de nouvelles équipes souhaitant rejoindre le tournoi.

- Phase d'Inscription 3 : Une troisième et dernière phase d'inscription sera accessible à partir du 22 avril 2025 jusqu'au 3 juin, pour tous les jeux. Cette ultime phase offrira une dernière chance aux équipes qui ne se sont pas inscrites lors des deux phases précédentes, ainsi qu'à celles souhaitant encore rejoindre la compétition.

✓ Modalité d'inscription

La participation aux quatre tournois se fera exclusivement via la plateforme "Lgame.GG", en utilisant le lien suivant : <https://mgex.lgame.gg/>.

ARTICLE 3 : REGLEMENT DES JEUX

Tournoi du jeu FREE FIRE

Éligibilité de participation

Afin d'être considérés comme "Personnes participantes", les joueurs et les joueuses doivent remplir les critères d'admissibilité suivants :

- Être citoyen marocain ou résider au Maroc depuis au moins six mois consécutifs.
- Avoir un compte valide sur la plateforme Lgame.gg.
- Être inscrit au tournoi sur le landing page « <https://mgex.lgame.gg> »
- Avoir au moins seize (16) ans.
- Tout participant âgé de 16 à 18 ans doit disposer d'une autorisation parentale signée par son tuteur légal, conformément à l'Annexe 1 jointe au présent règlement.
- S'inscrire avec son Compte FREE FIRE valide pour admissibilité et accepter le Règlement officiel et le Règlement de l'événement.
- En cas de qualification pour la grande finale, il est essentiel d'être disponible le 30 juin et 1 juillet 2025 pour les journées médiatiques (media day), ainsi que du 2 au 3 juillet 2025 pour assister à la finale qui se déroulera au salon.

Format du tournoi

Le tournoi se compose de deux étapes : les qualifications en ligne et la grande finale physique au sein du salon « Morocco Gaming Expo ».

1. Format de qualification

Cette section présente une analyse détaillée de l'évolution du tournoi, depuis les phases de qualification jusqu'à la grande finale.

- **Phase préliminaire** : Cette étape sera composée de trois séries de qualifications distinctes, avec un maximum de 396 équipes au total par série. Chaque série de qualifications offrira 6 places pour la phase d'élimination directe (Knock-Out Stage), pour un total de 18 équipes admissibles dans cette phase.
- **Phase d'élimination directe (Knock-Out Stage)**: Les 18 équipes qualifiées lors de la phase initiale seront réparties en trois groupes : A, B et C (**Illustration 1**). Ces groupes s'affronteront à tour de rôle selon le planning défini (**Illustration 2**), sur une période de 6 jours consécutive. Les matchs respecteront le système de points officiel du jeu Garena

(Illustration 3) avec 1 point attribué par élimination, et incluront une rotation spécifique des 6 cartes du jeu **(Illustration 4)**. À l'issue de ces 6 jours, les 11 meilleures équipes selon le classement général seront qualifiées pour la grande finale mené d'une équipe invitée. L'équipe invitée sera sélectionnée par les organisateurs selon des critères préétablis.

Tournament Schedule		
Stage	Day	Group
Knockout	1	AB
	2	BC
	3	AC
	4	AB
	5	BC
	6	AC

Grp A	Grp B	Grp C
Team 1	Team 7	Team 13
Team 2	Team 8	Team 14
Team 3	Team 9	Team 15
Team 4	Team 10	Team 16
Team 5	Team 11	Team 17
Team 6	Team 12	Team 18

Points	Place
12	1st
9	2nd
8	3rd
7	4th
6	5th
5	6th

Points	Place
4	7th
3	8th
2	9th
1	10th
0	11th
0	12th

Map Rotation	
Map	Match
1	Bermuda
2	Purgatory
3	Alpine
4	Kalahari
5	Nexterra
6	Random

2. Date des qualifications

Phase de qualification préliminaire

- Qualification préliminaire – Tour 1: La période d'inscription s'étend du 22 avril au 1er mai 2025. Les épreuves de qualification se dérouleront du 2 au 4 mai 2025.
- Qualification préliminaire - Tour 2 : La période d'inscription s'étend du 22 avril au 14 mai 2025. Les épreuves de qualification se dérouleront du 15 au 17 mai 2025.
- Qualification préliminaire – Tour 3 : La période d'inscription s'étend du 22 avril au 2 juin 2025. Les épreuves de qualification se dérouleront du 3 au 10 juin 2025.

Phase d'élimination directe (Knock-Out Stage)

- Cette phase se déroulera durant 6 jours répartis comme suit :
 - Une première partie du 17 au 19 juin 2025.
 - Et une deuxième partie du 20 au 22 juin 2025.

3. Grande Finale

La grande finale du tournoi Free Fire sera organisée les 2 et 3 juillet 2025 au sein du salon « Morocco Gaming Expo ».

- Nombre d'Équipes Qualifiées : Douze équipes, composées des 11 meilleures équipes des tours de qualification, ainsi qu'une seule équipe invitée par l'équipe organisatrice selon des critères déjà prédéfinis.
- La grande finale réunira les 12 équipes qualifiées pour deux jours de compétition intense. Chaque jour, elles s'affronteront lors de 6 matchs, selon le système de points officiel de Garena (**Illustration 3**), avec 1 point attribué par élimination. Les parties se dérouleront sur une rotation spécifique des 6 cartes du jeu (**Illustration 4**).

Points	Place
12	1st
9	2nd
8	3rd
7	4th
6	5th
5	6th

(3)

Points	Place
4	7th
3	8th
2	9th
1	10th
0	11th
0	12th

Map Rotation	
Map	Match
1	Bermuda
2	Purgatory
3	Alpine
4	Kalahari
5	Nexterra
6	Random

(4)

4. Système de notation des groupes

✓ Égalité de points

En cas d'égalité à n'importe quelle phase durant le tournoi Free Fire, le classement sera déterminé selon l'ordre des critères suivants :

- Nombre total de Booyah obtenus sur l'ensemble des matchs de la phase.
- Nombre total de kills accumulés sur l'ensemble des matchs de la phase.
- Placement lors du dernier match joué de la phase.

5. Jouabilité

Pendant toute la durée du tournoi, les joueurs doivent impérativement jouer sur un appareil mobile tel qu'un smartphone. L'utilisation de tablettes, d'émulateurs ou de tout autre logiciel permettant de jouer sur un ordinateur ou sur d'autres dispositifs non autorisés est strictement interdite. Les participants utilisant de tels moyens seront disqualifiés.

6. Version du jeu

Tous les joueurs doivent avoir installé la dernière version du jeu pour participer aux tournois organisés par l'administration. Toutes les mises à jour doivent être installées avant le début du tournoi.

7. Paramètres du lobby

L'utilisation du Ramassage d'urgence (Emergency pick-up) est strictement interdit pendant le jeu, l'utilisation de ce dernier entraînera des sanctions.

- Cartes : Bermudes, Purgatoire, Kalahari, Alpine, NexTerra, Carte aléatoire dans cet ordre.
- Mode de jeu : Esports
- Propriété du pistolet : Off
- Hide Nickname : On
- Generic Enemy Outfit : On
- High-tier loot zone : Off
- Death Cam : On
- In-Game Missions : On
- Quêtes en jeu : Off
- Loadouts autorisés
- L'équipe d'administration du tournoi sélectionnera la carte aléatoire à l'aide d'un générateur de nombres aléatoires parmi les cinq cartes mentionnées ci-dessus.

8. Comptes joueurs

Les joueurs doivent s'assurer qu'ils participeront aux matchs en utilisant le même compte de jeu que celui qu'ils ont activé sur la page d'inscription. Sinon, le joueur sera expulsé du lobby du jeu. Si le match a été joué par un joueur avec un compte différent de celui activé sur la plateforme de tournoi, les points de toute l'équipe pourront être réinitialisés.

Les joueurs de chaque équipe doivent obligatoirement avoir un tag joueur unique (4/4) pendant toute la durée du tournoi. Les organisateurs se réservent le droit de rejeter tout tag jugé inconforme ou inadmissible et d'exiger que le joueur choisisse un autre tag conforme au présent règlement de compétition.

Les équipes ne sont pas autorisées à utiliser le même logo ou un logo similaire à celui d'une autre équipe, et le logo de l'équipe doit être unique. Les équipes ne peuvent pas utiliser un logo pour lequel il existe des droits d'auteur.

Toute modification du compte de l'équipe survenant entre la clôture des inscriptions et la fin du tournoi doit être approuvée par l'administration du tournoi avant d'être autorisée. Cela inclut, mais n'est pas limité à :

- Ajouter ou supprimer des joueurs
- Changer le nom de l'équipe
- Changer le logo de l'équipe.

