

Règlement de la compétition :

1. Contexte de l'opération

La E-CUP LFHF est le tournoi eFootball (FIFA) s'adressant à l'ensemble des licencié(e)s de la Ligue de Football des Hauts de France.

La E-CUP LFHF sera proposée sur Ps4 et Xbox One.

Organisée en 2 phases, elle permet de faire découvrir le Esport aux licencié(e)s de la Ligue :

- Phase Qualificatives
- Phase Finale

2. Organisation

La Ligue de Football des Hauts de France désigne les membres d'un comité d'organisation qui coordonne le déroulement de la compétition (« Comité Régional »).

3. Engagements

▪ **Le tournoi est ouvert à tous les licencié(e)s LFHF de tout âge** (*Libre, Futsal, Entreprise, Loisir, dirigeant, arbitre, éducateur*), sous réserve de leur acceptation par la LFHF.

4. Déroulement de la compétition

Elle se dispute en 2 phases :

- Phases qualificatives
- Phase finale à 32 joueurs sur PS4 et 32 joueurs sur Xbox One

Tous les matchs se déroulent en ligne. La finale sera jouée en live sur Twitch/Facebook avec notre partenaire Vegacy.

5. 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 la compétition est un tournoi à 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.

En cas de litige, utilisez les messages sur la plateforme TOORNAMENT, DISCORD ou par mail à esport@lfhf.fff.fr. 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 déterminera si un gagnant est désigné ou si les deux participants sont éliminés.

Phase finale

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

Nombre de joueurs/joueuses participants : 32

La phase régionale se déroulera en online.

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 de chaque chapeau.

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

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

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.

L'ensemble de la phase finale se jouera en deux matchs Aller/Retour.

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 de finale s'organiseront comme suit :

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

La finale s'organisera comme suit :

Vainqueur A Vs Vainqueur B

6. Mode de jeu

Le tournoi se joue exclusivement avec le Jeu FIFA 21 avec console PS4 ou Xbox One 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 ou Xbox Live pour pouvoir jouer les rencontres en ligne.

- Durée période : 6 minutes
- Vitesse : 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.
- Si cette règle n'est pas respectée, un avertissement pourra être donné au joueur.

7. Interruption de jeu

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.

8. Plateforme d'organisation

Le tournoi sera organisé sur la plateforme Toornament.

Toornament et Discord seront également privilégiés pour communiquer les informations aux joueurs et gérer les litiges.

L'ensemble des joueurs sera invité à créer un compte sur ces plateformes pour participer à la E-Cup LFHF.

9. Cas non prévus

Les cas non prévus dans le présent règlement sont tranchés par le Comité d'Organisation Régional.