LFHF eCDM 2022

2e édition

Règlement du tournoi PS4 / Xbox One

Ligue de Football des Hauts-de-France

TABLE DES MATIÈRES

1 - INFORMATIONS GÉNÉRALES

1.1 Règlement général

1.2 Application du règlement

1.3 Dates et Lieu

1.4 Éligibilité des joueurs

2 - FORMAT DE MATCH

2.1 Match “Best Of 1, 3 et 5”

2.2 Mode de jeu

2.3 Format de compétition

2.3.1 Étapes de qualification

2.3.2 Phase Finale

3 - DÉROULEMENT D’UN MATCH

3.1 Avant le match

3.2 Capitaine

3.3 Interruption d’un match

3.4 Arrêt du match en cours

3.5 Validation du résultat

4 - PARAMÈTRES DU JEU

4.1. Paramètres joueurs

4.2 Paramètres du jeu

5 - INFRACTIONS AU RÈGLEMENT

5.1 Définition

5.2 Comportements interdits et sanctions :

5.3 Actions de jeu interdites

5.4 Disqualification

6 – Mise à jour

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 eCDM 2022**.

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 eCDM 2022 est une compétition qui se déroule en format hybride (online et offline).

Le matériel et les périphériques de jeu ne sont pas fournis par l’organisation durant la partie online. Les frais de connexion internet sont à la charge du joueur également. Les participants devront se munir du jeu FIFA 23 la console adapté afin de pouvoir disputer le tournoi.

Les joueurs ne pourront pas se faire remplacer.

1.2 Application du règlement

En participant à la LFHF eCDM 2022, 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 eCDM 2022 se tiendront du 23 octobre au dimanche 13 novembre 2022 en version online.

La phase finale de la compétition se tiendra le 19 Novembre au siège social de la Ligue de Football des Hauts de France à Villeneuve d’Ascq. S’agissant d’un tournoi dit “hybride” (Online + Physique), la présence des joueurs sera obligatoire sur le discord de la LFHF les jours 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 est 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. Les participants mineurs devront retourner aux organisateur l’autorisation parentale.

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 3.

2.2 Mode de jeu

Le tournoi utilise le jeu FIFA 23 et oppose 1 joueur contre 1 autre joueur sur console PS4 ou Xbox One. 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 qualifiés pour la Coupe du Monde 2022 sont autorisées.

Sur les phases finales, le règlement sera communiqué plus tard.

Le mode de jeu utilisé sera : Mode 90 avec les nations qualifiés à la Coupe du Monde 2022

2.3 Format de compétition

2.3.1 Étapes de qualification

LFHF eCDM 2022 commencera par une phase qualificative avec un arbre à double élimination généré aléatoirement après l’inscription finale. Cette arbre regroupera 128 joueurs.

Cette arbre à double élimination se joue jusqu’à avoir un top 8 bien défini.

Cette phase à double élimination se joue en « BO3 », le premier joueur à remporté 2 matchs est déclaré vainqueur de la rencontre.

Lorsqu’un joueur perd 2 rencontres, il est éliminé de la compétition

2.3.2 Phase Finale

Celle-ci se jouera en présentiel (sous réserve de modification) au siège social de la Ligue de Football des Hauts de France à Villeneuve d'Ascq le samedi 19 novembre.

Les joueurs devront donc se rendre disponible à cette date pour joué en présentiel.
En cas d'absence d'un joueur, la LFHF se réserve le droit de repêcher un joueur.

Il sera demandé aux joueurs de ramener leur propre manette s'il en possède une. Les consoles de jeux seront mises à disposition.

La phase finale sera constitué des 8 qualifiés du tournois LFHF eCup 2022 PS4/Xbox One et des 8 qualifiés du tournoi LFHF eCDM 2022 PS5/Xbox Series/PC.

La phase finale se jouera sur PS4

Le format de la phase finale sera communiqué ultérieurement

3 - DÉROULEMENT D'UN MATCH

3.1 Avant le match

Les phases de qualifications seront consultables sur le site « Toornament » qui héberge le tournoi.

Durant l'ensemble des phases de qualification, un groupe Discord est a disposition des joueurs pour que les joueurs communiquent entre eux pour disputer leurs rencontres.

Il est obligatoire pour les participants de rejoindre le groupe Discord dédié pour assurer le bon déroulement de la compétition. Ils pourront échanger et prendre contact entre eux pour planifier les rencontres. Pas de règlement spécifique dans l'usage du groupe Discord, le Comité de Pilotage croit en la bienveillance et au respect entre ses membres.

Lien pour accéder au Discord : https://discord.gg/EeQ9TDFkuy

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.

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 déclaré perdant de la rencontre en question.
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 peuvent entrer directement leurs résultats sur le site pour-r le match concerné.

Les joueurs sont dans l'obligation de prendre des captures d'écrans du résultat. Dans le cas où un litige intervient dans une rencontre. Les admins demanderont l'envoie d'une capture d'écran du match en litige pour régler la situation.

En cas de triche lors du tournoi, le joueur en question sera immédiatement éliminé du tournoi.

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.

Sur toutes les phases en ligne, les matchs se jouent en format BO3.
Lors de chaque match au sein d'une rencontre un vainqueur doit être désigné. Si à la fin des 90 minutes de jeu il y a égalité, les 2 joueurs poursuivent sur une prolongation + tir au but si nécessaire.

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 ;
- - Violer 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.

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

6. Mise à jour

Le règlement de la compétition 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. Les cas non prévus dans le présent règlement seront tranchés par le Comité de pilotage.