9. Ponctualité

Un lobby pour chaque match sera créé 10 minutes avant le début du match. L'heure de début du match est inscrite sur la page du match sur la page d'inscription, ou bien annoncée sur le serveur Discord du tournoi. Les équipes ont 10 minutes pour entrer dans le hall. Si un ou plusieurs joueurs ne rejoignent pas le lobby à temps, l'équipe commencera le match sans eux.

Une équipe peut participer au prochain match selon le calendrier, même si tous les joueurs de l'alignement ne se sont pas joints au match en cours.

Les rencontres doivent commencer à l'heure précise indiquée sur le calendrier du tournoi. Tout retard d'une équipe au début du match entraînera un avertissement.

En particulier, les matches prévus pour être diffusés doivent commencer au plus tard à l'heure stipulée par l'administration. Les équipes recevront un programme des matchs, qui pourra être

modifié à la seule discrétion de l'administration du tournoi. Les équipes seront dûment informées de toute modification de l'horaire et doivent s'assurer qu'elles sont prêtes à commencer le match à l'heure prévue.

10. Résultats

Les résultats de chaque match seront calculés automatiquement après sa fin. Le système de calcul des points des joueurs sera effectué après chaque match.

Chaque membre de l'équipe doit faire des captures d'écran de ses résultats à la fin du jeu en cas de litiges et/ou de difficultés techniques dans les lobbies. Le fait de ne pas fournir ces captures d'écran lorsqu'elles sont demandées peut entraîner des mesures disciplinaires et/ou une perte de points.

Si vous avez des problèmes ou remarquez des problèmes, veuillez contacter les administrateurs IMMÉDIATEMENT. Vous pouvez les contacter via Discord pour des questions rapides.

11. Protestations

Une réclamation concernant une violation des règles pendant le match ou des résultats erronés peut être acceptée dans les 20 minutes après la fin de tous les matchs du groupe. Pour ce faire, vous devez utiliser les fonctionnalités de la plateforme de tournois, en fournissant si nécessaire tout le matériel requis.

La réclamation doit contenir des informations détaillées sur la raison pour laquelle la réclamation a été déposée, sur la manière dont l'anomalie est apparue et sur le moment où elle s'est produite.

Une réclamation peut être refusée si la documentation appropriée (c'est-à-dire les supports de match, les enregistrements de jeu, etc.) n'est pas fournie. Un simple « ce sont des tricheurs » ne suffira pas. Les insultes et le « flaming » sont strictement interdits dans une réclamation et peuvent entraîner des avertissements ou une décision défavorable à la partie qui a insulté.

Toutes les équipes sont tenues d'enregistrer leurs matchs et de conserver les enregistrements pendant une période minimale de 7 jours. Ces enregistrements devront être fournis à l'équipe organisatrice sur demande. En cas de refus de transmettre les enregistrements, l'équipe concernée sera disqualifiée du tour en cours.

12. Remak ou Rehosts des matchs

Tout problème technique ou toute autre crise étayée par des preuves solides doit être immédiatement signalé à l'administration du tournoi. Un match ne peut être repris qu'avec l'accord préalable de l'officiel du tournoi. Un match de tournoi ne peut être refait qu'à la demande de l'administration du tournoi. Dans les situations suivantes, l'administration du tournoi peut refaire un match de tournoi :

- Inondation, incendie, guerre, acte terroriste, panne d'électricité ou autre catastrophe affectant l'Événement.
- L'environnement de l'Événement peut affecter négativement le résultat du tournoi, comme déterminé par l'équipe d'administration.
- Un dysfonctionnement technique ou une déconnexion d'un joueur (à l'exclusion des dysfonctionnements et des déconnexions dus à une erreur ou une faute du joueur) dans les 3 minutes qui suivent le début du match, par l'officiel du tournoi. Si le joueur peut se reconnecter après s'être déconnecté, il n'y aura pas de match revanche.
- Cinq problèmes surviennent pendant l'écran de chargement, et le jeu ne peut pas être chargé.

- Un joueur ne peut pas se déplacer sur le champ de bataille dans les 3 minutes qui suivent le début de la partie.
- Un joueur ne peut pas entrer dans la partie de tournoi avant le départ de l'avion de départ.
- Un joueur peut rejoindre une partie de tournoi sans voler dans l'avion de départ et sans sauter en parachute, mais au lieu de cela, commencer sur le champ de bataille.
- Un ou plusieurs clients observateurs se sont plantés, déconnectés ou laggués (incapables de travailler), quel que soit le nombre de kills ou d'autres problèmes survenus depuis le début de la partie.
- Le serveur accuse un retard notable qui a un impact significatif sur les performances de plusieurs équipes.

L'administration du tournoi a le droit de redémarrer le match lorsque celui-ci ne peut pas être diffusé normalement. Le début du match correspond à la fin de l'« échauffement » et au chargement de tous les joueurs sur l'avion de départ. Si les conditions ci-dessus sont remplies, les joueurs doivent immédiatement demander une rediffusion en avertissant l'équipe d'administration en levant la main ou en envoyant un message sur le serveur Discord et en demandant de l'aide, suivi d'une raison valable et d'une preuve suffisante. Les joueurs doivent continuer à jouer jusqu'à ce que la réorganisation soit confirmée par l'administration du tournoi.

13. Règles du jeu

L'utilisation de logiciels tiers est interdite pendant les qualifications et les tournois. Si les joueurs enfreignent cette règle, cela sera considéré comme du piratage avec l'intention de tricher. L'équipe sera disqualifiée, aucun prix ne sera attribué, et les personnes impliquées recevront une interdiction de participer à la compétition.

Toute utilisation d'objets non obtenus par des méthodes approuvées par Free Fire (à l'exception des récompenses officielles) ou d'objets non annoncés est interdite. Si les joueurs enfreignent cette règle, ils seront considérés comme des tricheurs. L'équipe sera disqualifiée, aucun prix ne sera attribué, et les personnes impliquées seront interdites de compétition.

14. In - game bugs

Dans le cas où un joueur rencontrerait un bug, un remake ne sera proposé que si toutes les conditions suivantes sont remplies :

- Le bug brise le jeu et entraîne l'impossibilité pour un joueur (ou plusieurs joueurs) de jouer au jeu de manière normale. Une liste non exhaustive de bugs brisant le jeu comprend :
 - Être clippé à travers le sol et exécuté
 - Être coincé sur des objets (fenêtres, lanceurs, etc.)
 - Être tué par des dégâts de chute après des comportements inattendus de conduite de véhicules
- Un officiel du tournoi est rapidement informé du bug lorsqu'il se produit.
- Le bug se produit alors qu'aucun autre joueur du match n'a encore été tué.
- Le bug n'est pas déclenché avec une intention malveillante de la part du joueur.

Tout remake sera effectué uniquement à la seule discrétion de l'administration du tournoi.

Les participants sont tenus d'informer l'équipe d'administration du tournoi d'un bug dont ils ont connaissance et qui n'a pas été inclus dans la liste.

15. Objets interdits

- Les nouveaux personnages/animaux sont interdits pendant 2 semaines après leur sortie.

- L'administration du tournoi a le droit d'interdire les armes nouvelles/courantes.
- Attack on Titan - Eren Titan Transformation Skin.
- Attack on Titan - Armored Titan Skin.

Toute utilisation des objets restreints mentionnés ci-dessus entraînera des pénalités, des déductions de points et/ou une disqualification.

16. Tricherie

Logiciels de tricherie

Toute utilisation de logiciels pouvant être considérée comme de la triche est strictement interdite. L'administration du tournoi se réserve le droit de préciser ce qui est considéré comme une triche.

Abus d'information

La communication pendant le match avec des personnes non impliquées dans le match est strictement interdite. Il en est de même pour l'utilisation d'informations sur votre jeu provenant d'autres sources externes (ex : streams, scénographie, réflexions).

Sanctions en cas de tricherie

Si une tricherie est découverte pendant l'événement, le(s) résultat(s) du(des) match(s) en question sera(ont) annulé(s). Le joueur et son équipe seront disqualifiés, perdront leur prix et pourront être bannis de toutes les compétitions organisées par l'organisateur pour une période de normalement 5 ans. Cette période peut être inférieure, s'il existe des circonstances atténuantes significatives, ou supérieure, s'il existe des circonstances aggravantes.

Méthodes de détection de la tricherie

L'organisateur se réserve le droit d'utiliser différentes méthodes pour inspecter les participants et leur équipement, avec ou sans information préalable.

