



# TOURNOI EFOOT COUPE DU MONDE 2022

## REGLEMENT DE LA COMPÉTITION

### 1. Présentation du tournoi

Le Tournoi eFoot CDM Occitanie 2022 est un challenge régional organisé par la Ligue de Football d'Occitanie sur console organisé en 3 phases :

- Phases de groupes
- Phases éliminatoires
- Phases finales

#### Avec le calendrier suivant :

- 04/10/2022 : Envoi de l'information aux 12 districts
- 04/10 /2022 : Lancement des inscriptions
- 20/10/2022 : Fin des inscriptions à minuit
- 21/10/2022 : Lancement du tournoi
- 21/11/2022 : Fin du tournoi

### 2. Titre et challenge - droit de propriété

#### Titre et challenge

Titres attribués aux vainqueurs du Tournoi eFoot CDM Occitanie 2022

(1 pour le vainqueur - Xbox, 1 pour le vainqueur - Playstation4 & 1 pour le vainqueur - PlayStation5).

#### Récompenses

##### Pour les lauréats PS4, PS5 et XBOX :

- Un maillot de l'équipe de France (x3),
- Une carte cadeau d'une valeur de 20 euros (x3),
- Un casque gaming FFF d'une valeur de 30 euros (x3),
- Un ballon Nike (x3)



## **Pour les trois finalistes perdants PS4, PS5 et XBOX :**

- Une carte cadeau d'une valeur de 20 euros (x3),
- Un sac à dos gaming FFF (x3),
- Un ballon Nike (x3)

## **Pour les trois vainqueurs de la petite finale :**

- Une carte cadeau d'une valeur de 20 euros (x3),
- Un ballon Nike (x3)

## **Droit de propriété de la LFO**

Conformément aux dispositions de l'article L333-1 du Code du Sport, la Ligue de Football d'Occitanie est propriétaire du droit d'exploitation des compétitions qu'elle organise. On entend notamment par droit d'exploitation, sans que cette liste soit limitative, les droits relatifs à la diffusion audiovisuelle des rencontres et ce quel que soit le support (télévision, téléphonie mobile, internet...). Dès lors, aucune exploitation des rencontres de compétitions officielles ne peut s'effectuer sans le consentement préalable et exprès de la Ligue de Football d'Occitanie.

## **3. Organisation**

La Ligue de Football d'Occitanie désigne les membres d'un comité de pilotage qui coordonne le déroulement de la compétition (« Comité de pilotage »). La Ligue assure à elle seule l'organisation du Tournoi eFoot CDM Occitanie 2022.

## **4. Engagements**

Pour participer au Tournoi eFoot CDM Occitanie 2022, les joueurs doivent remplir une fiche de renseignements et remplir un formulaire d'inscription par type de console. La date limite du dépôt de candidature est fixée par le Comité de pilotage en date du 20 Octobre 2022.

## **Etape 1 : Remplir la fiche de renseignements**

**Fiche Renseignements PS4 :** <https://forms.office.com/r/en4V1fxVrh>

**Fiche Renseignements PS5 :** <https://forms.office.com/r/pGbp3nTkix>

**Fiche Renseignements Xbox One :** <https://forms.office.com/r/OAJEHwJPil>



## Etape 2 : Remplir le formulaire d'inscription

**Formulaire PS4 :** <https://bit.ly/3ydUFMI>

**Formulaire PS5 :** <https://bit.ly/3rtS5yc>

**Formulaire Xbox One :** <https://bit.ly/3yeNMdU>

Le tournoi se limite à 128 joueurs par console. Les 128 premiers inscrits participeront à la compétition.

Le Tournoi eFoot CDM Occitanie 2022 est ouvert à tous les licencié(e)s d'un club affilié à la F.F.F situé en région Occitanie de + 14 ans (Libre, Futsal, Entreprise, Loisir, dirigeant, arbitre, éducateur, volontaire), sous réserve de leur acceptation par le comité de pilotage.

Les joueurs/joueuses du top 15 FUT (au moment du lancement du tournoi), ne pourront prendre part à cette compétition. Les participants sont tenus de représenter la même équipe, durant tout le tournoi. Deux joueurs / joueuses au maximum peuvent représenter le même club. Cependant, le nom sera différent (ex :MHSC 1 – MHSC 2...).

Tout participant n'ayant pas atteint la majorité doit demander à un parent ou à un tuteur légal de lire, d'accepter le présent règlement de la compétition en son nom ainsi que de retourner l'autorisation parentale jointe par mail à l'adresse : [nnadj@occitanie.fff.fr](mailto:nnadj@occitanie.fff.fr)

## 5. Déroulement de la compétition

Elle se dispute en 3 phases :

- Phases de groupes
- Phases éliminatoires
- Phases finales

Les trois premières phases se dérouleront en ligne (online). Pour les phases finales, le comité de pilotage du tournoi, se laisse la possibilité de l'organiser en présentiel (offline), dans un lieu défini en fonction de la situation géographique et de la disponibilités des finalistes (Prévenus par avance, ils devront se rendre disponible dans ce cas).



