



### Language Versions:

- [FIFA FC 25 & 24 RULES \(English\)](#)
- [FIFA FC 25 & 24 RÈGLES \(Français\)](#)

## FIFA FC 25 & 24 RULES (English)

### Only Console Players Allowed

PC players are no longer allowed to play on our platform.

### General Rules:

- It is the responsibility of all GameChampions players to read and fully understand these rules and policies before participating in any tournaments. These rules apply to all matches.
- Custom formations and custom players are not allowed. If you customize your players in an attempt to gain a competitive advantage it can result in a forfeit. If you customize the standard online rosters in any way it can result in an unfavorable decision.
- Any player found to be using custom players or formations to gain an unfair advantage will be disqualified from any tournament winnings and may also be fined an amount not exceeding \$100.
- Guests are not allowed in ARENA matches. If you play with a guest and do not inform your opponent before game play it can result in an unfavorable decision.
- Some games lag and that is not ideal for gameplay. Unless the game is exited immediately or at a point that we deem there to be little to no advantage for either party and evidence is provided of the claimed lag the game will have to be played out. It is at the admin's discretion what is considered sufficient lag to cancel the match. If someone is found to be intentionally lagging it will result in an automatic loss.
- False information or evidence to gain an edge or mislead GameChampions staff incurs an automatic forfeit.

### Gameplay:

## GameChampions EA SPORTS FIFA FC Rules Version 1.2 (05/05/2025)

- Time-wasting is forbidden; holding the ball in the backline is limited to 10 in-game minutes. If the ball goes to the opponent's half, the time resets.
- Matches ending in a draw will be reported as a draw, avoid playing a rematch.
- Legacy defending is forbidden.

### Connectivity and Technical Issues:

- Complaints regarding lag, settings, or banned teams post 45 minutes of gameplay are invalid.
- Disconnections require the remaining time to be played with the pre-disconnection score.
- Video evidence is mandatory for disputes regarding disconnections and rule violations.
- In Cash Matches ONLY, you may dispute a game if you experience severe, unplayable lag or connection issues. This rule does NOT apply to Free Matches.

If you wish to dispute Your Cash Match game must be recorded to prove the severe lag and must exit before the opponent has gained a lead. The admin has the discretion to decide if the lag warrants canceling the match, so if no severe lag or connection issues can be detected from your proof, then your dispute may be rejected and this will result in a loss, so always make sure that your proof is 100% solid before quitting the game due to lag. This rule is specific to Cash Matches and does not apply to Free Matches.

### Match Protocol:

- Online Squads are mandatory; no edited players or custom squads.
- Players must be ready within 15 minutes of match time in a free match; failure results in a forfeit.
- [The forums](#) must be used for any discrepancies during play.
- Post your dispute immediately (with proof) if an opponent breaks a rule or enters an incorrect match result.
- Incorrect settings, if not reported by the 1st half, will result in the current score standing.
- Rule violations as determined by admins may result in a 3-0 win for the opponent.

### Match Settings (FIFA23 and FC24):

- Mode: Online Friendlies - Head to Head 1on1 (not FUT)
- Half length: 3, 4, 5 and 6 minutes

## GameChampions EA SPORTS FIFA FC Rules Version 1.2 (05/05/2025)

- Controls: Any
- Speed: Normal
- Squad Type: Online
- In case of draw: No rematch

### Match Disputes and Proof:

- Players must submit disputes through the [forum](#).
- Proof of match results is required for disputes; acceptable forms include Twitch VODs, YouTube videos and screenshots showing both players and the result/issue.

### Match Media:

- All match media provided as proof should clearly name the ID of players, teams and score of the game.

### No Show Policy:

- A 15-minute grace period post the scheduled match start time is provided for showing up in a free match and 60 minutes time to show up in a cash match.
- Failure to show up will result in a default loss.

### Automatic Verification

- From the moment the first player reports the results of the match, the other player has 10 minutes to Verify or Dispute the match report. If the results are not Verified or Disputed, the system will automatically Verify the first score reported after 10 minutes.
- In cash matches, the time to verify or dispute the score is 60 minutes.

### Reporting incorrect results or breaking game rules

Our admins will issue penalties on your account if you're caught griefing, reporting incorrect results, breaking game rules or causing trouble in any other way. Play fair and be respectful to admins!

- First offense: \$1 fine.
- Repeat or severe offense: \$5 fine.

If funds are insufficient, a 24-hour ban will be issued.

### Half-Time Rule:



## GameChampions EA SPORTS FIFA FC Rules Version 1.2 (05/05/2025)

- Players must report cheating, incorrect setting or severe lag issues before the start of 2nd half. Once 2nd half begins, score will stand even if it is played with wrong settings.

### Champions Draft

- In a Champions Draft match both players must select the teams that are shown in the match lobby. Playing with a different team than that which is shown on the match page can result in an unfavorable decision.

