



eFoot

LA DRAFT

EQUIPE DE FRANCE E-FOOT

RÈGLEMENT



LE PROCHAIN JOUEUR
DE L'ÉQUIPE DE FRANCE... C'EST TOI !

FAIS TES PREUVES ET INTÈGRE LE CAMP DE BASE
DES CHAMPIONS DU MONDE DE E-FOOT



1. LE TOURNOI

Dans le cadre de la DRAFT Equipe de France eFoot, la Ligue Auvergne-Rhône-Alpes de Football organise une phase qualificative régionale le **samedi 07 décembre 2019** à **Tola Vologe** (350b Avenue Jean Jaurès - 69007), à partir de **10h30**.

2. LES JOUEURS

Chaque joueur devra **valider** sa présence dès son arrivée, à **10h30**, à la **table de marque**.

Il est fortement recommandé à tous les joueurs d'apporter leur propre manette (**PS4**).

Chaque joueur est également invité à prendre connaissance de ce règlement dans son intégralité. Une tenue exemplaire et un comportement Fair-Play sont demandés pour garantir un tournoi se déroulant dans les meilleures conditions.

Il faudra vous équiper du **maillot de votre club** lors de cette finale régionale.

3. LA TABLE DE MARQUE

La table de marque est le centre de l'organisation du tournoi. C'est à cet endroit que les joueurs doivent valider présence dès leur arrivée, donner les résultats de leurs matchs, consulter le tableau du tournoi, consulter un arbitre, etc.

4. PAIEMENT INSCRIPTION

Chaque joueur devra payer son inscription à hauteur de **10 €**. Si le joueur ne paie pas son inscription, le club que représente ce dernier sera débité du même montant.

5. PARAMÈTRES DE JEU

Tous les matchs auront lieu sur le mode classique du jeu FIFA 20, pas de mode FUT.

Toutes les équipes de tous les championnats sont disponibles y compris les sélections nationales, sauf les équipes spéciales All-Star. Aucune composition customisée n'est possible.



Pour chaque match, les joueurs se verront attribuer un numéro de station correspondant à une console. Ils devront s'y rendre dans les **10 minutes** suivant l'appel pour y jouer leur match.

Chaque match se déroule en 1 manche gagnante.

Les paramètres sont les suivants :

- Console : **PlayStation 4**
- Difficulté : **Légende**
- Durée d'une période : **5 minutes**
- Météo : **Dégagé**
- Horaires : **21 heures**
- Blessures : **Oui**
- Hors-jeu : **Oui**
- Avertissements : **Oui**
- Mains : **Sans**
- Affichage du temps/score : **Oui**
- Caméra : **Diffusion TV**
- Radar : **2D**
- Assistance puissance passes : **Non**
- Défense tactique : **Obligatoire**
- Formations personnalisées : **Interdites**
- Tactiques personnalisées : **Autorisées**
- Gardiens manuels : **Interdits**

Les joueurs peuvent mettre le jeu en pause jusqu'à **cinq fois**. Les pauses doivent servir à effectuer un changement tactique à leur équipe (changement de joueur, changement de formation ou changement de tactique). Les joueurs peuvent mettre le jeu en pause uniquement lorsque la balle n'est pas en jeu. Toute mise en pause ne respectant pas ces règles peuvent résulter en une réclamation par le joueur adverse.

6. PHASE DE POULES ET PHASE FINALE

Les 32 joueurs seront répartis dans 8 poules de 4 joueurs.

Chaque joueur rencontrera les autres joueurs présents dans sa poule.

- Une victoire : **3 points**
- Un match nul : **1 point**
- Une défaite : **0 point**



Les critères pour départager et établir un classement au sein d'une poule sont les suivants :

- Plus grand nombre de points obtenus en phase de poules

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le partage s'effectuera avec :

- Goal average entre les joueurs à égalité de points

En cas de nouvelle égalité parfaite entre plusieurs joueurs, un match pour les départager aura lieu.

Les poules sont définies aléatoirement, puis un tableau de phases finales définies par les scores en poule.

Les matchs de phase de poules sont en match unique sans prolongations. Tandis que les matchs de la phase finale sont en match unique avec prolongations et tirs au but.

Les 2 premiers joueurs de chaque poule seront qualifiés pour la phase finale.

Lors des 8e de finale, un joueur qui a terminé 1er de sa poule affrontera un joueur ayant terminé 2e de sa poule. Ce sera une phase finale à élimination directe, il n'y aura donc pas de match de classement.

