

Règlement du tournoi :

1. Contexte de l'opération

La Ligue de Football des Hauts de France et la Ligue Auvergne-Rhône-Alpes de Football s'associent et proposent un tournoi eFootball (FIFA) s'adressant à l'ensemble des licencié(e)s des deux Ligues.

Le tournoi LFHF x LAuRAFoot « Road to Stadium » sera proposé sur PS4 et PS5.

Organisé en 2 phases, il sera composé de :

- Phase Qualificative (1 phase LFHF et 1 phase LAuRAFoot)
- Phase Finale avec les 16 meilleurs de chaque Ligue (32 joueurs)

2. Organisation

La Ligue de Football des Hauts de France et la Ligue Auvergne-Rhône-Alpes de Football désignent les membres d'un comité d'organisation qui coordonne le déroulement du tournoi (« Comité LFHF x LAuRAFoot »).

Pour une organisation optimale, nous obligeons chaque joueur à rejoindre le serveur Discord de sa Ligue. Celui-ci facilite les échanges entre les joueurs et les administrateurs du tournoi.

3. Engagements

▪ **Le LFHF x LAuRAFoot « Road to Stadium » est ouvert à tous les licencié(e)s 2020/2021 (Libre, Futsal, Entreprise, Loisir, dirigeant, arbitre, éducateur), de 12 ans et plus** et disposant d'un accès à Internet (quel que soit le fournisseur d'accès), d'un jeu FIFA 21 (éditeur EA SPORTS), d'un support compatible PS4 ou PS5, d'un abonnement PSN et d'une adresse mail valide pendant toute la durée du tournoi.

Par ailleurs, l'Organisateur se réserve le droit de procéder à toute vérification qu'il jugera utile relative au respect du Règlement, notamment en ce qui concerne l'identité, l'âge et l'adresse des Joueurs. Toute vérification à l'initiative de l'Organisateur se fera dans le respect de la réglementation en vigueur.

Les joueurs du TOP 16 de la draft LFHF et LAuRAFoot seront désignés comme tête de série. (Utilisation du même ID PSN que celui de la Draft).



4. Déroulement du tournoi

Il se dispute en 2 phases :

- 1 phase qualificative par Ligue
- 1 phase finale à 32 joueurs (16 joueurs LFHF et 16 joueurs LAuRAFoot).

L'ensemble des matchs se déroule en mode ONLINE (situation sanitaire oblige).

Après la clôture des inscriptions, l'arbre du tournoi est généré. Une notification sur le discord est envoyée à chaque Joueur.

Chaque Joueur peut ainsi :

- o Prendre directement contact avec son adversaire pour discuter en ligne et définir d'une date/heure pour jouer la rencontre.
- o Retrouver les coordonnées PSN de son adversaire afin de l'ajouter sur console.

Il est entendu que le serveur Discord sera l'unique moyen offert aux Joueurs pour échanger avec les autres Joueurs et les administrateurs.

Si les deux Joueurs n'ont pas pu se mettre d'accord, le comité d'organisation se réserve le droit de déterminer celui qui est qualifié pour le tour suivant (avec preuves à l'appui).

Si le match a été joué, le Joueur doit saisir le résultat sur la plateforme Toornament. Si le Joueur déclare avoir gagné le match, une preuve de la victoire est demandée (screen écran). Cette dernière est obligatoire pour permettre la validation du résultat.

5. Calendrier prévisionnel

o Ouverture Inscription : Ouverture à partir du vendredi 9 avril 2021.

o Clôture Inscription : Le samedi 17 avril 2021 à 23h59.

Phase qualificative

- LFHF : A partir du lundi 19 avril 2021*
- LAuRAFoot : A partir du lundi 19 avril 2021*

*sous réserve de modification par le « comité LFHF x LAuRAFoot »

Pour le bon déroulement du tournoi, le « comité LFHF x LAuRAFoot » se réserve le droit d'imposer une date butoir pour la réalisation des matchs.