Tournoi EA SPORTS FC 25

1. Éligibilité de participation

Afin d'être considérés comme "Personnes participantes", les joueurs et les joueuses doivent remplir les critères d'admissibilité suivants :

- Être citoyen marocain ou résider au Maroc depuis au moins six mois consécutifs.
- Avoir un compte valide sur la plateforme Lgame.gg.
- Être inscrit au tournoi sur la landing page « <https://mgex.lgame.gg> ».
- Avoir l'âge minimum requis pour détenir un Compte EA complet (non mineur) et satisfaire aux conditions suivantes en termes d'âge minimum au moment de l'inscription.
- Avoir au moins seize (16) ans.
- Tout participant âgé de 16 à 18 ans doit disposer d'une autorisation parentale signée par son tuteur légal, conformément à l'Annexe 1 jointe au présent règlement.
- S'inscrire avec son Compte EA valide pour l'admissibilité et accepter le Règlement officiel ainsi que le Règlement de l'événement.
- Posséder ou avoir accès au Jeu sur une plateforme prise en charge et la connecter à son Compte EA valide.
- Posséder un ID PlayStation Network ("PSN ID") valide et le connecter à son Compte EA valide.
- En cas de qualification pour la grande finale, il est essentiel d'être disponible le 30 juin et le 1er juillet 2025 pour les journées médiatiques (media day), ainsi que du 4 au 5 juillet 2025 pour assister à la finale qui se déroulera au salon.
- La compétition EA SPORTS FC 25 sera exclusivement réservée aux joueurs utilisant les consoles PlayStation et Xbox de dernière génération, et ne sera pas ouverte aux joueurs jouant sur PC.

2. Format du tournoi

1. Format de qualification nationale

Cette section présente une analyse détaillée de l'évolution du tournoi, depuis les phases de qualification jusqu'à la grande finale.

- **Phase préliminaire** : Cette étape sera composée de trois séries de qualifications distinctes, avec un maximum de 512 joueurs au total par série. Chaque série de qualifications offrira 2 places pour la phase d'élimination directe (Knock-Out Stage), pour un total de 6 joueurs admissibles dans cette phase.
- **Phase d'élimination directe (Knock-Out Stage)** : Les 6 joueurs qualifiés lors de la phase initiale seront regroupés dans un seul groupe. Ils s'affronteront en matchs aller-retour, chacun contre chacun, pour déterminer les deux meilleurs joueurs au classement. Les résultats finaux seront basés sur le total des buts inscrits lors des deux matchs. En cas d'égalité, un troisième match sera joué selon le principe du but en or. Les deux joueurs terminant en tête du classement obtiendront leur place pour la grande finale, qui se déroulera lors du Morocco Gaming Expo 2025.

2. Date de qualification nationale

Phase de qualification préliminaire

- Qualification préliminaire – Tour 1 : La période d'inscription s'étend du 22 avril au 3 mai 2025. Les épreuves de qualification se dérouleront du 4 au 6 mai 2025.
- Qualification préliminaire – Tour 2 : La période d'inscription s'étend du 22 avril au 16 mai 2025. Les épreuves de qualification se dérouleront du 17 au 19 mai 2025.
- Qualification préliminaire – Tour 3 : La période d'inscription s'étend du 22 avril au 2 juin 2025. Les épreuves de qualification se dérouleront du 3 au 12 juin 2025.

Phase d'élimination directe (Knock-Out Stage)

Cette phase se déroulera en ligne le 16 juin 2025.

3. Grande Finale

La grande finale du tournoi EA SPORTS FC 25 sera organisée les 4 et 5 juillet 2025 au sein du salon « Morocco Gaming Expo ».

- Nombre de joueurs qualifiés : deux joueurs provenant des phases de qualification nationales, ainsi que huit joueurs invités par l'équipe organisatrice, selon des critères préalablement établis.
- La grande finale réunira les 10 joueurs pour deux jours de compétition intense.
- Les 10 joueurs seront répartis en deux groupes de 5 et joueront des matchs aller-retour en élimination simple, où les 4 premiers de chaque groupe se qualifieront pour la phase suivante, composée de 8 joueurs issus des deux groupes formés précédemment. Ces 8 joueurs s'affronteront dans des matchs aller-retour en élimination simple pour déterminer le gagnant du tournoi EA SPORTS FC 25.

3. Ponctualité

Les rencontres débiteront conformément au calendrier établi par les administrateurs du tournoi. En cas de retard de l'un des joueurs de plus de 15 minutes, le joueur adverse est autorisé à en informer les administrateurs. Cela entraînera un avertissement pour le joueur en retard, ainsi qu'un forfait de 3-0 en faveur de son adversaire.

4. Paramètres des matchs

Les paramètres suivants s'appliquent aussi bien aux phases de qualification nationales en ligne qu'à la grande finale, qui se tiendra lors du salon « Morocco Gaming Expo 2025 » :

- Les pauses suivent les mécanismes en jeu.
- Les substitutions suivent les mécanismes en jeu.
- Les tactiques personnalisées sont autorisées.
- Les formations personnalisées ne sont pas autorisées.
- Tous les joueurs doivent utiliser le FUT Stadium pour tous les matchs du tournoi.
- Caméra : Tous les angles de caméra sont autorisés. L'arbitre principal, à sa discrétion, peut décider si un angle de caméra donné est autorisé ou non en cas de doute.
- Les instructions du guide audio doivent être vérifiées avant chaque match.
- Les réglages qui doivent être effectués avant le début de tous les matchs sont les suivants :
 - HUD : Nom du joueur et indicateur
 - Indicateur du joueur : Nom du joueur
 - Affichage du temps/du score : Sur
 - Radar : 2D
 - Indicateur de gamertag : IN GAME PLAYER
 - Défilement des lignes : Sur
 - Volume du commentaire : 0
 - Ambiance du stade : 8
 - Volume de la musique : 0

En complément de ces paramètres, d'autres règles spécifiques s'appliquent à la phase de qualification nationale :

- Tous les matchs suivront les paramètres des rencontres amicales en ligne.
- Durée de la mi-temps : 6 minutes.
- Contrôles : Tout.
- Vitesse du jeu : Normal.
- Type d'équipe : mode 95.
- Tous les autres paramètres non mentionnés doivent rester inchangés et être conservés par défaut.
- Les formations suivantes sont interdites : celles comprenant 5 défenseurs et 3 défenseurs, telles que 5-2-2-1, 5-2-3, 5-4-1, 5-1-2-2, 5-2-1-2, 5-3-2, 3-5-2, 3-4-1-2, 3-4-2-1, 3-1-4-2, 3-4-3.

Quant à la grande finale, les paramètres du jeu supplémentaires seront définis comme suit :

- Format d'équipe : Mode Ultimate Team
- Mode compétitif : Activé
- Joueurs prêtés : Autorisés
- Les équipes des concurrentes (à l'exclusion du gardien de but) sont soumises aux restrictions suivantes :
 - Maximum d'un (1) joueur type TOTY

- Maximum de trois (3) joueurs types ICON
- Les restrictions s'appliquent à la fois aux 11 partants et aux remplaçants, mais ne s'appliquent pas au gardien de but.
- Les joueurs peuvent utiliser des articles de prêt dans leur équipe.
- Aucune formation comportant 5 défenseurs, ni aucune formation à 3 défenseurs. Cela inclut les schémas suivants : 5-2-2-1, 5-2-3, 5-4-1, 5-1-2-2, 5-2-1-2, 5-3-2, 3-5-2, 3-4-1-2, 3-4-2-1, 3-1-4-2, et 3-4-3.

5. Règles de comportement

Les joueurs doivent se comporter de manière raisonnable, en gardant une attitude appropriée envers les spectateurs, les membres de la presse, les arbitres et les autres joueurs. Ces exigences s'appliquent à la fois hors ligne et en ligne, y compris en ce qui concerne la conduite sur les médias sociaux. Tous les joueurs sont tenus d'adhérer aux normes de l'esprit sportif à tout moment et il leur est interdit d'agir de la manière suivante :

- Violenter toute loi, règle ou règlement, comme déterminé par l'administrateur à sa seule discrétion ;
- Interférer avec ou perturber les administrateurs, l'arbitre en chef ou d'autres joueurs pendant qu'ils discutent d'une situation ;
- Harceler, menacer, intimider, envoyer de manière répétée des messages indésirables ou faire des attaques personnelles ou des déclarations sur la race, l'orientation sexuelle, la religion, l'héritage, etc. Les propos haineux ne sont pas tolérés ;
- Publier, afficher, télécharger, distribuer du contenu ou organiser/participer à une activité, un groupe ou une guilde que l'administrateur (agissant raisonnablement et objectivement) considère comme inapproprié, abusif, haineux, harcelant, profane, diffamatoire, menaçant, haineux, obscène, sexuellement explicite, portant atteinte à la vie privée, vulgaire, offensant, indécent ou illégal ;
- Les joueurs s'abstiendront d'utiliser un langage vulgaire ou offensant ;
- Insulter, provoquer, intimider et autres formes d'offense aux adversaires lorsque l'intention est considérée comme une conduite antisportive ;
- Il est interdit d'abuser physiquement, de se battre ou de menacer un joueur, un spectateur, un administrateur ou toute autre personne ;
- Il est interdit d'endommager et/ou d'abuser des consoles, des contrôleurs ou de tout autre équipement du tournoi ;
- Tous les joueurs doivent suivre les directives et/ou les instructions de l'administrateur ;
- Les joueurs doivent respecter les instructions données par les administrateurs à tout moment.