### Disputes

- Any rule claimed to be broken that can be viewed when the game starts, for example, amount of time per half or period, skill level, rosters, teams, jersey color, weather, game title, or map, can be considered invalid based on the amount of time played and/or score.
- Any claimed broken rule based on settings or functions that can be viewed pregame in a match played more than 50% through will be automatically invalid regardless of the score. If you wait until your opponent has an advantage to exit and make a claim regarding a pregame setting, your claim will be considered invalid. If you do not agree with a pregame setting or the team being used, do not start the game.
- If you intentionally exit a match while losing or the game is tied and provide no valid evidence that would give you grounds to exit the match you will concede the remaining time.
- Claiming a win while in the game and the outcome still in the balance can result in an unfavorable decision. If the game is played to a point where we deem the game to be in hand the score is what will be enforced. If your opponent claims a win while in-game and you continue to play past that point, your claim will automatically be considered invalid.
- Providing inaccurate information to your opponent in an attempt to mislead them or gain a competitive advantage you would not have otherwise had will result in an unfavorable decision.
- Providing inaccurate information and/or evidence in an attempt to mislead GameChampions staff in a review will result in an automatic forfeit.

### Hosting Rules

- The host will be decided by GameChampions based on our internal algorithm and a green tag will be displayed on the match lobby to indicate which player will host the game.

GameChampions reserves the right to make changes to these rules at any moment.

## **FIFA FC 25 & 24 RÈGLES (Français)**

### **Règles Générales :**

- Il est de la responsabilité de tous les joueurs de GameChampions de lire et de comprendre entièrement ces règles et politiques avant de participer à un tournoi. Ces règles s'appliquent à tous les matchs.
- Les formations et les joueurs personnalisés ne sont pas autorisés. Si vous personnalisez vos joueurs dans le but d'obtenir un avantage compétitif, vous risquez d'être déclaré forfait. Si vous personnalisez les listes de joueurs standard en ligne de quelque manière que ce soit, vous risquez de faire l'objet d'une décision défavorable.
- Tout joueur surpris à utiliser des joueurs ou des formations personnalisés pour obtenir un avantage déloyal sera disqualifié et se verra infliger une amende d'un montant maximal de 100 dollars.
- Les invités ne sont pas autorisés dans les matchs de l'ARENA. Si vous jouez avec un invité et que vous n'en informez pas votre adversaire avant le début du match, vous risquez d'obtenir une décision défavorable.
- Certains jeux sont décalés, ce qui n'est pas idéal pour le jeu. À moins que le jeu ne soit quitté immédiatement ou à un moment où nous estimons qu'il n'y a que peu ou pas d'avantage pour l'une ou l'autre des parties et que la preuve du lag invoqué soit apportée, le jeu devra être joué. Il appartient à l'administrateur de déterminer ce qui est considéré comme un décalage suffisant pour annuler le match. Si quelqu'un est considéré comme étant intentionnellement en retard, il perdra automatiquement le match.
- Toute fausse information ou preuve visant à obtenir un avantage ou à tromper le personnel de GameChampions entraîne un forfait automatique.

### **Gameplay:**

- La perte de temps est interdite ; la conservation du ballon dans la ligne arrière est limitée à 10 minutes de jeu. Si le ballon va dans la moitié de terrain de l'adversaire, le temps est remis à zéro.
- Les matchs qui se terminent par un match nul seront déclarés comme tels, ce qui évitera de jouer une revanche.
- La défense de l'héritage est interdite.

### **Connectivité et problèmes techniques :**

## GameChampions EA SPORTS FIFA FC Rules Version 1.2 (05/05/2025)

- Les plaintes concernant le lag, les paramètres ou les équipes interdites après 45 minutes de jeu ne sont pas valables.
- En cas de déconnexion, le temps restant doit être joué avec le score d'avant la déconnexion.
- Une preuve vidéo est obligatoire pour les litiges concernant les déconnexions et les violations des règles.
- Dans les matchs d'argent **UNIQUEMENT**, vous pouvez contester un match si vous rencontrez des problèmes de lag ou de connexion graves et injouables. Cette règle ne s'applique pas aux matchs gratuits. Si vous souhaitez contester un match, votre match doit être enregistré afin de prouver le lag important et doit être terminé avant que l'adversaire ne prenne l'avantage.
- L'administrateur a le pouvoir discrétionnaire de décider si le lag justifie l'annulation du match, donc si aucun lag ou problème de connexion ne peut être détecté à partir de votre preuve, alors votre contestation peut être rejetée et cela se traduira par une perte, donc assurez-vous toujours que votre preuve est 100% solide avant d'abandonner le jeu à cause du lag.
- Cette règle est spécifique aux cash match et ne s'applique pas aux matchs gratuits.

### **Protocole de Match :**

- Les escouades en ligne sont obligatoires ; pas de joueurs édités ou d'escouades personnalisées.
- Les joueurs doivent être prêts dans les 15 minutes précédant l'heure du match lors d'un match libre ; en cas d'échec, le match est perdu par forfait.
- Les [forums](#) doivent être utilisés pour toute divergence survenant pendant le jeu.
- Les administrateurs doivent être contactés immédiatement si un adversaire enfreint une règle.
- Les réglages incorrects, s'ils ne sont pas signalés avant la première mi-temps, se traduiront par le maintien du score actuel.
- Les violations des règles, telles que déterminées par les administrateurs, peuvent entraîner une victoire 3-0 pour l'adversaire.