Phase Finale

- LFHF + LAuRAFoot : la date sera communiquée dans le serveur Discord

6. Organisation des phases

Phase qualificative

Nombre de joueurs/joueuses participants dans un tournoi qualificatif : 256.
S'il y a plus de participants, d'autres tournois qualificatifs seront mis en place.

Le format de tournoi : élimination directe.

L'ensemble de la phase qualificative se jouera en « BO2 » (match Aller/Retour avec addition des scores).

Les participants pourront choisir l'équipe de leur choix en mode saison amicale en ligne, effectif en ligne.

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, les deux participants disputeront un match d'appui pour déterminer le vainqueur.

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire sur le match d'appui, les deux participants disputeront l'épreuve du « But en Or ». Un nouveau match sera lancé et le premier participant qui marque un but sera qualifié pour le prochain tour (un tirage au sort pourra être effectué pour l'attribution de l'engagement).

En cas de litige, utilisez les messages du serveur DISCORD. Aucun litige ne sera accepté sans preuve, n'oubliez pas de prendre en photo le résultat avec le nom de votre adversaire. Si les participants ne trouvent pas d'accord pour jouer le match, le Comité LFHF x LAuRAFoot déterminera si un gagnant est désigné ou si les deux participants sont éliminés.



Phase finale

Le déroulé de la phase finale est donné à titre indicatif et est susceptible d'être modifié par le Comité LFHF x LAuRAFoot. Dans ce cas, les participant(e)s seront averti(e)s en amont.

Nombre de joueurs/joueuses participants : 32

La phase finale se déroulera en online « Format Coupe du Monde ».

A) Phase de Poules

Les joueurs seront répartis en 8 poules de 4 joueurs. Cette répartition pourra être adaptée en fonction du nombre réel de participants.

L'ensemble de la phase de groupe se jouera en « BO2 » (match Aller/Retour avec addition des scores).

Les participants pourront choisir l'équipe de leur choix en mode saison amicale en ligne, effectif en ligne.

La répartition des joueurs dans les poules sera faite par un tirage au sort intégral (2 joueurs LFHF + 2 joueurs LAuRAFoot dans chaque groupe).

Chaque victoire rapporte 3 points, chaque match nul rapporte 1 point et chaque défaite 0 point.

Le classement se fera selon les critères suivants, dans cet ordre de priorité décroissant :

- a) Le plus grand nombre de points obtenus après tous les matchs du groupe ;
- b) La différence de buts particulière ;
- c) La différence de buts générale ;
- d) Le plus grand nombre de buts marqués
- e) Tirage au sort

Le 1er et le 2ème de chaque groupe seront qualifiés pour les 1/8 de finale.

B) FINAL 16

Les matchs du FINAL 16 se joueront en « BO2 » (match Aller/Retour avec addition des scores) en élimination directe.

Les participants pourront choisir l'équipe de leur choix en mode saison amicale en ligne, effectif en ligne.

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, les deux participants disputeront un match d'appui pour déterminer le vainqueur.

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire sur le match d'appui, les deux participants disputeront l'épreuve du « But en Or ». Un nouveau match sera lancé et le premier participant qui marque un but sera qualifié pour le prochain tour (un tirage au sort pourra être effectué pour l'attribution de l'engagement).

En cas de litige, utilisez les messages du serveur DISCORD. Aucun litige ne sera accepté sans preuve, n'oubliez pas de prendre en photo le résultat avec le nom de votre adversaire. Si les participants ne trouvent pas d'accord pour jouer le match, le Comité LFHF x LAuRAFoot déterminera si un gagnant est désigné ou si les deux participants sont éliminés.