6. Règlement de la compétition

- Toutes les consoles et écrans sont fournis par l'organisateur durant la grande finale.
- Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser leur propre équipement : manette, casque.
- Il est interdit à un joueur de provoquer ou d'abuser d'un glitch dans le jeu. Les nouveaux glitches connus seront communiqués aux joueurs avant le début de chaque round de match.
- Les pauses suivent les mécanismes du jeu et toutes les autres pauses sont interdites.
- Les réglages du jeu doivent être fournis aux administrateurs, à l'arbitre en chef et aux responsables de l'administration immédiatement sur demande. Les réglages dans le jeu doivent à tout moment respecter et être conformes aux règles fournies par l'administrateur.
- Les pertes de temps sont interdites, y compris, mais sans s'y limiter, le fait de rester dans la moitié de terrain du joueur concerné pendant plus de dix minutes sans tenter d'attaquer. Les coups de tête des joueurs de champ vers leur propre gardien de but sont considérés comme une perte de temps s'ils se produisent plusieurs fois au cours de la même séquence de jeu. L'administrateur a le droit de décider s'il s'agit d'une perte de temps et de décider des conséquences possibles.

- Les joueurs se verront indiquer leur poste, les administrateurs du tournoi mettront en place le match et les joueurs ne commenceront à jouer que lorsque l'administrateur du tournoi leur en donnera l'ordre. Il en va de même si un match doit être repris - les joueurs doivent toujours attendre que l'administrateur commence le match.
- Les joueurs sont tenus d'être présents à l'heure de début du match.
- Il est strictement interdit de quitter une partie par rage, quel que soit le but recherché.
- Il est strictement interdit de s'éloigner de son poste pour toute raison non autorisée par l'administrateur du tournoi.
- Les joueurs peuvent fournir leur propre contrôleur tant que celui-ci ne leur procure pas un avantage concurrentiel déloyal, n'interfère pas avec le fonctionnement du jeu, ne nécessite pas de configuration spéciale, de câblage ou d'adaptateurs pour fonctionner et est conçu pour fonctionner nativement sur la console sur laquelle le joueur concourt. L'administrateur du tournoi peut, à sa seule discrétion, refuser toute manette et demander au joueur d'utiliser une manette approuvée.
- Les réglages de la manette doivent être interrupteur principal de compétition : ON.
- Lorsqu'un match est terminé, aucune action sur la manette n'est autorisée. Les vidéos du match doivent être laissées en cours de lecture afin que les moments forts du jeu continuent à se dérouler.
- Les joueurs ne sont pas autorisés à retourner les moniteurs, ceci est strictement réservé aux administrateurs afin de préserver la fragilité de l'équipement.
- Les joueurs sont les seuls responsables de la préparation de leur équipe FUT.
- Aucun changement d'équipe n'est autorisé juste après le début du match.
- Si une erreur quelconque rend le match injouable, l'administrateur doit en être informé le plus rapidement possible. Il appartient alors à l'administrateur de décider de la suite à donner au match.
- Si une déconnexion se produit dans le match pour quelque raison que ce soit :
 - Un nouveau match sera lancé avec le temps restant des 90 minutes à jouer. Le temps, les buts et les cartons rouges seront pris en compte lors de la reprise du match. Le jeu sera relancé en mode compétitif et reprendra au moment exact où le jeu a été déconnecté.
 - Lorsqu'un redémarrage est nécessaire, aucun changement d'équipe n'est autorisé.
 - Dans le cas d'un redémarrage où un joueur en jeu a reçu un carton rouge dans le jeu au cours duquel une déconnexion s'est produite, le joueur en jeu ne peut être remplacé que par un joueur de bronze non rare avant le redémarrage du match.

Dans toutes les situations possibles, l'administrateur surveillera la situation du match afin qu'elle puisse être rétablie en cas d'interruption du match. Les administrateurs et/ou l'arbitre en chef rétabliront la situation du match au mieux de leurs capacités.

- En cas d'erreur technique ou de panne de serveur sur le lieu du tournoi qui ne peut être résolue dans un délai raisonnable, l'administrateur du tournoi se réserve le droit de passer à un autre mode de jeu pour terminer le match. Le mode le plus susceptible d'être utilisé est le mode 90.
- En cas d'erreur technique du côté de l'administrateur du tournoi pendant un match en studio en direct, qui rend le match impossible à commencer ou à poursuivre, le match en question sera reporté.
- Si le match n'a pas commencé en raison d'une erreur technique de l'administrateur du tournoi, le match complet est reprogrammé.
- Dans le cas où un match a été arrêté de force en raison de problèmes techniques du côté de l'administrateur, le match est mis en pause et sera repris à un autre moment en copiant le temps de jeu joué et le score.

- Les joueurs sont tenus de terminer leur match. Ce n'est que dans le cas d'une situation qui n'est pas sous le contrôle du joueur qu'un match sera reprogrammé. Ces situations sont, par exemple, les tremblements de terre, les incendies, les pannes d'électricité régionales ou les blessures soudaines. Entre autres, les situations suivantes ne tombent explicitement pas sous le coup de cette règle : panne d'équipement, retard ou « lag » dans le jeu, retard (par exemple à cause d'une panne de voiture). Il appartient à l'arbitre principal de décider si un match doit être reprogrammé en cas d'événement qui n'est pas mentionné ci-dessus.
- Si un joueur a un problème qui, selon lui, crée un avantage injuste pour l'adversaire, il doit interrompre le match (ou demander à son adversaire d'interrompre le match) et porter le problème à l'attention de l'administrateur. L'administrateur transmettra le problème à l'arbitre principal. L'arbitre principal décidera si et comment le match doit se poursuivre.
- Les joueurs sont autorisés à avoir un coach présent pour tous les matchs. Le coaching à distance n'est pas autorisé et est uniquement limité à la communication en personne.

7. Règles de manipulation

La collusion est définie comme tout accord entre deux ou plusieurs Joueurs visant à désavantager d'autres Joueurs dans le tournoi. La collusion entre les Joueurs ou d'autres parties impliquées, par exemple les équipes, est strictement interdite.

Les exemples de collusion incluent, mais ne sont pas limités à :

- Perdre intentionnellement un match pour quelque raison que ce soit, pendant le tournoi
- Jouer au nom d'un autre joueur, y compris en utilisant un compte secondaire, pour l'aider dans le tournoi.
- Toute forme de trucage de match.
- Le jeu mou, défini comme un joueur qui ne fait pas tout son possible pour permettre à un adversaire d'augmenter le score et d'obtenir un avantage en termes de différence de buts, selon le jugement de l'arbitre en chef.
- Accepter de partager le prix avec les joueurs adverses.
- Permettre à un adversaire de marquer plus ou moins de buts qu'il ne le ferait normalement afin d'influencer la différence de buts.

Aucun Joueur ne peut utiliser de logiciel ou de matériel de triche dans le cadre d'une activité liée au Match.

La manipulation de l'équipement, de la transmission ou de la connexion Internet est interdite.

Toute action visant à perturber la vision du terrain du joueur adverse ou sa capacité à sélectionner des joueurs contrôlés est interdite.

8. Annexe

Informations importantes à noter pour les matchs qui seront en Live

Les joueurs doivent être prêts à leur console au plus tard 15 minutes avant l'heure prévue de leur match, tous les jours de match. Les admins et l'équipe technique seront en contact avec les joueurs à ce moment-là pour tester les connexions, l'audio, la vidéo, etc.

Les joueurs doivent être prêts à commencer le match au plus tard 5 minutes avant l'heure prévue de leur match. Cela inclut d'avoir fourni et sélectionné tous les paramètres pertinents dans le jeu.

Les invitations au match dans le jeu doivent être envoyées et acceptées et être prêtes à l'écran de sélection du kit 3 minute avant l'heure du match afin d'être prêt pour le début du match à l'heure choisie.

Paramètres à prévoir pour les matchs qui seront en Live

Les paramètres suivants sont obligatoires selon le jeu de règles à utiliser et peuvent entraîner des sanctions s'ils ne sont pas respectés. Il est de la responsabilité du Joueur que ces paramètres en jeu soient toujours correctement appliqués avant chaque Match.

