



RÈGLEMENT DU CHAMPIONNAT

E-FOOT « ORANGE »

SAISON 2021/2022

SOMMAIRE

ARTICLE 1 - TITRE ET CHALLENGE	2
ARTICLE 2 - ADMISSIBILITÉ DES JOUEURS / JOUEUSES	2
2-1 –ACCEPTATION DU RÈGLEMENT	2
2-2 LIMITE D'ÂGE.....	2
2-3 RÉSIDENCE CLUB.....	2
ARTICLE 3 - STRUCTURE DU CHAMPIONNAT.....	2
3-1 REPRÉSENTATION DU CLUB	2
3-2 CHOIX DE L'ÉQUIPE FIFA 22 DURANT LE CHAMPIONNAT	2
3-3 APPLICATION DU RÈGLEMENT	2
ARTICLE 4 – FORMAT DE LA COMPETITION	3
1 ^{re} phase : TOURNOI QUALIFICATIF	3
2 ^{de} phase : TOURNOI FINAL E-FOOT / TOURNOI « CONSOLANTE » / MISE A DISPOSITION DES DISTRICTS	3
Phases Départementales : Date à la discrétion des Districts	3
ARTICLE 5 - CLASSEMENTS	4
ARTICLE 6 - RÈGLEMENT DES MATCHS	4
6-1 MODE DE JEU.....	4
6-2 INTERRUPTIONS DE JEU ET PAUSES PENDANT LES MATCHS	5
6-3 CONFIGURATION D'AVANT-MATCH LORS DES ÉVÉNEMENTS EN DIRECT	5
6-4 BUGS LORS DES MATCHS EN DIRECT	5
6-5 PARAMÈTRES DE JEU ET DE CAMERA.....	5
6-6 PARAMÈTRES DE CAMÉRA.....	6
6-7 LITIGES LORS DES MATCHS EN LIGNE	6
6-8 COMMUNICATION DES RESULTATS	6
ARTICLE 7 - COMMUNICATION	6
ARTICLE 8 – CAS NON-PREVUS	6

ARTICLE 1 - TITRE ET CHALLENGE

1 - La Ligue Centre-Val de Loire de Football organise un championnat de Régional E-Foot « Orange »

Le vainqueur de ce Championnat est déclaré champion Régional E-Foot « Orange »

ARTICLE 2 - ADMISSIBILITÉ DES JOUEURS / JOUEUSES

Afin d'être admissibles, les Joueurs / Joueuses doivent :

- Posséder ou avoir accès à FIFA 22 PlayStation 4
- Posséder un gamertag ou un ID PSN valide qu'ils communiqueront à l'organisateur avant le début de la compétition
- Répondre aux critères d'âge et de résidence club décrits aux Sections 2.2 et 2.3

2-1 ACCEPTATION DU RÈGLEMENT

Le présent Règlement peut être mis à jour si nécessaire pour clarifier certains points, corriger des erreurs, se conformer à l'évolution de la loi applicable ou traiter les questions soulevées après la première publication.

L'objectif de toute mise à jour est d'assurer à tous les participants un règlement équitable.

Les participants acceptent de respecter le présent Règlement et les décisions prises par l'organisateur.

2-2 LIMITE D'ÂGE

Pour participer, les joueurs / joueuses doivent être licenciés à la FFF être âgés de plus de 18 ans au jour de leur inscription.

2-3 RÉSIDENCE CLUB

Pour participer au Tournoi, les participants doivent être licenciés dans un club de la Ligue Centre-Val de Loire de Football, qu'ils représenteront.

Les participants sont engagés sur le numéro d'affiliation de leur club.

ARTICLE 3 - STRUCTURE DU CHAMPIONNAT

3-1 REPRÉSENTATION DU CLUB

Les participants représentent le club de la Ligue Centre-Val de Loire de Football dans lequel ils sont licenciés durant toute la compétition.

Deux joueurs / joueuses maximum peuvent représenter le même club.

En pareille hypothèse, chaque participant sera différencié par son nom de club (ex : US ORLÉANS 1 – US ORLÉANS 2...)

3-2 CHOIX DE L'ÉQUIPE FIFA 22 DURANT LE CHAMPIONNAT

Les Joueurs / Joueuses choisiront uniquement une équipe club qu'ils conserveront durant toute la compétition. Afin de respecter l'équité entre tous les Joueurs / Joueuses, il n'est pas autorisé de participer avec une équipe du mode Ultimate Team, une équipe customisée ou autre.

Seuls les clubs disponibles dans le mode Coup d'envoi de FIFA 22 sont autorisés à prendre part au Tournoi.