Les 1/8 de finale s'organiseront comme suit :

1er du groupe 1 Vs 2ème du groupe 8 = A
1er du groupe 2 Vs 2ème du groupe 7 = B
1er du groupe 3 Vs 2ème du groupe 6 = C
1er du groupe 4 Vs 2ème du groupe 5 = D
1er du groupe 5 Vs 2ème du groupe 4 = E
1er du groupe 6 Vs 2ème du groupe 3 = F
1er du groupe 7 Vs 2ème du groupe 2 = G
1er du groupe 8 Vs 2ème du groupe 1 = H

Les 1/4 de finale s'organiseront comme suit :

Vainqueur A Vs Vainqueur B = 1
Vainqueur C Vs Vainqueur D = 2
Vainqueur E Vs Vainqueur F = 3
Vainqueur G Vs Vainqueur H = 4

Les 1/2 finale s'organiseront comme suit :

Vainqueur 1 Vs Vainqueur 2 = A
Vainqueur 3 Vs Vainqueur 4 = B

La finale et la petite finale s'organiseront comme suit :

Vainqueur A Vs Vainqueur B
Perdant A Vs Perdant B



7. Paramètres de jeu

Le tournoi se joue exclusivement avec le Jeu FIFA 21 avec console PS4 ou PS5 en match classique 1 vs 1 pour les phases qualificatives et la phase finale.

Pour participer chaque joueur devra être en possession du jeu FIFA 21 ainsi qu'un abonnement Playstation Plus pour pouvoir jouer les rencontres en ligne.

- Gameplay :

- Durée période : 6 minutes
- Vitesse jeu : Normale
- Assistance puissance passes : Non
- Défense tactique obligatoire
- Tactiques personnalisées autorisées
- Une pause ne peut être mise que si le ballon est sorti de l'aire de jeu ou après une faute.

- Organisation de la rencontre :

Chaque Joueur doit ajouter son adversaire « en ami » sur le Playstation Network. Les rencontres doivent se jouer dans le mode « Amicaux en ligne ». L'un des deux Joueurs doit inviter son adversaire.

- Déconnexion et/ou problème technique

En cas de déconnexion ou de problème technique comme du lag, il est possible pour les Joueurs d'arrêter le match et de le relancer en gardant le score et le temps restant à jouer et ce au maximum 2 fois par match.

Exemple : Dans le cas d'un match arrêté à la 30ème minute avec un score de 2-0, les Joueurs doivent relancer un match en gardant le score de 2-0 et en jouant les 60 minutes restantes.

Dans le cas où le match n'est pas arrêté par les Joueurs et se joue jusqu'à son terme, le lag ne peut être accepté comme raison de litige.

Si un match est interrompu intentionnellement par un joueur, ce joueur sera automatiquement disqualifié et verra le match en question perdu par forfait (défaite par trois buts à zéro). Si un match est interrompu par une cause extérieure, telle qu'une erreur de la console de jeu, une perte de courant, le match sera repris à partir du moment de l'interruption et avec le score en vigueur à cet instant.

Sans entrer en conflit avec les points précédents, les joueurs pourront mettre le jeu en pause pour remplacer un de leurs joueurs et seulement dans le cas où le ballon est sorti de l'aire de jeu, ou pour donner suite à une faute ou une expulsion.

8. Saisie d'un résultat

Une fois la rencontre terminée, chaque Joueur doit se rendre sur la plateforme Toornament afin de saisir son résultat.

Chaque Joueur est invité à :

- o Se connecter sur son compte Toornament
- o Cliquer sur « mes matchs » puis choisir le match pour lequel vous désirez rentrer le score.
- o Indiquer le score cumulé sur les deux matchs
(Vous cumulez les scores de vos matchs. Exemple : Je gagne le premier match 2-0, je perds le deuxième match 1-4, j'ai donc perdu 3-4 en tout)

The screenshot shows the 'Report' section of the Toornament website. At the top, there is a navigation bar with the 'toornament' logo and menu items: 'Parcourir', 'Mes tournois', 'Mes matchs', and 'Organiser'. The user is logged in as 'louis_1403'. Below the navigation bar, there are tabs for 'Général', 'Manches', 'Joueurs', 'Regarder', 'Report', and 'Chat'. The 'Report' tab is active, showing a table with columns for 'NOM', 'FORFAIT', 'SCORE', and 'RÉSULTAT'. Two rows are visible: one for 'US NOYELLES' with a score of 0 and result buttons 'V', 'N', 'D'; and another for 'louis_1403' with a score of 1 and result buttons 'V', 'N', 'D'. Below the table, there is a 'Notes (optionnel)' section with a text area and a 'Preuves (optionnel - capture d'écran JPG,PNG)' section with a file upload area and a '+ Ajouter' button.

