



# **LFHF eNations CUP 2021**

## **Règlement du tournoi**

*Ligue de Football des Hauts-de-France*

# TABLE DES MATIÈRES

<b>1 - INFORMATIONS GÉNÉRALES</b>	2
1.1 Règlement général	2
1.2 Application du règlement	2
1.3 Dates et Lieu	2
1.4 Éligibilité des joueurs	2
<b>2 - FORMAT DE MATCH</b>	3
2.1 Match "Best Of 1, 3 et 5"	3
2.2 Mode de jeu	3
2.3 Format de compétition	4
2.3.1 Étapes de qualification (1ère et 2ème journée)	4
2.3.2 Troisième journée de la compétition	4
2.3.3 Quatrième journée	4
2.3.4 Phase Finale	4
<b>3 - DÉROULEMENT D'UN MATCH</b>	5
3.1 Avant le match	5
3.2 Capitaine	5
3.3 Interruption d'un match	5
3.4 Arrêt du match en cours	6
3.5 Validation du résultat	6
<b>4 - PARAMÈTRES DU JEU</b>	6
4.1. Paramètres joueurs	6
4.2 Paramètres du jeu	6
<b>5 - INFRACTIONS AU RÈGLEMENT</b>	7
5.1 Définition	7
5.2 Comportements interdits et sanctions :	7
5.3 Actions de jeu interdites	8
5.4 Disqualification	8

# 1 - INFORMATIONS GÉNÉRALES

Le présent règlement est rédigé par les équipes de la Ligue de Football des Hauts de France qui sera nommée "LFHF" dans la suite de ce document. Ce règlement s'adresse à tous les joueurs participants à la compétition : **LFHF eNations Cup 2021**.

Ce tournoi n'est ni organisé ni affilié par EA Games ou ses condescendants. Le tournoi est autorisé et respecte les règles fournies par EA GAMES Europe.

## 1.1 Règlement général

LFHF eNations Cup 2021 est une compétition qui se déroule sur internet.

Le matériel et les périphériques de jeu ne sont pas fournis par l'organisation. Les frais de connexion internet sont à la charge du joueur également. Les participants devront se munir du jeu FIFA 21 sur PS4 / PS5 afin de pouvoir disputer le tournoi.

Les joueurs ne pourront pas se faire remplacer.

## 1.2 Application du règlement

En participant à la LFHF eNations CUP 2021, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur.

L'organisation se réserve le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par le règlement ou même contraires à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

## 1.3 Dates et Lieu

Les phases qualificatives de la LFHF eNations Cup 2021 se tiendront du 5 au 10 Juin 2021 en version online.

La phase finale de la compétition se tiendra les 10 et 11 Juillet au Centre Technique Fernand Duchaussoy d'Amiens.

S'agissant d'un tournoi dit "hybride" (Online + Physique), la présence des joueurs sera obligatoire sur le discord de la LFHF les soirs où la compétition sera online.

## 1.4 Éligibilité des joueurs

Pour participer à ce tournoi, il est obligatoire de résider au sein de la région des Hauts De France. Votre code postal vous sera demandé lors de votre inscription sur Toornament.

**Il n'est pas obligatoire d'être licencié au sein d'un club affilié à la LFHF pour participer.**

Le tournoi se déroule en solo, vous ne pouvez pas faire jouer un autre joueur à votre place, toute usurpation sera sanctionnée.

L'ensemble des participants doivent être âgés de 12 ans minimum.

Attention : Si le joueur a entre 12 et 16 ans pendant le tournoi, le cashprize sera mis sous séquestre jusqu'aux 18 ans du joueur. Il peut par contre percevoir des cartes cadeaux ou des prix (matériel..).

L'âge du joueur doit respecter le PEGI du jeu du tournoi (<https://pegi.info/>).

## 2 - FORMAT DE MATCH

### 2.1 Match “Best Of 1, 3 et 5”

Un match « Best Of 1 » se joue en une partie et oppose deux équipes (1 joueur par équipe).

Un match « Best Of 3 » se joue en deux ou trois parties et oppose deux équipes (1 joueur par équipe).

Un match « Best Of 5 » se joue en trois ou quatre ou cinq parties et oppose deux équipes (1 joueur par équipe).

Durant toute la phase qualificative, les matchs seront joués en Best of 1. Ce n'est qu'à partir des huitièmes de finale que les matchs en BO3 feront leur apparition. Seul le quatrième tour de l'arbre (finale et petite finale) se joue en BO5.

### 2.2 Mode de jeu

Le tournoi utilise le jeu FIFA 21 et oppose 1 joueur contre 1 autre joueur sur un même écran. Les matchs se jouent avec les équipes autorisées présentes dans le jeu avec possibilité de choisir la même équipe pour deux adversaires.

