



RÈGLEMENT OFFICIEL TOURNOI **PS4 FIFA 2020 LCVLF**

1 ADMISSIBILITÉ DES JOUEURS / JOUEUSES

Afin d'être admissibles pour le Tournoi, les joueurs / Joueuses doivent s'inscrire via le formulaire Google Forms. Pour répondre aux critères d'admissibilité de cette Section, les Joueurs / Joueuses (individuellement, un « Joueur » ou un « Participant ») doivent :

- Posséder ou avoir accès à FIFA 20 PlayStation 4 ;
- Posséder un gamertag ou un ID PSN valide ;
- Répondre aux critères d'âge et de résidence club décrits aux Sections 1.2 et 1.3

1-1 DATES D'INSCRIPTION ET ACCEPTATION DU RÈGLEMENT OFFICIEL

Les Joueurs / joueuses doivent s'inscrire en utilisant le formulaire Google Forms pour que leur participation au Tournoi soit prise en compte.

Les Joueurs / joueuses doivent s'inscrire pendant la fenêtre d'inscription suivante :

- Du 30 mars 2020 à 9h00 CET au 3 avril 2020 à 23h59 CET

Le Règlement Officiel 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 officiel équitable.

Les participants acceptent de respecter le présent Règlement et les décisions prises par les administrateurs du Tournoi.

1-2 LIMITE D'ÂGE

Pour participer au Tournoi, les participants doivent être licenciés dans un club de la Ligue Centre-Val de Loire de Football au moment de l'inscription.

Il n'y a aucune limite d'âge pour participer à la Compétition.

Tout Participant n'ayant pas atteint la majorité dans son territoire de résidence doit demander à un parent ou à un tuteur légal de lire et d'accepter le présent Règlement officiel en son nom.



1-3 RÉSIDENCE CLUB

Pour participer au Tournoi, les participants doivent être licenciés dans un club de la Ligue Centre-Val de Loire de Football au moment de l'inscription.

1-4 ENREGISTREMENT DES DONNÉES ET CLASSEMENT

Dans le cadre du processus d'inscription, les participants doivent fournir des informations supplémentaires telles que leur équipe, club ou organisation de représentation et leur ID PSN ou gamertag avec lequel il participe au tournoi.

Ces informations peuvent être utilisées pour le classement. Le classement final sera publié au plus tard le dimanche 3 mai et les totaux de points seront mis à jour régulièrement, à la seule discrétion des administrateurs du tournoi.

Le participant ne peut cependant pas participer à un match de la compétition avec deux ID PSN différents même s'il s'est avéré que ce soit bien lui qui ait pris part à la partie.



2 STRUCTURE DE LA COMPÉTITION

2-1 REPRÉSENTATION D'UN CLUB, D'UNE ÉQUIPE OU D'UNE ORGANISATION

Les participants peuvent représenter une équipe d'un club, un club ou une organisation des départements constituant la Ligue Centre-Val de Loire de Football :

- Cher (18)
- Eure-et-Loir (28)
- Indre (36)
- Indre-et-Loire (37)
- Loir-et-Cher (41)
- Loiret (45)

Les participants sont alors tenus de représenter la même équipe, club ou organisation durant tout le Tournoi.

Deux joueurs / joueuses peuvent représenter le même club, équipe ou organisation. Cependant, le nom sera différent (ex : US ORLÉANS 1 – US ORLÉANS 2...)

2-2 CHOIX DE L'ÉQUIPE FIFA 20 DURANT LE TOURNOI

Les Joueurs / Joueuses choisiront une équipe club ou une sélection nationale qu'ils garderont durant toute la compétition. Afin de respecter l'équité de 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 ou sélections nationales disponibles dans le mode Coup d'envoi de FIFA 20 sont autorisés à prendre part au Tournoi.

2-3 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 du Tournoi, à la discrétion des organisateurs et administrateurs, pour quelque raison que ce soit, y compris pour défaut de conformité avec le Règlement Officiel 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)

LIGUE CENTRE-VAL DE LOIRE DE FOOTBALL

13, rue Paul Langevin – CS 10001 – 45063 ORLÉANS CEDEX 2
tél : 02 38 69 73 00 - secretariat@centre.fff.fr - <http://foot-centre.fff.fr>
Affiliée à la Fédération Française de Football



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.