- Il est important que les Joueurs vérifient toujours à deux reprises que les notifications sur leur Console sont réglées sur « off »
- FUT Stadium : Vérifiez deux fois que ce stade est sélectionné
- Il est important que les Joueurs préparent leur équipe. Y compris d'avoir le bon banc de touche et la bonne tactique sauvegardés afin de ne pas s'en rendre compte lorsque le Match est censé commencer.
- Les paramètres suivants doivent être appliqués pour le joueur qui partage son image :
 - Nom du joueur et indicateur HUD
 - Indicateur de joueur Nom du joueur : Important car les joueurs ne doivent pas montrer leur gamertag dans le jeu.
 - Désactiver l'indicateur du ping « ms »
 - Affichage du temps et du score
 - Radar 2D
 - Paramètres audio :
 - Volume du commentaire : 0
 - Ambiance du stade : 8
 - Volume de la musique : 0
 - Les instructions du guide audio doivent être vérifiées avant chaque match. Il est essentiel qu'aucun commentateur ne soit inclus dans le jeu et que les réglages soient exactement les mêmes que ceux indiqués ci-dessus.

Tournoi Valorant

1. Éligibilité de participation

Afin d'être considérés comme "Personnes participantes", les joueurs et les joueuses doivent remplir les critères d'admissibilité suivants :

- Être citoyen marocain ou résider au Maroc depuis au moins six mois consécutifs.
- Avoir un compte valide sur la plateforme Lgame.gg.
- Être inscrit au tournoi sur la landing page « <https://mgex.lgame.gg> »
- Avoir au moins seize (16) ans.
- Tout participant âgé de 16 à 18 ans doit disposer d'une autorisation parentale signée par son tuteur légal, conformément à l'Annexe 1 jointe au présent règlement.
- S'inscrire avec son Compte Riot valide pour admissibilité et accepter le Règlement officiel et le Règlement de l'événement.
- Avoir un Compte Riot valide.
- Posséder ou avoir accès au Jeu sur une Plateforme prise en charge et la connecter à son Compte Riot valide.
- Posséder un ID Riot Games ("ID") valide.

- En cas de qualification pour la grande finale, il est essentiel d'être disponible le 30 juin et 1er juillet 2025 pour les journées médiatiques (media day), ainsi que du 5 au 6 juillet 2025 pour assister à la finale qui se déroulera au salon.

2. Format du tournoi

1. Format de qualification

Cette section présente une analyse détaillée de l'évolution du tournoi, depuis les phases de qualification jusqu'à la grande finale.

- **Phase de qualification :** Cette étape sera composée de trois séries de qualifications distinctes, avec un maximum de 64 équipes au total par série. Chaque série de qualifications offrira 1 place pour la grande finale qui se déroulera au salon « Morocco Gaming Expo 2025 », pour un total de 3 équipes admissibles dans cette phase.

2. Date des qualification nationales

- Qualification – Tour 1 : La période d'inscription s'étend du 22 avril au 5 mai 2025. Les épreuves de qualification se dérouleront du 6 au 8 mai 2025.
- Qualification - Tour 2 : La période d'inscription s'étend du 22 avril au 18 mai 2025. Les épreuves de qualification se dérouleront du 19 au 21 mai 2025.
- Qualification – Tour 3 : La période d'inscription s'étend du 22 avril au 2 juin 2025. Les épreuves de qualification se dérouleront du 3 au 14 juin 2025.

3. Grande Finale

La grande finale du tournoi Valorant sera organisée les 5 et 6 juillet 2025 au sein du salon « Morocco Gaming Expo ».

- Nombre d'équipes qualifiées : trois équipes issues des phases de qualification en ligne, auxquels s'ajoutent une équipe invitée par l'équipe organisatrice, selon des critères préalablement définis.
- Le grand final réunira les 4 équipes pour deux jours de compétition intense.
- Les quatre équipes qualifiées s'affronteront pour déterminer le vainqueur du tournoi dans un arbre de tournoi à élimination directe. Chaque manche suivra le format "BO3" (Best of 3), où l'équipe remportant 2 manches sur 3 sera déclarée victorieuse de la manche.

3. Format des matchs

Les matchs des qualifications ainsi que de la grande finale seront joués en format « BO3 ». Un match « Best Of 3 » se joue en deux maps gagnantes. Le match est joué sur une map de deux manches de 12 rounds, la partie termine lorsque l'une des équipes atteint 13 rounds. En cas d'égalité à la fin du match, un overtime sera joué.

Les équipes doivent jouer alternativement attaquant et défenseur en changeant de manche.

Pour un match BO3, trois maps sont sélectionnées. Le vainqueur du match est celui qui remporte deux maps.

1. Création de la partie

- Les deux équipes doivent être prêtes et complètes à leurs postes à l'heure du début du match, annoncée par un des admins du tournoi. Le code de lobby sera annoncé 10 minutes avant le début des matchs.
- Les parties jouées pendant toute la durée de l'événement seront accessibles sur la plateforme de tournoi <https://mgex.lgame.gg/>

2. Overtime

En cas d'égalité à la fin d'une map (score 12-12), un overtime sera joué jusqu'à un écart de 2 rounds. En cas de nouvelle égalité, le processus sera répété jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré.

3. Map Pool

Le map pool de la compétition Valorant correspond un map pool officiel du jeu :

- Lotus
- Fracture
- Icebox
- Split
- Ascent
- Haven
- Pearl

4. Choix de map

Lors de chaque phase, les maps à jouer seront définies via un système d'élimination (Veto). La sélection des maps à jouer doit respecter la procédure suivante :

- L'équipe A retire l'une des 7 maps ;
- L'équipe B retire l'une des 6 maps restantes ;
- L'équipe a sélectionné l'une des 5 maps restantes. Ce sera la map de l'équipe A.
- L'équipe B sélectionne l'une des 4 maps restantes. Ce sera la map de l'équipe B.
- L'équipe A retire l'une des 3 maps restantes ;
- L'équipe B retire l'une des 2 maps restantes ;
- La map restante sera jouée en cas d'égalité (1 map remportée pour chaque équipe)
- L'équipe a choisi le side de la map restante. Pour les maps picks, l'adversaire choisi le side

4. Déroulement d'un match

● Avant le match

L'organisateur essayera autant que possible de donner une chance aux équipes de s'échauffer avant chaque match mais en raison des contraintes temporelles, il ne pourra garantir un temps minimum spécifique.

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning, les joueurs doivent être présents 30 minutes avant le début du match et prêts à démarrer au moins 15 minutes avant l'heure de match indiquée.

En cas de retard de plus de 15 minutes d'un ou plusieurs membres d'une équipe, l'équipe n'étant pas au complet peut choisir de débiter le match avec les joueurs présents ou est déclarée forfait.

● Capitaine

Avant le lancement du premier match chaque équipe doit présenter son capitaine aux membres du staff. Il peut être l'un des 5 joueurs ou bien le manager de l'équipe. Le capitaine doit rester la même personne durant tout le tournoi.

Le capitaine d'équipe est la personne en charge de son équipe auprès des officiels du tournoi. Il doit s'occuper du choix de la map, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès des officiels du tournoi.

- **Changement de joueurs**

Tout changement de joueur dans une équipe doit faire l'objet d'une validation par le staff.

- **Interruption du match**

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau, etc), les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer le match ou de le reprendre là où il en était (temps, score, équipement) si cela est techniquement possible

- **Temps mort pendant un match (Timeout)**

Chaque équipe peut demander un maximum d'un temps mort par side pour chaque carte jouée pendant le match. Ce temps mort ne peut excéder une période de 2 minutes.

- **Arrêt du match en cours**

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 une équipe ou un joueur quitte un match avant son terme, l'équipe adverse est déclarée vainqueur.

- **Validation du résultat**

À la fin d'un match chaque capitaine d'équipe doit effectuer une impression d'écran du résultat du match et le poster sur la plateforme LGAME.GG En cas d'erreurs, ou bien de l'envoyer à l'un des admins du tournoi.

- **Map bug**

Les joueurs déplacent leur personnage en dehors des limites normales de la carte sont susceptibles d'être disqualifiés. Le déplacement en dehors des limites de la carte inclut, mais sans s'y limiter, le passage de certaines parties du corps à travers ce qui devrait être une surface ou un objet non perméable, et le déplacement dans n'importe quelle zone où le personnage peut être atteint par des tirs adverses ou engendrer des tirs vers ces adversaires.

- **Communication avec les coaches**

Les joueurs peuvent communiquer avec leurs coaches à tous les moments sauf durant une partie (du lancement de la partie jusqu'à ce que l'un des camps soit victorieux).

Il est donc autorisé de communiquer avec son coach durant la phase de draft.

- **Résultats des matchs**

- A l'issue d'un match, le capitaine de chaque équipe doit communiquer, à un admin du tournoi, le résultat du match et de chaque manche en joignant toute preuve utile pour éviter d'éventuelles réclamations comme des captures d'écran ou des enregistrements vidéo.
- En cas de litige, des screenshots ou des preuves vidéo sont demandées par l'administrateur.

- **Déconnexions**

Chaque déconnexion doit être signalée à un admin. Les joueurs peuvent mettre pause quand il manque un joueur d'une des deux équipes.