- o Télécharger une ou plusieurs photos comme preuve en cliquant sur Ajouter dans l'espace preuves.

Chaque Joueur est donc invité à prendre une photo ou une capture d'écran de son résultat ainsi que des vidéos avec l'option Share pour les Joueurs PS4 ou PS5. Le ID PSN de votre adversaire doit être visible sur la preuve.

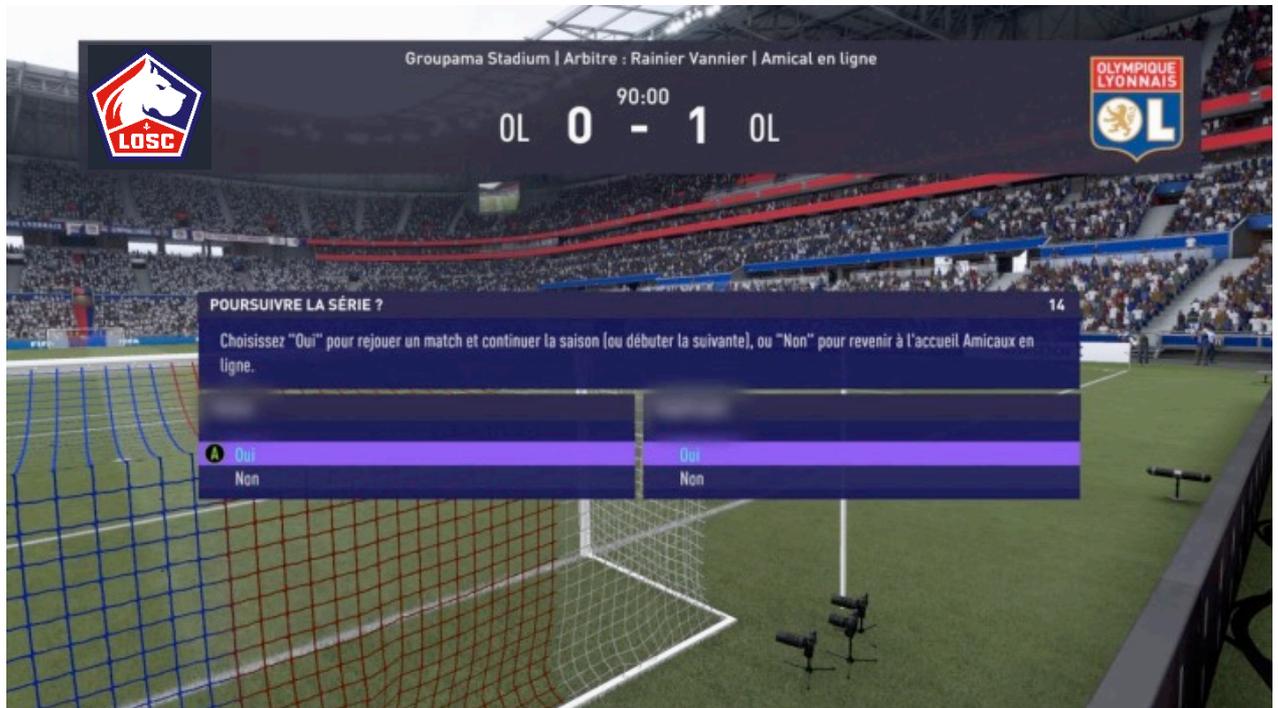
Une preuve valide doit toujours comporter à minima les 2 éléments suivants :