Pendant les phases de qualification, chaque joueur peut décider de changer d'équipe et n'est pas obligé de conserver la même équipe sur toute la durée de ces phases. Seules les équipes nationales sont autorisées.

Sur les phases finales, un tirage au sort sera effectué afin de déterminer les sélections attribuées aux joueurs. Les 32 équipes tirées au sort seront sélectionnées en fonction du classement FIFA.

Le mode de jeu utilisé sera : Mode 90.

## 2.3 Format de compétition

### 2.3.1 Étapes de qualification (1ère et 2ème journée)

LFHF eNations Cup 2021 commencera par une phase qualificative qui se découpera en 4 journées de qualifications. Les 2 premières étapes regrouperont 128 joueurs chacune. Elle se dérouleront de la manière suivante :

- 128 joueurs répartis en 16 poules de 8 joueurs.
- Les 3 premiers joueurs de chaque poule seront alors qualifiés pour continuer la compétition. Cela représente 48 joueurs par étape.

A la suite de ces 2 journées de qualification, 96 joueurs pourront alors prétendre à continuer la compétition.

### 2.3.2 Troisième journée de la compétition

La troisième journée de la compétition sera rythmée par de nouveaux matchs de poules. Les poules seront alors construites en fonction des résultats des étapes de qualification (1ère et 2ème journée).

- 16 poules de 6 joueurs soit 96 joueurs en compétition.
- Les 3 premiers de chaque poule seront qualifiés pour la suite de la compétition. Cela représente 48 joueurs qualifiés.

### 2.3.3 Quatrième journée

Cette dernière journée de qualification pour la phase finale se dispute également en poule.

- 16 poules de 3 joueurs soit 48 joueurs
- Les 2 premiers de chaque poule seront qualifiés (32 joueurs qualifiés sur les 256 joueurs inscrits)

### 2.3.4 Phase Finale

Celle-ci se joue en présentiel au Centre Technique Fernand Duchaussoy d'Amiens. Il sera demandé aux joueurs de ramener leur propre manette. Les consoles de jeux seront mises à disposition.

- 8 Poules de 4 joueurs (2 qualifiés par poule). Les poules se dérouleront le samedi.
- A la suite des phases de poules finales, un arbre sera alors généré en respectant un seed optimisé pour les arbres à simple élimination : 1vs16, 8vs9, 4vs13, 5vs12 pour la première moitié de l'arbre. 2vs15, 7vs10, 3vs14 et 6vs11 pour la deuxième moitié de l'arbre.
- Pour l'ensemble des matchs, les BO sont déterminés dans le paragraphe :  
2. 1 Match "Best Of 1, 3 et 5"

# 3 - DÉROULEMENT D'UN MATCH

## 3.1 Avant le match

Au vu des contraintes temporelles sur l'organisation de ce tournoi, aucune phase d'échauffement n'est prévue avant les matchs.

Durant l'ensemble des journées de qualification, des groupes seront créés sur le discord de la LFHF avec le nom de la poule.

Chaque joueur doit être présent sur le channel discord de son groupe minimum 10 minutes avant le début de la journée de qualification. Les admins du tournoi donneront la liste des joueurs et leur contact IG afin d'effectuer les ajouts pour disputer les rencontres.

⇒ Une confirmation de présence sera à faire la veille du tournoi par un message dans le discord de la LFHF dans le salon check-in de 19h à 23h et/ou sur toornament.

⇒ A 23h30 publication des poules pour le lendemain

⇒ Début de chaque journée de qualification à 19h et fin maximum à 00h

Pendant le tournoi, les joueurs doivent contacter les adversaires, créer un lobby eux-mêmes et prendre des screenshots (photos) des résultats de leur match.

## 3.2 Capitaine

Le tournoi est composé de joueurs et non d'équipes. De ce fait, chaque joueur est considéré comme son propre capitaine. Un joueur peut avoir la possibilité de désigner un représentant permettant de prendre le rôle de capitaine afin de faciliter ses démarches auprès des organisateurs et des autres joueurs.

Le capitaine sera le seul interlocuteur identifié pour l'administration générale. Si des plaintes, ou des réclamations d'arbitrage sont souhaitées, l'organisation ne traitera de ce problème qu'avec le capitaine.

## 3.3 Interruption d'un match

Sur les phases online, la perte de connexion n'entraîne jamais de « rematch ». Les joueurs continuent le match avec le temps restant (avant la coupure).