### **Match Settings (FC25 and FC24):**

- Mode: Online Friendlies - Head to Head 1on1 (not FUT)
- Half length: 3, 4, 5 and 6 minutes
- Controls: Any

- Speed: Normal
- Squad Type: Online
- In case of draw: No rematch

### Match Disputes and Proof:

- Les joueurs doivent soumettre leurs litiges via le [forum](#).
- Une preuve des résultats du match est requise pour les litiges ; les formes acceptables sont les VOD Twitch, les vidéos YouTube et les captures d'écran montrant les deux joueurs et le résultat/problème.

### Match Media:

- Tous les preuve fournis comme preuve doivent montrer clairement l'identifiant des joueurs, les équipes et le score du match.

### Politique de non-présentation :

- Un délai de grâce de 15 minutes après l'heure prévue pour le début du match est prévu pour se présenter dans un match gratuit et de 60 minutes pour se présenter dans un match en espèces.
- Le fait de ne pas se présenter entraînera une défaite par défaut.

### Automatic Verification

- À partir du moment où le premier joueur rapporte le résultat du match, l'autre joueur dispose de 10 minutes pour vérifier ou contester le rapport de match. Si les résultats ne sont pas vérifiés ou contestés, le système vérifiera automatiquement le premier score communiqué après 10 minutes.
- Pour les cash match, le délai pour vérifier ou contester le score est de 60 minutes.

### Signaler des résultats incorrects ou enfreindre les règles du jeu

Nos administrateurs sanctionneront votre compte si vous êtes surpris à faire du griefing, à rapporter des résultats incorrects, à enfreindre les règles du jeu ou à causer des problèmes de toute autre manière. Jouez franc-jeu et soyez respectueux envers les administrateurs !

- Première infraction : 1 \$ d'amende.
- Récidive ou infraction grave : amende de 5 \$.



Si les fonds sont insuffisants, une interdiction de 24 heures sera prononcée.

### **Règle du Mi-temps :**

- Les joueurs doivent signaler toute tricherie, tout réglage incorrect ou tout problème de lag sévère avant le début de la seconde mi-temps. Une fois la seconde mi-temps commencée, le score sera maintenu même si la partie a été jouée avec des paramètres incorrects.

### **Automatic Verification**

- À partir du moment où le premier joueur communique les résultats du match, l'autre joueur dispose de 10 minutes pour vérifier ou contester le rapport de match. Si les résultats ne sont pas vérifiés ou contestés, le système vérifiera automatiquement le premier score communiqué après 10 minutes.
- Pour les cash matches, le délai pour vérifier ou contester le score est de 60 minutes.
- Le fait de ne pas se présenter entraînera une perte par défaut.

### **Champions Draft**

- Lors d'un match de Champions Draft, les deux joueurs doivent sélectionner les équipes indiquées dans le lobby du match. Jouer avec une équipe différente de celle qui est indiquée sur la page du match peut entraîner une décision défavorable.

### **Les Litiges**

- Toute règle prétendument enfreinte qui peut être consultée au début du match, par exemple la durée d'une mi-temps ou d'une période, le niveau de compétence, les effectifs, les équipes, la couleur des maillots, la météo, le titre du match ou la carte, peut être considérée comme non valide en fonction du temps joué et/ou du score.
- Toute règle prétendument enfreinte, basée sur des paramètres ou des fonctions qui peuvent être consultés avant le match, dans un match joué à plus de 50 %, sera automatiquement invalidée, quel que soit le score. Si vous attendez que votre adversaire ait un avantage pour sortir et faire une réclamation concernant un paramètre d'avant-match, votre réclamation sera considérée comme invalide. Si vous n'êtes pas d'accord avec une



## GameChampions EA SPORTS FIFA FC Rules Version 1.2 (05/05/2025)

configuration d'avant-match ou avec l'équipe utilisée, ne commencez pas le match.

- Si vous quittez intentionnellement un match alors que vous êtes en train de perdre ou que le match est à égalité et que vous ne fournissez aucune preuve valable vous permettant de quitter le match, vous concéderez le temps restant.
- Le fait de revendiquer une victoire alors que le match est en cours et que l'issue est encore en suspens peut entraîner une décision défavorable. Si le jeu est joué jusqu'à un point où nous estimons que le jeu est en main, le score sera appliqué. Si votre adversaire revendique une victoire pendant le jeu et que vous continuez à jouer au-delà de ce point, votre revendication sera automatiquement considérée comme invalide.
- Fournir des informations inexactes à votre adversaire dans le but de l'induire en erreur ou d'obtenir un avantage compétitif que vous n'auriez pas eu autrement entraînera une décision défavorable.
- Fournir des informations et/ou des preuves inexactes dans le but d'induire en erreur le personnel de GameChampions lors d'un match entraînera un forfait automatique.

### **Règles de Host**

- L'hôte sera choisi par GameChampions sur la base de notre algorithme interne et une étiquette verte sera affichée sur le lobby du match pour indiquer quel joueur accueillera la partie.

GameChampions se réserve le droit de modifier ces règles à tout moment.