3-3 APPLICATION DU RÈGLEMENT

Le classement et les données de match sont périodiquement vérifiés pour éviter les comportements malveillants et la triche. Tout participant sera immédiatement disqualifié, à la discrétion des organisateurs

et administrateurs, pour quelque raison que ce soit, y compris pour défaut de conformité avec le présent règlement et le Code de conduite (à l'Annexe A), pouvant inclure, mais sans s'y limiter :

- L'utilisation de codes de triche, le piratage ou toute tierce « aide » pour les jeux ;
- Les coupures Internet délibérées lors des jeux ;
- Les ententes avec d'autres Joueurs / joueuses lors des matchs ;
- L'exploitation de failles connues dans un jeu (Les Joueurs / Joueuses sont tenus de s'informer et d'éviter les exploitations illégales de failles)

Les comportements abusifs ou inappropriés, en particulier le harcèlement et les propos négatifs ou grossiers tenus en ligne, ne seront pas tolérés et seront des motifs de disqualification immédiate.

L'organisateur se réserve le droit de prendre des mesures disciplinaires, incluant sans s'y limiter la disqualification d'un Joueur à tout moment et à sa seule discrétion.

ARTICLE 4 – FORMAT DE LA COMPETITION

1^{re} phase : TOURNOI QUALIFICATIF

La première phase oppose 24 joueurs et se disputera selon le format « Championnat », par matchs « aller » et « retour »

Chaque joueur dispute 2 rencontres par semaine

Un classement intégral sera établi à l'issue de ce championnat et déterminera la participation de chaque joueur à la phase de compétition suivante.

2^{de} phase : TOURNOI FINAL E-FOOT / TOURNOI « CONSOLANTE » / MISE A DISPOSITION DES DISTRICTS

Tournoi Final E-FOOT

Les joueurs classés de la 1^{re} place à la 8^e place à l'issue du tournoi qualificatif participent au Tournoi Final à 8, disputé selon le format « championnat ».

Les rencontres se déroulent au siège de la Ligue.

Le vainqueur de ce Tournoi Final est déclaré Champion Régional E-FOOT

Tournoi « CONSOLANTE »

Les joueurs classés de la 9^e place à la 16^e place à l'issue du tournoi qualificatif participent au Tournoi « Consolante » à 8, disputé selon le format « championnat ».

Les rencontres se déroulent au siège de la Ligue.

MISE A DISPOSITION DES DISTRICTS

Les joueurs classés de la 17^e place à la 24^e place à l'issue du tournoi qualificatif sont remis à disposition de leur district d'appartenance.

Phases Départementales : Date à la discrétion des Districts

Chaque District organisera une phase départementale qualificative au Championnat Régional E-FOOT pour la saison 2022/2023

Les champions de chaque District accéderont au Championnat Régional E-FOOT lors de la saison 2022/2023.

Les six 2^e de chaque tournoi départemental participeront à un tournoi Final à 6 équipes (formule

championnat) au siège de la Ligue

Les joueurs classés 1^{er} et 2^e de ce tournoi accéderont au Championnat Régional E-FOOT lors de la saison 2022/2023.

ARTICLE 5 - CLASSEMENTS

- Match Gagné : 3 points
- Match Nul: 1 point
- Match Perdu: 0 point
- Match Perdu par pénalité: -1 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 matches du groupe ;
- b) la différence de buts particulière ;
- c) la différence de buts générale ;
- d) le plus grand nombre de buts marqués.

Sur la base des quatre critères susmentionnés, si deux joueurs ou plus sont ex æquo, leur classement sera déterminé selon les critères suivants, dans cet ordre de priorité décroissant :

- a) le plus grand nombre de points obtenus dans les matches du groupe entre les joueurs concernés ;
- b) la différence de buts particulière dans les matches du groupe entre les joueurs concernés ;
- c) le plus grand nombre de buts marqués dans tous les matches du groupe entre les joueurs concernés.

Dans le cas où, sur la base des sept critères susmentionnés, deux joueurs ou plus seraient toujours ex æquo, leur classement sera déterminé par tirage au sort.

ARTICLE 6 - RÈGLEMENT DES MATCHS

6-1 MODE DE JEU

La compétition se joue exclusivement avec le Jeu FIFA 22 sur console PS4 en match classique 1 vs 1

Toutes les phases de la compétition se dérouleront « en ligne » et utiliseront la version commerciale du mode de jeu Coup d'envoi de FIFA 22. Les Joueurs / Joueuses devront s'ajouter mutuellement comme amis sur leur plateforme avant de jouer.