1. Le score
2. Les ID PSN des 2 Joueurs

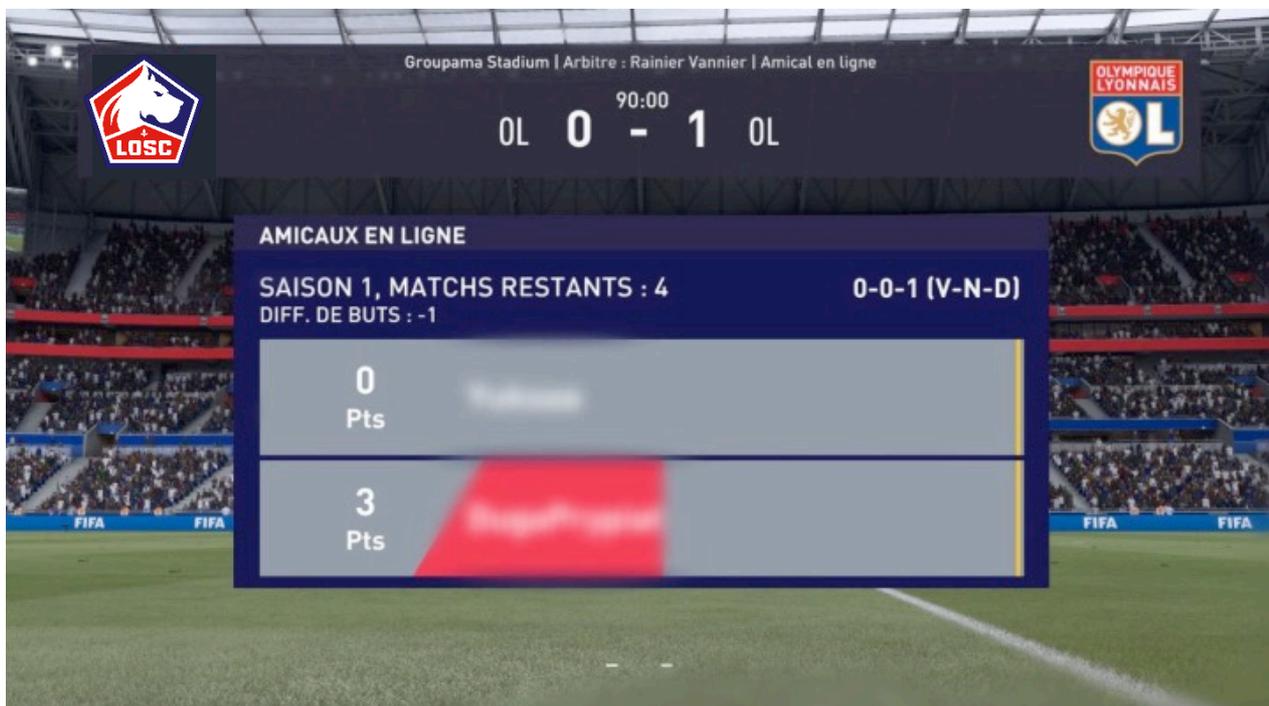
Toute preuve ayant l'un ou l'autre des éléments manquants ne peut être acceptée et considérée comme valide par l'Organisateur.

Voici les 4 uniques preuves qui sont acceptées pour validation d'un match :

1) Écran fin de match – poursuite de la série



2) Ecran fin de match – Evolution de la série amicale



3) Écran Amicaux en ligne - Invitation



4) Écran Résultat récapitulatif Saison en ligne – ID PSN visible



ATTENTION : seule une capture d'écran correspondant à un des 4 exemples ci-dessus est acceptée.

L'ensemble des preuves d'un match (screenshots, vidéo, etc) doit être conservé au moins 14 jours. Les fausses preuves ou modifications de preuves sont strictement interdites et engendreront des sanctions pouvant aller jusqu'à l'exclusion définitive des compétitions eSport courantes ou à venir.

9. Code de Bonne Conduite et Sanctions

A) CODE DE BONNE CONDUITE

Soucieux de proposer une expérience de compétition enrichissante pour tous, nous demandons aux Joueurs de jouer de manière paisible, de se respecter mutuellement, de faire preuve de fair-play, d'équité et d'honnêteté.

Les présentes règles du « Code de Bonne Conduite » ont pour objet de présenter une liste non exhaustive des différents comportements prohibés, malhonnêtes ou pouvant procurer un avantage indu.