## 6. Organisation des phases

### Phases de groupes

Les participants seront répartis en plusieurs poules, 32 au total (dans la mesure de 128 joueurs inscrits). La répartition des joueurs dans les poules sera faite par tirage au sort. Les matchs seront réalisés sous formes de matchs de poule aller-retour et un classement sera établi à la fin des rencontres pour déterminer la suite de la compétition. Les 2 premiers de chaque poule seront qualifiés pour la suite de la compétition, soit 64 équipes au final (dans la mesure de 128 joueurs inscrits).

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 matchs 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 matchs du groupe entre les joueurs/joueuses concernés ;
- b) la différence de buts ;
- c) le plus grand nombre de buts marqués dans tous les matchs du groupe entre les joueurs/joueuses 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.

### Phases éliminatoires

Les équipes joueront pour se qualifier pour les 32èmes de finale. Les joueurs devront jouer en un seul match « BO1 » (match unique) et poursuivre la compétition jusqu'au 1/2 finales pour terminer les phases éliminatoires.

Durant les phases éliminatoires, en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, les deux participants disputeront les prolongations en mode « classique ». Enfin en cas d'égalité à la fin des prolongations, les joueurs se départageront par le biais d'une séance de tirs aux buts.



## Phases finales

Les équipes s'affronteront pour les ½ de finale et pour la finale en un seul match « BO1 » (match unique) après que le comité de pilotage aura étudié la faisabilité ou non d'un événement en présentiel (offline). Le déroulé de la finale est donné à titre indicatif, et est susceptible d'être modifié par le Comité de pilotage. Dans ce cas, les participant(e)s seront averti(e)s en amont. L'ensemble des participant(e)s devront jouer avec l'Equipe de France sans modifier l'équipe prévue par le jeu FIFA 23.

Durant les phases finales, en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, les deux participants disputeront les prolongations en mode « classique ». Enfin en cas d'égalité à la fin des prolongations, les joueurs se départageront par le biais d'une séance de tirs aux buts.

## 7. Mode de jeu

Le Tournoi eFoot CDM Occitanie 2022 se joue exclusivement avec le Jeu FIFA 23 avec les consoles PS4, PS5 et Xbox en match classique 1 vs 1 sur l'ensemble des phases.

Pour participer chaque joueur devra être en possession du jeu FIFA 23 ainsi qu'un abonnement Playstation Plus (pour PS4 et PS5) et un abonnement Xbox Live (pour Xbox) pour pouvoir jouer les rencontres en ligne.

- Durée période : 6 minutes
- Vitesse : Normale
- Météo : en soirée (sans neige ni pluie)
- Mode 90 (toutes les statistiques recalibrées au même niveau)
- 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 (3 pauses de 30' par match)
- Seules sont autorisées les formations préenregistrées dans le jeu (sans aucune modification).



## 8. Interruption de jeu

Si un match est interrompu intentionnellement par un joueur, ce joueur sera automatiquement forfait et verra le match en question perdu (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.

Les joueurs devront se manifester auprès du Comité de pilotage pour expliquer la situation, cette dernière statuera sur les éléments fournis et prendra une décision quant à la suite de la rencontre.

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.

## 9. Plateforme d'organisation

Dans le cadre du développement et la structuration de la pratique du eFoot, la LFO propose aux joueurs un accès à la plateforme « **Toornament** » avec un site de gestion de compétition eFoot.

L'ensemble des joueurs seront invités à créer un compte/à se connecter sur cette plateforme pour participer à la compétition. Les joueurs devront **OBLIGATOIREMENT** renseigner le score de chaque match dans les plus brefs sur la plateforme.

Il est fortement recommandé de prendre une photo du score final, qui servira de preuve en cas de litige entre les participants. Photo qui pourra être demandé par le Comité de Pilotage.

Il est fortement recommandé aux participants de rejoindre le groupe Facebook 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 Facebook, le Comité de Pilotage croit en la bienveillance et au respect entre ses membres.

QR CODE du groupe Facebook :





## 10. 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.

## 11. Bon comportement

- Les joueurs ne doivent pas harceler, envoyer des messages, tenter de perturber ou inciter des tiers à perturber leurs adversaires.
- Durant la totalité du tournoi, les joueurs s'engagent à être disponibles pour jouer leurs matchs en accord avec les calendriers fournis par les organisateurs.
- Un joueur qui prouve l'absence répétée/abusives de son adversaire, devra prendre contact avec le Comité de pilotage pour que cette dernière puisse statuer sur la situation.