Les organisateurs se réservent 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.

3 RÈGLEMENT DES MATCHS

3-1 RÈGLEMENT DES MATCHS EN LIGNE

Toutes les phases du Tournoi utiliseront la version commerciale du mode de jeu Coup d'envoi de FIFA 20. Les Joueurs / Joueuses devront s'ajouter mutuellement comme amis sur leur plateforme avant de jouer. Les paramètres par défaut du mode seront automatiquement appliqués par le jeu, en particulier le niveau de difficulté et les aides autorisées.

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, la partie reprendra sur le même score implicite et le temps restant sera joué.
- 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
- Chaque joueur disposera de 2-3 minutes pour configurer les commandes, modifier la composition de son équipe et régler les paramètres conformément aux règles définies dans la section « Paramètres de jeu ».



3-2 INTERRUPTIONS DE JEU ET PAUSES PENDANT LES MATCHS

- Si un match est mis en pause ou interrompu intentionnellement par un Joueur alors que le ballon est en jeu, les organisateurs se réservent un droit de sanction
- Si un match est interrompu par des circonstances extérieures comme une erreur de la machine ou une coupure d'électricité, il reprendra depuis un point déterminé par les organisateurs du Tournoi
- Nonobstant les remarques ci-dessus, un Joueur peut mettre le jeu en pause pour modifier sa stratégie et/ou son dispositif, si l'un des Joueurs / Joueuses de son équipe est expulsé ou si l'un des Joueurs / Joueuses de son équipe est blessé.

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

Le mode de jeu utilisé est le mode Coup d'envoi de FIFA 20.

3-4 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.

3-5 PARAMÈTRES DE JEU

Les paramètres de jeu sont définis par le mode Coup d'envoi :

- Niveau de difficulté : Professionnels
- Durée d'une mi-temps : 8 minutes
- Paramètres de stade
 - Stade : Stade FEWC
 - Saison : Automne
 - Période de la journée : Nuit
 - Habillage terrain : Aucun



3-6 PARAMÈTRES DE CAMÉRA

Les paramètres de caméra Solo sont interdits :

- Pro
- Intégral
- Dynamique

3-7 LITIGES LORS DES MATCHS EN LIGNE

Si un Participant rencontre un problème avant, pendant ou après un match, il doit immédiatement en informer un les 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 nouveau problème.



4 FORMAT DU TOURNOI

Le tournoi se déroulera sur 3 semaines et se divisera en 3 parties :

S1 : Lundi 6 avril au Dimanche 12 avril 2020 : Tours préliminaires (Districts)

Les participants seront répartis en plusieurs groupes selon leur club représenté et leur localisation. (Tirage au sort par département)

Les matchs seront réalisés sous formes de matchs de poule aller-retour et un classement sera établis à la fin des rencontres pour déterminer la suite de la compétition.

S2 : Lundi 13 avril au Dimanche 19 avril 2020 : LDC & Europa League (Liges)

Tenant compte des résultats de la semaine 1, les équipes seront qualifiés pour la Champions League ou reversé en Europa League.

Même format que la semaine 1, sous forme de match de poules aller-retour et un classement sera établis à la fin des rencontres pour déterminer la suite de la compétition.

S3 : Lundi 20 avril au Dimanche 26 avril 2020 : Phases éliminatoires / Playoffs

Tenant compte des résultats de la semaine 2, les équipes seront reparties selon leurs classement sous forme de play-off .

Calcul du classement :

- Match Gagné : 4 points
- Match Nul: 2 points
- Match Perdu: 1 point

En cas d'égalité de points au classement, les équipes seront départagées de la manière suivante :

- Goal Average général
- Goal Average particulier
- Meilleure attaque
- Meilleure défense

Si après ces critères les équipes sont toujours égalités, un autre match sera réalisé afin de déterminer le vainqueur jusqu'à la séance de tirs aux buts, si besoin.



ANNEXE A : 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 guilde 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 réserve 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