Cette liste peut être modifiée à tout moment et nous nous réservons le droit de prendre toute mesure disciplinaire adaptée en cas de non-conformité au Code de Bonne Conduite, qu'il s'agisse d'un comportement énuméré dans la liste ci-dessous ou non.

Les manquements suivants sont susceptibles d'entraîner une sanction disciplinaire.

- Attitude
 - Refuser de suivre les instructions de l'Organisateur et de ses administrateurs nécessaires au bon déroulement du tournoi
 - Adopter un comportement antisportif
 - Ne pas donner le meilleur de soi-même fournir pour remporter un match
 - Harceler, suivre, menacer, intimider ou adopter un comportement nuisible vis à vis des autres participants, de l'Organisateur ou des administrateurs du tournoi
- Triche
 - Créer une fausse identité ou usurper l'identité d'un tiers
 - Avoir recourt à l'*aliasing* lors des matchs du tournoi. L'*aliasing* consiste à faire jouer un match par une personne tierce en lieu et place du propriétaire du compte. Le Joueur propriétaire du compte tout comme le Joueur tiers s'exposent aux mêmes sanctions

- Technique
- Falsifier un résultat de match
- Se déconnecter au cours d'une partie de manière intentionnelle
- Utiliser ou exploiter sciemment un bug du jeu vidéo pour se procurer un avantage indu, qu'il soit défini ou non dans le Règlement
- Utiliser un logiciel tiers de tricherie modifiant les fonctionnalités de FIFA21, ses règles, ses données ou son rendu graphique.
- Utiliser un procédé, une méthode, un outil, un logiciel, ou tout autre moyen permettant de se procurer un avantage indu au cours du tournoi

B) Les Sanctions

L'Organisateur peut infliger les sanctions suivantes selon le degré, la gravité et la répétition éventuelle de la violation constatée.

1. Avertissement

Le Joueur est averti que son comportement est nuisible au bon déroulement du tournoi.

2. Perte d'un match

Le Joueur sanctionné perd le match indiqué par l'Organisateur. Il peut s'agir d'un match en cours, futur ou déjà joué.

3. Suspension de participation au tournoi

L'Organisateur se réserve le droit de suspendre provisoirement un Joueur du tournoi.

Dans ce cas, le Joueur n'est autorisé à participer à aucun match pendant toute la période de suspension

10. Plateforme d'organisation

Le tournoi sera organisé sur la plateforme Toornament.

Chaque joueur devra obligatoirement posséder un compte Toornament et devra rejoindre le serveur Discord de sa Ligue d'appartenance.

L'ensemble des joueurs sera invité à créer un compte sur ces plateformes pour participer au tournoi LFHF x LAuRAFoot « Road to Stadium » (tutos disponibles).

11. Cadeaux et récompenses

Parmi les 32 finalistes (16 joueurs LFHF + 16 joueurs LAuRAFoot) les 4 meilleurs joueurs de chaque Ligue se verront récompensés :

1^{er} LFHF : Invitation pour 2 personnes à un match de l'un des clubs professionnels du territoire de la LAuRAFoot (Déplacement + Match + repas) pour la saison 2021/2022 + 2 places match territoire LFHF + un équipement Coupe de France personnalisé

2^{ème} LFHF : Invitation pour 2 personnes à un match de l'un des clubs professionnels de la LFHF pour la saison 2021/2022 + un équipement Coupe de France personnalisé

3^{ème} LFHF : Un équipement Coupe de France personnalisé

1^{er} LAuRAFoot : Invitation pour 2 personnes à un match de l'un des clubs professionnels du territoire de la LFHF (Déplacement + Match + repas) pour la saison 2021/2022 + 2 places match territoire LAuRAFoot + équipement Coupe de France personnalisé

2^{ème} LAuRAFoot : Invitation pour 2 personnes à un match de l'un des clubs professionnels de la LAuRAFoot pour la saison 2021/2022 + un équipement Coupe de France personnalisé

3^{ème} LAuRAFoot : un équipement Coupe de France personnalisé

12. Cas non prévus

Les cas non prévus dans le présent règlement seront tranchés par le Comité « LFHF x LAuRAFoot ».