Sur les phases physiques, si un match est involontairement interrompu (plantage réseau, matériel défectueux, autres situations...), la décision est prise par les officiels du tournoi, selon les possibilités suivantes :

- Recommencer le match
- Reprise du match avec le temps restant si l'interruption le permet

- Clôture du match sur le score/temps au moment de l'interruption permet de dénoter un avantage certain à l'une des équipes, et que cela n'impacte pas le classement final.

Les pauses peuvent-être utilisées selon la mécanique initiale du jeu.

### 3.4 Arrêt du match en cours

En cas de « Rage-quit », le joueur sera forfait général des phases de qualifications.

Si un joueur passe en forfait général, l'ensemble des matchs le concernant seront comptabilisés par une victoire pour son adversaire par 3-0.

### 3.5 Validation du résultat

Pour confirmer les résultats, les joueurs sont dans l'obligation d'envoyer des captures d'écrans du résultat. Dans le cas où aucun joueur n'envoie une capture d'écran, les administrateurs du tournoi appliqueront une pénalité pour les 2 joueurs à l'issue de la phase de poule et leur match sera alors comptabilisé comme nul. La pénalité sera de - 3 points sur les points totaux que les joueurs auront acquis. Attention, les pénalités sont bien entendu cumulables.

Si une entente est convenue entre les deux joueurs, une seule capture d'écran permettra de valider le résultat mais en cas d'oubli de l'un des joueurs, les pénalités seront appliquées comme annoncé ci-dessus.

Les points seront attribués de la manière suivante :

- Une victoire = 3 points
- Un nul = 1 point
- Une défaite = 0 point

Sur toutes les phases de poules, un match sera dit terminé à l'issue des 90 minutes du temps réglementaire. Ce n'est seulement qu'à partir des huitièmes de finales, que les prolongations seront mises en place avec une séance de tir au but si nécessaire pour départager le vainqueur. Aucune égalité possible lors du bracket.

## 4 - PARAMÈTRES DU JEU

### 4.1. Paramètres joueurs

Sur les phases online, les joueurs devront utiliser leur propre matériel (console, manette, casque). L'organisateur n'est pas responsable concernant le mauvais fonctionnement des plug-ins des périphériques.

### 4.2 Paramètres du jeu

Sur les phases physiques :

Niveau de difficulté : Légende

Durée d'une mi-temps : 6 minutes  
Paramètres de stade : Aléatoire  
Saison : Été  
Période de la journée : Nuit  
ATH : Nom du joueur et indicateur  
Indicateur du joueur : Nom du joueur  
Affichage chrono / score : Activé Radar : 2D  
Règles Pause : arbitrer par les mécaniques du jeu  
Défilement des effectifs : Désactivé  
Volume des commentaires : Aléatoire (Sauf lors des matchs streamés et commentés : 0)  
Ambiance du stade : Aléatoire  
Effectifs : En ligne (pour rappel les matchs se jouent en mode 90)

Sur les phases online, le jeu déterminera automatiquement les paramètres.

## 5 - INFRACTIONS AU RÈGLEMENT

### 5.1 Définition

Les officiels du tournoi sont les arbitres et représentent la direction du tournoi. Ils ont tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le tournoi et tous les matchs de ce tournoi. Ils attribuent des arbitres aux matchs et peuvent donner des avertissements et des pénalités à des joueurs. Ils prennent part dans l'étude des infractions commises afin d'établir d'éventuelles sanctions supplémentaires.

### 5.2 Comportements interdits et sanctions :

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

- Refus de suivre les instructions d'un officiel de tournoi ;
- Retard à l'heure de convocation à un match ;
- Contestation d'une décision arbitrale ;
- Utilisation de langages ou gestes insultants ;
- Comportement antisportif ;
- Se rendre coupable d'actes violents ou malveillants ;
- Triche ou utilisation de procédés inéquitables ;
- Mentir ou induire en erreur un officiel de tournoi ;
- Violent le présent règlement

Un joueur recevant une sanction perd automatiquement la manche en cours, où la suivante dans le cas où elle ne serait pas en cours de jeu.



## 5.3 Actions de jeu interdites

L'utilisation de bugs ou d'actions qui changent ou dénaturent le principe habituel du jeu est strictement interdite durant un match et entrainera une pénalité, ainsi qu'un avertissement.

## 5.4 Disqualification

Après étude d'une infraction au règlement par le directeur de la compétition et par le directeur du tournoi, un joueur ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification de celui-ci, son expulsion et l'interdiction de participer aux futures compétitions organisées par l'organisateur.

Un joueur ayant "check-in" et absent lors de la qualification se verra retiré du tournoi et ne pourra pas participer aux autres « qualifieurs ».

Un joueur ne respectant pas les règles ou abusant de certaines pratiques sera retiré du tournoi.