- **Ponctualité**

Un lobby sera créé pour chaque match 15 minutes avant l'heure prévue pour son commencement. L'heure de début du match sera partagée par l'administrateur du tournoi. Les équipes disposent de 15 minutes pour rejoindre le lobby. Si un ou plusieurs joueurs ne se présentent pas dans le lobby à temps, le match sera considéré comme un forfait en faveur de l'équipe adverse.

Tournoi Street Fighter 6

1. Éligibilité de participation

Afin d'être considérés comme des "Personnes participantes", les joueurs et les joueuses doivent remplir les critères d'admissibilité suivants :

- Être citoyen marocain ou résider au Maroc depuis au moins six mois consécutifs.
- Avoir un compte valide sur la plateforme Lgame.gg.
- Être inscrit au tournoi sur le landing page « <https://mgex.lgame.gg> »
- Avoir au moins seize (16) ans.
- Tout participant âgé de 16 à 18 ans doit disposer d'une autorisation parentale signée par son tuteur légal, conformément à l'Annexe 1 jointe au présent règlement.
- S'inscrire avec son Compte Capcom valide pour admissibilité et accepter le Règlement officiel et le Règlement de l'événement.
- Posséder ou avoir accès au Jeu sur une Plateforme prise en charge et la connecter à son Compte valide.
- En cas de qualification pour la grande finale, il est essentiel d'être disponible le 30 juin et 1 juillet 2025 pour les journées médiatiques (media day), ainsi que le 4 juillet 2025 pour assister à la finale qui se déroulera au salon.
- La compétition Street Fighter 6 sera exclusivement réservée aux joueurs utilisant les consoles PlayStation et Xbox de dernière génération ainsi que le PC durant les qualifications, et sur PlayStation 5 durant la grande finale.

2. Format du tournoi

1. Format de qualification

Cette section présente une analyse détaillée de l'évolution du tournoi, depuis les phases de qualification jusqu'à la grande finale.

- **Phase de qualification** : Cette étape sera composée de trois séries de qualifications distinctes, avec un maximum de 512 joueurs au total par série. Chaque série de qualifications offrira 1 place pour la grande finale, pour un total de 3 joueurs admissibles dans cette phase.

2. Date des qualifications nationales

- Qualification – Tour 1: La période d'inscription s'étend du 22 avril au 7 mai 2025. Les épreuves de qualification se dérouleront du 8 au 9 mai 2025.

- Qualification - Tour 2 : La période d'inscription s'étend du 22 avril au 20 mai 2025. Les épreuves de qualification se dérouleront du 22 au 23 mai 2025.
- Qualification – Tour 3 : La période d'inscription s'étend du 22 avril au 2 juin 2025. Les épreuves de qualification se dérouleront du 3 au 15 juin 2025.

3. Grande Finale

La grande finale du tournoi Street Fighter 6 sera organisée le 4 juillet 2025 au sein du salon « Morocco Gaming Expo ».

- Nombre des joueurs qualifiés : trois joueurs issues des phases de qualification en ligne, auxquels s'ajoutent un joueur invité par l'équipe organisatrice, selon des critères préalablement définis.
- La grande finale réunira les 4 joueurs pour un jour de compétition intense.
- Les quatre joueurs qualifiés s'affronteront dans un tableau à élimination simple afin de désigner le vainqueur du tournoi. Chaque rencontre se jouera au format "BO3" (Best of 3), où le premier joueur à remporter deux manches sur trois sera déclaré vainqueur du match.

3. Format des matchs

Chaque match du tournoi Street Fighter 6 se compose d'un certain nombre de parties disputées entre deux joueurs. Les matchs se joueront au format BO3 (Best of 3), ce qui signifie que le premier joueur à remporter deux parties sera déclaré vainqueur du match.

1. Règles du jeu

Chaque partie jouée dans le cadre du tournoi Street Fighter 6 est une partie unique, composée d'un maximum de trois (3) rounds. Chaque partie doit respecter les paramètres de jeu énumérés ci-dessous :

- Mode de jeu : Versus, Un contre un
- Chronomètre : 99 secondes
- Scène : Aléatoire (les joueurs peuvent choisir d'utiliser un stade convenu)
- Le premier à 2 / Les 3 premiers gagnent en fonction de la phase du tournoi

Le stade de la salle d'entraînement est interdit dans les tournois. Si une étape interdite est sélectionnée au hasard, les joueurs doivent répéter le processus de sélection de l'étape jusqu'à ce qu'une étape légale pour le tournoi apparaisse.

2. Contrôles

- Les types de contrôle « moderne » et « classique » sont autorisés à être utilisés.
- Le type de contrôle « dynamique » n'est pas autorisé à être utilisé.

3. Règles des rounds

Un round est un seul tour de jeu de Street Fighter 6, avec un chronomètre générique de 99 secondes. Un round se termine lorsque l'un des personnages ou les deux sont à zéro (0) santé, ou que le chronomètre du round arrive à zéro (0).

4. Égalité

Si le dernier round d'une partie se termine par une égalité signalée sur l'écran de jeu par « Double K.O. » ou « Match nul » respectivement, et que les deux joueurs reçoivent un point de round pour cela, cette partie ne compte pas pour le record et doit être rejouée. Les deux joueurs peuvent changer de personnage pour la nouvelle partie.

5. Choix du côté

Au début de chaque match, les joueurs choisissent leur côté dans le jeu, soit le côté gauche, soit le côté droit, désignés respectivement comme Joueur 1 (P1) et Joueur 2 (P2). Une fois choisies, ces positions sont maintenues tout au long du match. Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord sur le choix du côté, le problème sera réglé par un match de Pierre-Papier-Ciseaux au meilleur des trois. Le vainqueur de ce match gagnera le droit de choisir son camp en premier et devra s'en tenir à ce choix pendant toute la durée du match.

6. Sélection de personnage

Les joueurs peuvent modifier leur sélection de personnage en fonction des règles suivantes :

- Le joueur qui a gagné le match doit garder son personnage
- Le joueur qui a perdu le match peut changer ou garder son personnage

Les deux joueurs ont droit à soixante (60) secondes au maximum pour choisir leur personnage.

7. Pause de jeu

Les joueurs ne doivent pas dépasser soixante (60) secondes entre les parties de leur match.

8. Choix à l'aveugle

Les joueurs peuvent demander une méthode de sélection de personnage connue sous le nom de choix à l'aveugle afin de garder leur sélection de personnage secrète jusqu'au début de leur match. Dans le processus de sélection à l'aveugle, les joueurs diront chacun à un arbitre, en secret, leur choix de personnage pour la première partie. Les joueurs choisissent alors leur personnage et l'arbitre valide leurs choix. Si un joueur fait exprès de ne pas choisir le personnage qu'il a indiqué à l'arbitre, ce joueur perdra la partie pour laquelle le personnage non valide a été choisi.

9. Reprise du jeu

Une reprise du jeu peut être demandée par l'administration du tournoi dans des circonstances exceptionnelles. Ceci inclut, mais n'est pas limité aux bugs et aux pépins ayant un impact significatif sur le gameplay et l'intégrité compétitive du jeu, ou ayant un impact direct sur la capacité d'un joueur à commencer ou à continuer le jeu, ou si le jeu ne peut pas être conclu.

10. Interruption du jeu

Il est interdit d'interrompre le jeu en cours pendant un tour en direct. Il est également interdit de revenir aux paramètres de la console ou à l'écran principal en appuyant sur le bouton d'accueil de la manette.

Cela entraînera la perte du tour pour le joueur concerné.

11. Tricherie

L'utilisation d'un équipement non conforme (Manettes de jeu non autorisées), ou d'un autre équipement qui procure un avantage compétitif injuste, ou l'utilisation de tout mécanisme de jeu, bug ou glitch non intentionnel qui procure un tel avantage sont considérés comme de la tricherie. Cela est strictement interdit et entraîne une disqualification directe du tournoi.

4. Équipement

1. Manettes de jeu autorisées

Les joueurs participants doivent apporter une manette de jeu appropriée et conforme au tournoi. Cela inclut :

- Les pads de jeu
- Les sticks de combat
- Les Mix boxes / Fight boxes
- Les autres dispositifs de contrôle de jeu conformes

Pour que le dispositif de contrôle de jeu soit autorisé, il ne doit pas prendre en charge les caractéristiques énumérées ci-dessous :

- Toute forme d'entrées SOCD (directions cardinales opposées simultanées) activées en appuyant sur un seul bouton du contrôleur.
- Toute autre entrée que les entrées SOCD, qui introduit des entrées analogiques opposées en même temps en appuyant sur un seul bouton du contrôleur.
- Les entrées linéaires (toute sorte d'entrée qui change en fonction de la quantité ou de la profondeur de la pression exercée sur le bouton)
- Toutes les macros qui envoient plusieurs entrées à la fois ou à la suite
- Toutes les macros, turbos ou autres fonctions qui modifient l'entrée du lecteur sur le contrôleur (par ex. transformer un signal continu en une chaîne d'entrées)
- Toute autre caractéristique susceptible d'offrir un avantage concurrentiel déloyal par rapport aux autres participants

Pour éviter toute ambiguïté, les contrôleurs prenant en charge la fonction SOCD ou permettant l'introduction d'entrées analogiques opposées autres que SOCD sont autorisés à être utilisés, à condition que le seul scénario dans lequel la fonction SOCD peut être activée consiste à appuyer sur plus d'un (1) bouton.