Les rencontres seront programmées les mardis et jeudis de chaque semaine avec possibilité de jouer les autres jours de la semaine en cas de commun accord entre les deux participants.

Des instructions s'appliquent aux matchs en ligne :

- Les Joueurs / Joueuses doivent enregistrer tous leurs matchs sur leur console ou sur un appareil externe, puis les conserver afin de pouvoir les télécharger en cas de litige.
- Les Joueurs / Joueuses ne doivent pas harceler, envoyer des messages, tenter de perturber ou inciter des tiers à perturber leurs adversaires.
- Les Joueurs / Joueuses ne doivent pas manipuler leur connexion Internet afin de perturber celle de leur adversaire ou leur manière de jouer.
- En cas de déconnexion, le match sera repris à partir du moment de l'interruption et avec le score en vigueur à cet instant.
- Durant la totalité du tournoi, les Joueurs / Joueuses s'engagent à être disponibles pour jouer leurs matchs en accord avec les calendriers fournis par les organisateurs.

- Les Joueurs / Joueuses doivent communiquer le score de leur match dans les plus brefs délais accompagné d'une photo sur la page Facebook du Tournoi.
- Toute action visant à empêcher le Joueur adverse de voir le terrain ou de sélectionner les Joueurs / Joueuses de son équipe est interdite.
- Tout Joueur absent le jour du match sera déclaré comme forfait et son adversaire se verra attribuer une victoire par 3-0.
- Un joueur forfait recevra un score de 0, et son adversaire recevra le score de 3

6-2 INTERRUPTIONS DE JEU ET PAUSES PENDANT LES MATCHS

- Une pause ne peut être mise que si le ballon est sorti de l'aire de jeu ou après une faute. Si cette règle n'est pas respectée, un avertissement pourra être donné au joueur.
- 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 ou une manette défectueuse, 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

6-3 CONFIGURATION D'AVANT-MATCH LORS DES ÉVÉNEMENTS EN DIRECT

Le mode de jeu utilisé est le mode Coup d'envoi de FIFA 22.

6-4 BUGS LORS DES MATCHS EN DIRECT

Toute tentative d'exploiter un bug pour obtenir un avantage est interdite.

Procédure après un bug : Si les organisateurs déterminent qu'une action, un but, un déplacement, un penalty ou toute autre action dans le jeu est le résultat d'un acte non autorisé, il décidera, à sa seule discrétion, de recommencer le match en fonction de son résultat

En cas de panne importante affectant les infrastructures nécessaires au jeu dans le mode concerné, les organisateurs se réservent le droit de modifier le format du tournoi.

6-5 PARAMÈTRES DE JEU ET DE CAMERA

Les paramètres de jeu sont définis ci-dessous :

- Difficulté : International
- Equipes : Clubs (Nations interdites)
- Durée période : 6 minutes / sans prolongation si match nul
- Vitesse : Normale
- Arbitre: Aléatoire
- Météo: Dégagé
- Blessures: Oui
- Hors-jeu: Oui
- Affichage du temps/score: Oui
- Radar: 2D
- Assistance puissance passes : Libre choix
- Défense tactique obligatoire
- Tactiques personnalisées autorisées
- Gardien manuel interdit.

- Seules sont autorisées les formations préenregistrées dans le jeu (sans aucune modification).

Une période de 20 secondes sera accordée pour les changements pendant le match durant la phase de poules et les phases finales.

6-6 PARAMÈTRES DE CAMÉRA

- Diffusion TV

6-7 LITIGES LORS DES MATCHS EN LIGNE

Si un Participant rencontre un problème avant, pendant ou après un match, il doit immédiatement en informer un des organisateurs. Ces derniers évalueront la validité du problème, prendront une décision et informeront les Participants sur la suite à donner.

À la place d'une disqualification immédiate, les organisateurs peuvent donner, à leur seule discrétion, un avertissement officiel à un Joueur. Tout Participant recevant un avertissement officiel est susceptible d'être disqualifié en cas de nouvel incident.

6-8 COMMUNICATION DES RESULTATS

Lors la phase qualificative (1^{re} phase), les résultats devront être communiqués par le joueur recevant le dimanche 23h59 au plus tard avec une preuve photo (score et PSN visible) à l'adresse électronique suivante : competitions@centre.fff.fr

ARTICLE 7 - COMMUNICATION

Chaque semaine, chaque joueur devra transmettre une vidéo de 2 à 3 actions de ses matchs de la semaine au service communication de la Ligue par courriel au plus tard le dimanche à 23h59 à l'adresse électronique suivante : farnoult@centre.fff.fr

ARTICLE 8 – CAS NON-PREVUS

Les cas non prévus au présent règlement sont solutionnés souverainement par l'organisateur.