7. LES ARBITRES

Les arbitres sont présents pour appeler les joueurs, régler les problèmes et prendre des décisions impartiales. Ils sont également aptes à répondre aux questions des participants.

Lors d'un litige exceptionnel (non couvert dans ce règlement), le mot d'un arbitre est final et la décision devra être suivie par les joueurs.

8. AVANT MATCH

Le timing étant serré, nous demandons à tous les participants d'être le plus attentif et réactif possible pour garantir un déroulement sans accroc du tournoi. Le match doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning, les joueurs doivent être prêts à démarrer au moins **10 minutes** avant l'heure de match indiquée.



9. ABSENCE, ABANDON ET DISQUALIFICATION

Les joueurs doivent se présenter à la station qui leur est attribuée dans les **10 minutes** suivant l'appel pour disputer leur match.

Au-delà, les règles suivantes s'appliquent :

- Si les deux joueurs sont absents, le match sera déplacé, dans les limites du possible, à une heure ultérieure. Si tel déplacement est impossible, les deux joueurs seront disqualifiés.
- Si un joueur est absent, celui qui est présent aura le choix de prendre la victoire en disqualifiant son adversaire, ou de décaler son match. À nouveau, si le décalage est impossible, le joueur sera disqualifié.

Les arbitres seront à l'affût des joueurs pour les prévenir de leurs prochains matchs, mais il est recommandé à ces derniers de rester à proximité de la zone de déroulement du tournoi. Un joueur souhaitant abandonner la compétition est prié de se présenter à la table de marque pour rendre le tournoi plus fluide et éviter aux arbitres de le chercher lors de son appel.

10. INTERRUPTION DU MATCH

Si un match est involontairement interrompu pour une raison matérielle (plantage, coupure de courant, déconnexion réseau, ...), les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer le match en fonction des règles suivantes :

- Si le problème a eu lieu lors de la 1ère mi-temps : Rejouer le match en entier
- Si le problème a eu lieu après la 1ère mi-temps : Jouer une mi-temps en conservant le score de la 1ère mi-temps.



11. 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 un joueur quitte un match avant son terme, la partie est remportée par le joueur adverse.

Lorsqu'un joueur s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les joueurs ne devront pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le joueur pourra demander officiellement une investigation auprès des officiels du tournoi.

Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus valables possible, ce qui pourrait aider les officiels du tournoi dans leur investigation.

Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

12. LES PROTESTATIONS

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

13. INFRACTIONS DU RÈGLEMENT

Les officiels du tournoi sont les arbitres et le directeur du tournoi. Le tournoi est contrôlé par un directeur de tournoi. Celui-ci a tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le tournoi et tous les matchs de ce tournoi.

Le directeur de tournoi attribue les arbitres aux matchs, peut donner des avertissements, peut donner des pénalités à des joueurs, et prendre part dans l'étude des infractions effectuées afin d'établir d'éventuelles sanctions supplémentaires.



Un joueur peut être réprimandé et recevoir un avertissement s'il commet l'une des infractions suivantes :

- Manger nourriture et/ou boissons dans la zone de jeu (exception pour l'eau)
- Refuser de suivre les instructions d'un officiel du tournoi
- Arriver en retard à l'heure de convocation
- Contester la décision d'un officiel de tournoi
- Utiliser un langage ou des gestes insultants
- Être coupable de comportement antisportif
- Recevoir plus d'un avertissement
- Être coupable d'actes violents
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable
- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi
- Violier les règles de ce règlement.

Un joueur recevant une sanction perd automatiquement le match en cours, ou le prochain s'il ne joue pas.





LES POULES DU TOURNOI

POULE A

AS Sérézín de la Tour

AS des Cheminots Saint Germainois

Beaujolais Football

PLCQ Futsal Club

POULE B

AS Martel Caluire

US La Ravoire

Futsal Saône Mont d'Or

FC Villefranche

POULE C

AS Italienne Annecy

Valserine FC

FC Vénissieux

US Dolomoise

POULE D

ASUL Football

Andrézieux-Bouthéon FC

Marignier Sport

Condrieu Futsal Club



POULE E

CS d'Ayze

Haut-Giffre FC

AS de F. La Bourbe

AS de Fontaine

POULE F

Vie et Partage

AS Saint Didier Saint Just

Jonquille S. Reignier

Nuxerete Foot Salle 38

POULE G

CS Pont du Château

FC Nord Combraille

Cluses Scionzier FC

FC du Chéran

POULE H

FC Nord Limagne

Saint Genis Laval FC

US Corbelin

AM.S. Muratoise