Le non-respect des restrictions relatives aux contrôleurs entraînera une disqualification directe du lecteur en attente.

2. Manettes sans fil

Les manettes sans fil doivent être reliées à la console par un câble pendant le jeu. Le câble doit être solidement connecté à la fois à la manette et à la console à tout moment.

Toute fonctionnalité sans fil de la manette et de la console, y compris, mais sans s'y limiter, la connectivité Bluetooth, doit être désactivée avant le début du jeu.

Les participants doivent s'assurer que la fonctionnalité sans fil de leurs manettes reste désactivée pendant toute la durée du tournoi.

3. Dysfonctionnement de l'équipement

En cas de dysfonctionnement de l'équipement :

- À un élément d'équipement fourni par l'organisateur du tournoi (par exemple, la console ou un moniteur) :
 - L'organisateur du tournoi doit fixer le dysfonctionnement. Dans le cas où le dysfonctionnement s'est produit ou a été découvert pendant le jeu, et qu'il a été reconnu que ledit dysfonctionnement a empêché le jeu de se terminer, ou de se terminer de manière équitable, l'administration du tournoi considérera le jeu comme nul, et ordonnera aux Joueurs de le rejouer à sa seule discrétion.
- À un élément d'équipement fourni par le Joueur :
 - Le Joueur prend l'entière responsabilité du matériel qu'il apporte. En cas de dysfonctionnement de l'équipement du Joueur, l'administration du tournoi peut autoriser le Joueur à changer son équipement à sa seule discrétion.

4. Dysfonctionnement des manettes pendant une partie en direct

Si les manettes du joueur fonctionnent mal ou sont physiquement déconnectées de la console pendant une partie en direct, le joueur perdra le tour au cours duquel cela s'est produit. Le joueur est également responsable de la résolution de tout problème lié à son équipement. L'administration du tournoi peut autoriser le joueur à changer d'équipement à sa seule discrétion s'il n'est pas possible de résoudre le problème.

Veuillez noter que l'organisateur du tournoi ne fournit pas de contrôleurs de rechange, de câbles ou d'autres dispositifs nécessaires pour jouer au jeu.

5. Sécurité de l'équipement

A la seule discrétion de l'Organisateur du Tournoi, les Joueurs peuvent être autorisés à utiliser l'équipement appartenant à un autre Joueur pour la durée de leur(s) propre(s) Match(s), à condition qu'il y ait une raison valable de le faire (telle que, mais sans s'y limiter, une panne ou un dysfonctionnement de l'équipement).

Pour ce faire, le joueur en question doit d'abord obtenir l'approbation du propriétaire de l'équipement emprunté. Il est impératif de noter que l'organisateur du tournoi n'est pas responsable de l'équipement emprunté et que les joueurs doivent assumer tous les risques associés à l'emprunt de cet équipement.

6. Restrictions supplémentaires concernant l'équipement

Il est strictement interdit de toucher ou d'interférer avec l'équipement d'un autre joueur pendant les parties et les matchs. Le non-respect de ces directives peut entraîner un avertissement officiel.

ARTICLE 4 : CODE DE CONDUITE GÉNÉRAL

Soucieux de proposer une expérience de tournoi enrichissante pour tous, l'Organisateur invite les Participants à jouer de manière paisible, à se respecter mutuellement, à faire preuve de fair-play, d'équité, d'honnêteté et à respecter les spectateurs, le prestataire du Tournoi ainsi que les Administrateurs.

Les présentes règles de conduite ont pour objet de présenter une liste non exhaustive des différents comportements prohibés, malhonnêtes ou pouvant procurer un avantage indu. L'Organisateur se réserve le droit de modifier à tout moment les présentes règles de conduite ainsi que de prendre toute mesure disciplinaire adaptée en cas de non-conformité au code de conduite, qu'il s'agisse d'un comportement énuméré dans la liste ci-dessous ou non.

Les comportements suivants sont susceptibles d'entraîner une sanction disciplinaire :

- Refuser de suivre les instructions de l'Administrateur du Tournoi et nécessaires pour le bon déroulement du Tournoi ;
- Arriver en retard à l'heure de sa convocation au tournoi ;
- Adopter un comportement antisportif ;
- Choisir un pseudonyme ou diffuser un contenu indiquant une fausse association à l'Organisateur ou revêtant un caractère vulgaire, obscène, offensant, contraire aux bonnes mœurs, illicite, portant atteinte aux droits d'un tiers ;
- Harceler, suivre, menacer, intimider ou adopter un comportement nuisible vis-à-vis des autres participants ou de l'Administrateur du Tournoi ;
- Communiquer tout contenu pouvant être considéré comme offensant en ce inclus les propos illégaux, insultants, injurieux, menaçants, abusifs, vulgaires, obscènes, sexuels, racistes, diffamatoires qu'ils soient fondés sur la race, les opinions politiques ou religieuses, l'orientation sexuelle et plus généralement tout propos contraire à l'éthique, aux valeurs sportives ou répréhensibles par la loi ou un règlement applicable ;
- Communiquer publiquement une communication privée et confidentielle entre l'Organisateur et le Participant ;
- Se déconnecter au cours d'une partie de manière intentionnelle ;
- Publier des contenus commerciaux publicitaires ou promotionnels ;
- Publier des contenus portant atteinte à la réputation ou à l'image des Organisateurs ou de tiers ;

- S'inscrire au Tournoi via le compte d'une tierce personne pour jouer un ou plusieurs matchs en lieu et place du propriétaire du compte ;
- Créer une fausse identité ou usurper l'identité d'un tiers ;
- Proposer directement ou indirectement des offres, des promesses, des dons, des présents ou des avantages quelconques à un Administrateur du Tournoi dans le but d'obtenir un quelconque avantage au cours du Tournoi ;
- Ne pas respecter ou endommager le matériel mis à disposition par l'Organisateur ;
- Publier des informations personnelles des autres participants (tels que nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, etc) sur un espace accessible publiquement, que ce soit les réseaux sociaux, sur un site internet ou par tout autre moyen ;
- Utiliser ou exploiter sciemment un bug du jeu vidéo pour se procurer un avantage indu, qu'il soit défini ou non dans le Règlement du Tournoi ;
- Utiliser un logiciel tiers de tricherie modifiant les fonctionnalités du jeu, ses règles, ses données ou son rendu graphique ;
- Fausser ou entraver le fonctionnement d'un système automatisé de données, qu'il s'agisse du jeu vidéo ou des Services ;
- Transmettre ou faciliter la transmission de virus informatiques, de données corrompues ou par tout autre moyen destiné à entraver le fonctionnement d'un système automatisé de données ;
- Ne pas notifier à l'Organisateur l'existence d'un bug ou d'une faille permettant de se procurer un avantage indu au cours d'un match ;
- Ne pas fournir ses meilleurs efforts pour tenter de remporter un match ;
- Parier ou mettre en place un système de pari illicite sur les Tournois ;
- Manipuler le classement d'un Tournoi.
- Faire la promotion ou s'associer un sponsor ayant une activité illicite ou en lien avec les produits ou les services suivants : Pornographie / Alcool / Tabac ou Cigarettes / Produits pharmaceutiques/ Armes à feu / Sites de jeux d'argent et toutes entreprise nuisible à l'activité de Riot Games (piratage, revendeurs de clés, revendeur de comptes etc...)

ARTICLE 5 : GAINS

Les gains de chaque compétition seront répartis de la manière suivante :

Jeu	Total Gain	Phase	Classement	Gain par classement
Valorant (Par équipe de 5 personnes)	100.000 MAD	Grande Finale	1ère place	50.000 MAD
			2ème place	30.000 MAD
			3ème place	20.000 MAD
Street Fighter (1 Joueur)	100.000 MAD	Grande Finale	1ère place	50.000 MAD
			2ème place	30.000 MAD
			3ème place	20.000 MAD
Free Fire (Par équipe de 4 personnes)	200.000 MAD	Grande Finale	1ère place	80.000 MAD
			2ème place	50.000 MAD
			3ème place	30.000 MAD
			4ème place	20.000 MAD
			5ème place	10.000 MAD
			6ème place	10.000 MAD

EA SPORTS FC 25 (1 Joueur)	100.000 MAD	Grande Finale	1ère place	50.000 MAD
			2ème place	30.000 MAD
			3ème place	20.000 MAD
	500.000 MAD			500.000 MAD

Les récompenses seront attribuées aux gagnants de chaque tournoi en fonction des informations personnelles fournies lors de l'inscription.