ANNEXE : CODE DE CONDUITE

Sauf indication contraire, le Code de conduite ci-dessous s'applique aux Participants et à tous les niveaux de la Compétition. Les organisateurs se réservent le droit, à sa seule discrétion, d'infliger des pénalités ou de disqualifier tout Participant contrevenant au présent Code de conduite.

COMPORTEMENT GÉNÉRAL DES JOUEURS / JOUEUSES

Les comportements interdits comprennent, sans s'y limiter :

- Enfreindre une loi, une règle ou un règlement, comme déterminé par les organisateurs à sa seule discrétion ;
- Utiliser un logiciel ou un programme qui nuit à, interfère avec ou perturbe la Compétition ou l'ordinateur/la propriété d'autrui ;
- Utiliser un logiciel externe conçu pour procurer un avantage déloyal ;
- Interférer avec ou perturber la participation d'un autre Joueur à la Compétition ;
- Harceler, menacer, intimider, se livrer à des discours haineux, envoyer de façon répétée des messages non désirés ou faire des attaques ou des déclarations personnelles sur la race, le sexe, l'orientation sexuelle, la religion, le patrimoine, etc. ;
- Publier, poster, télécharger ou distribuer du contenu ou organiser/participer à une activité, un groupe ou une guilda raisonnablement et objectivement jugé par les organisateurs inapproprié, injurieux, haineux, blasphématoire, diffamatoire, menaçant, offensant, obscène, sexuellement explicite, illicite, portant atteinte à la vie privée, vulgaire, choquant, indécent ou illégal ;
- Utiliser des failles, des codes de triche, des fonctionnalités non-documentées, des erreurs de conception ou des bugs lors du Tournoi ;
- S'engager dans toute autre activité perturbant de manière significative l'environnement de jeu pacifique, équitable et respectueux du Tournoi ;
- Promouvoir, encourager ou participer à toute activité interdite décrite ci-dessus.

GAMERTAG/IDENTIFIANT PSN

Les Participants devront sélectionner un nom unique pour être identifiés pendant le Tournoi. Ce nom peut être identique à leur IDENTIFIANT PSN ou à leur gamertag XBL, bien que cela ne soit en rien obligatoire. Ce nom doit être différent de celui des autres Participants et ne doit pas être jugé vulgaire par les organisateurs du Tournoi

POLITIQUE DE COLLUSION

La collusion est un accord entre deux Joueurs / Joueuses ou plus en vue de désavantager les autres Joueurs de la Compétition. La collusion entre Joueurs / Joueuses est interdite.

Tous les Joueurs / Joueuses accusés de collusion par les organisateurs seront exclus.

Les exemples de collusion incluent sans s'y limiter :

- Perdre un match intentionnellement, pour quelque raison que ce soit,
- Jouer au nom d'un autre Participant, notamment en utilisant un compte secondaire,
- Toute forme de trucage de match.
- Faire preuve de manque de combativité afin de permettre à son adversaire d'améliorer sa différence de buts.
- Laisser un adversaire marquer plus ou moins de buts qu'il ne le devrait.

COMPORTEMENT LORS DES MATCHS EN LIGNE

Les Participants doivent faire preuve de respect envers les autres Participants, les organisateurs et les administrateurs du tournoi.

Les comportements interdits incluent, sans s'y limiter :

- Le langage vulgaire ou agressif ;
- Le comportement violent, y compris le harcèlement et les menaces verbales ;
- Interférer avec l'expérience de jeu, couper l'alimentation électrique, quitter un poste avant la fin d'un match, refuser de jouer et abuser des pauses dans le jeu ;
- Les jeux de paris, y compris les paris sur les résultats des matchs ;

PÉNALITÉS

Toute infraction au présent Code de conduite entraînera, à la discrétion des organisateurs, (a) une ou plusieurs pénalité(s) et/ou (b) la perte du statut de vainqueur. Toute décision des organisateurs en rapport à la Compétition est définitive et contraignante. Les organisateurs se réservent le droit de pénaliser tout Joueur participant à la Compétition à tout niveau, à tout moment et pour quelque raison que ce soit. Les pénalités peuvent inclure, sans ordre particulier :

- Avertissement
- Avertissement final
- Perte d'un Match
- Perte de tous les matchs
- Disqualification du Tournoi