Toute modification de ces informations doit être communiquée à l'équipe organisatrice par courriel à l'adresse : support@geekmaroc.com avant le début du tournoi.

Les gagnants recevront leurs prix dans un délai maximal de 180 jours après la clôture de chaque tournoi.

ARTICLE 6 : RETRAIT DES GAINS

Toute information communiquée par les gagnants, notamment les coordonnées de ceux-ci, sera considérée comme nulle et ne sera pas prise en considération si elle comporte une inexactitude ou si elle est incomplète.

L'organisateur et le prestataire ne pourraient être tenue responsable d'un préjudice d'aucune nature (personnelle, physique, matérielle, financière ou autre) survenu à l'occasion de la participation au présent jeu.

L'organisateur et le prestataire se réservent le droit d'exclure de la participation au présent jeu toute personne troublant le déroulement du jeu.

Les gains mis en jeu et attribués au gagnant, ne seront ni repris ni échangés contre un autre gain, objet ou prestation quelle que soit sa valeur. Les gains ne pourront faire l'objet d'aucune contrepartie de quelque nature que ce soit.

L'organisateur et le prestataire se réservent le droit de mettre fin à la participation d'un ou de plusieurs Joueurs, à tout moment, dans l'hypothèse où ces derniers ne respecteraient pas les normes et les valeurs notamment : le respect mutuel, le civisme ou encore, le savoir- vivre et notamment en cas de comportement anormal, de vandalisme etc...

ARTICLE 7 : UTILISATION DU NOM ET DE L'IMAGE DES JOUEURS ET DES PARTICIPANTS

1. Droit à l'image et au nom

En s'inscrivant et en participant à ce tournoi, chaque joueur ou participant accepte que son nom, prénom, pseudo, image (photographies, vidéos, captures d'écran, etc.) et voix soient utilisés par l'organisateur du tournoi pour des fins de promotion, de diffusion, et de communication liées à l'événement, sur tous supports et supports numériques (sites web, réseaux sociaux, vidéos, etc.), pendant et après l'événement, sans rémunération.

2. Utilisation de contenu

L'organisateur pourra utiliser les contenus visuels et audio associés aux matchs, aux interviews et aux moments de la compétition pour toute diffusion relative à l'événement, qu'elle soit en direct ou en rediffusion. Cela inclut la possibilité de publier ou de diffuser ces contenus à travers des canaux tels que les réseaux sociaux, la presse, les plateformes de streaming (comme Twitch, YouTube), et d'autres médias.

3. Droits d'opposition et de retrait

Chaque joueur ou participant conserve le droit de s'opposer à l'utilisation de son nom, de son image ou de tout autre contenu le concernant. Toute demande d'opposition ou de retrait des contenus doit être soumise par écrit à l'organisateur du tournoi à l'adresse mail suivante : support@geekmaroc.Com . Cette demande doit être formulée avant la diffusion ou l'utilisation des éléments concernés. L'organisateur s'engage à faire tout son possible pour honorer cette demande dans un délai raisonnable.

4. Modification et suppression des données personnelles

Conformément aux lois relatives à la protection des données personnelles, chaque joueur ou participant a le droit de demander la modification ou la suppression de ses données personnelles collectées lors de l'inscription ou de la participation au tournoi. Toute demande de modification ou de suppression de ces données peut être adressée à l'organisateur, qui procédera à l'action souhaitée dans un délai raisonnable. Le participant peut également demander à recevoir une copie de ses données personnelles en contactant l'organisateur à l'adresse mail suivante : support@geekmaroc.com .

5. Engagement de protection des données

L'organisateur, ainsi que tout prestataire impliqué dans la gestion et l'administration du tournoi, s'engage à protéger les données personnelles des joueurs et participants conformément aux lois en vigueur sur la protection des données. Les données collectées seront utilisées exclusivement dans le cadre de l'organisation, de la gestion et de la promotion du tournoi.

ARTICLE 8 : ARBITRAGE

- ✓ L'Administrateur du Tournoi est responsable de l'attribution des arbitres à chaque match de groupe.
- ✓ Les arbitres ont le pouvoir d'émettre des avertissements et des pénalités pendant le déroulement du tournoi.
- ✓ Tout joueur qui ignore un avertissement, conteste la décision de l'arbitre, ou fait preuve d'un comportement antisportif, d'impolitesse ou d'agressivité envers un autre joueur ou envers l'arbitre, ou déroge à l'un des points du règlement, peut faire l'objet de sanctions, telles que des avertissements, des expulsions temporaires ou des expulsions permanentes du tournoi.

ARTICLE 9 : FRAUDES

Toute participation au jeu objet des présentes implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement.

Tout joueur recevant deux avertissements successifs pendant le tournoi sera automatiquement expulsé après le troisième avertissement. L'expulsion sera effective pour le reste de la compétition et peut entraîner des sanctions supplémentaires pour son équipe, telles qu'une suspension pour les matchs futurs, à la discrétion des organisateurs du tournoi.

Toute fraude, détournement ou abus entraînent la disqualification des joueurs et la remise en jeu des gains éventuellement attribués.

ARTICLE 10 : MODIFICATION DU REGLEMENT

L'organisateur et le prestataire se réservent la possibilité de modifier le présent règlement en cas de besoin, à prendre toutes décisions qu'il pourrait estimer utiles pour l'application et l'interprétation du règlement.

Toutes modifications, substantielles ou non au présent règlement peuvent éventuellement être apportées pendant le déroulement du Jeu.

ARTICLE 11 : INTERRUPTION-ANNULATION

L'organisateur se réserve le droit d'interrompre ou de suspendre le présent jeu si elle le juge nécessaire ou en cas de décision des autorités compétentes, sans que sa responsabilité ne soit engagée.

L'organisateur se réserve le droit, pour quelque raison que ce soit, de modifier, d'arrêter ou d'annuler les Tournois à tout moment si elle le juge nécessaire, sans que sa responsabilité soit engagée.

ARTICLE 12 : ACCEPTATION DU REGLEMENT

La participation au présent jeu implique de la part des Joueurs l'acceptation sans aucune réserve du présent règlement et du principe du jeu.

Tout contrevenant à l'un ou plusieurs des articles du présent règlement sera automatiquement privé de la possibilité de participer au présent jeu, mais également du gain qu'il aura pu éventuellement gagner.

ARTICLE 13 : DEPOT DU REGLEMENT

Le présent règlement est déposé au rang des minutes de l'étude de Maître Wafa GARANE notaire sis Quartier Plateau, 5 rue Maurice Favreau Etage 3 Bureau N°12, Boulevard Ghandi - Casablanca.

Le présent règlement sera adressé à titre gratuit à toute personne qui en ferait la demande auprès de GEEKMAROC sise 23 BD OKBA IBNO NAFII ETG 3N5 HAY MOHAMMADI CASABLANCA.

ARTICLE 14 : RECLAMATIONS

Toutes réclamations, demandes d'informations, contestations ou suggestions doivent être adressées par mail à l'adresse suivante : support@geekmaroc.com

ARTICLE 15 : LEGISLATION APPLICABLE

Le présent règlement est soumis à la loi marocaine.

En cas de désaccord persistant sur l'application ou l'interprétation de ce règlement, et à défaut d'accord amiable, tout litige sera soumis au tribunal compétent de Casablanca.

ANNEXE 1 : Autorisation Parentale

AUTORISATION PARENTALE

Je soussigné(e), titulaire de la pièce d'identité numéro, en ma qualité de parent ou tuteur légal de, né(e) le, autorise mon enfant à participer au tournoi intitulé MOROCCO GAMING EXPO, organisé par le ministère de la Jeunesse de la culture et de la communication, qui se tiendra du 2 au 6 juillet 2025.

Je confirme que mon enfant est en bonne santé et apte à participer à des activités de gaming pour la durée du tournoi. Je comprends que le tournoi peut impliquer des périodes prolongées de jeu devant un écran et j'atteste que mon enfant est capable de gérer cette activité sans risque pour sa santé.

Je déclare avoir pris connaissance des règles et des conditions spécifiques du tournoi et je m'engage, ainsi que mon enfant, à les respecter. Je comprends que l'organisation ne peut être tenue responsable des incidents ou accidents pouvant survenir pendant la durée du tournoi.

En signant cette autorisation, je consens également à ce que les données personnelles de mon enfant soient utilisées dans le cadre strict de l'organisation et de la gestion du tournoi. Je consens aussi à l'utilisation de son image dans les médias ou les retransmissions en direct liées au tournoi, dans le respect des droits à l'image et à la vie privée.

Signature du parent ou tuteur légal :

Date : _____