



District 86 League Crédit Agricole

Règlement

Sommaire

Sommaire	1
Informations générales	3
Règlement général	3
Application du règlement	3
Calendrier	3
Inscription	3
Particularité eCup F.F.F.	4
Règles du tournoi	4
Détails du tournoi	4
Détails joueurs & fairplay	4
Détails parties	4
Paramètres du jeu	5
Pauses et incidents	5
Format du tournoi	6
Définition	6
Inscriptions	6
Configuration générale	6
Mode de jeu	6
Effectif personnalisé	6
Résultat	7
Spécificités des tournois Weekly	7
Déroulement	7
Exemple du bracket pour 32 joueurs	7
Spécificités des tournois Major	7
Déroulement	7
Exemple du bracket avec 32 joueurs	8
Finale de la ligue	8
Déroulement classique d'une étape	9
Retransmission	9
Infractions au règlement	9
Définition	9
Comportements interdits et sanctions	9
Actions de jeu interdites	10
Disqualification	10
Cas non prévus	10

1. Informations générales

1.1. Règlement général

L'association **orKs Grand Poitiers** et **Le District de la Vienne de Football**, ci-après nommés **les organisateurs**, se réservent le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis.

Le masculin est utilisé dans ce texte en tant que genre neutre uniquement dans le but d'en alléger la forme et d'en faciliter la lecture. Cependant, ce règlement s'adresse à toute personne voulant participer à la compétition indépendamment du genre et de l'expression du genre.

1.2. Application du règlement

Le tournoi District 86 League Crédit Agricole est administré par l'association orKs Grand Poitiers.

En participant au tournoi, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Les joueurs acceptent implicitement l'application de ce règlement par les organisateurs. Les organisateurs garantissent le bon déroulement des matchs.

1.3. Calendrier

Le calendrier des phases en lignes est le suivant, chaque tournoi commence à 19h30 :

DATE	FORMAT
Lundi 14 Mars 2022	Weekly
Lundi 28 Mars 2022	Major/E-CUP
Lundi 11 Avril 2022	Weekly
Lundi 25 Avril 2022	Weekly
Lundi 09 Mai 2022	Weekly
Lundi 23 Mai 2022	Major

2. Inscription

Seuls les **licenciés, à jour de cotisation (libre, futsal, entreprise, loisir, dirigeant, arbitre, éducateur)**, du District de la Vienne de Football ainsi que leur filleul peuvent s'inscrire au tournoi. **Chaque licencié peut avoir droit à un seul parrainage** afin de permettre à un non licencié de pouvoir s'inscrire et participer au tournoi.

L'âge minimal requis pour participer est fixé à **14 ans**.

3. Particularité eCup F.F.F.

À l'issue de la deuxième étape du Lundi 28 Mars, les deux finalistes de ce Major seront sélectionnés pour représenter le **District 86** dans la compétition régionale de **l'eCup F.F.F** sur PlayStation 4. **(nombre de qualifiés sous réserve de la confirmation de la Ligue de Football Nouvelle-Aquitaine)**

4. Règles du tournoi

4.1. Détails du tournoi

Si un quelconque problème survient, **le joueur doit en avertir un officiel immédiatement** afin de le résoudre au plus tôt. Les joueurs ne doivent pas quitter un match en cours sauf s'ils en sont autorisés par le format du match ou si cela a été expressément autorisé par un officiel du tournoi.

Les joueurs des deux équipes se présenteront à l'heure prévue par les officiels. **Un retard de plus de 10 minutes** de la part d'un ou de plusieurs joueurs d'une équipe, se traduira par une défaite par forfait.

4.2. Détails joueurs & fairplay

Les équipes seront constituées de **1 joueur**. Le fair-play est exigé et une "poignée de main" entre les équipes sera demandée en fin de match.

Tous les joueurs doivent être présents sur le Discord et valider son inscription afin de pouvoir participer à l'évènement.

Le Discord est joignable depuis le lien suivant : <https://discord.gg/PW2Jq7nCnM>.

4.3. Détails parties

À la fin d'un match, chaque joueur doit exposer le résultat du match dans le channel Discord dédié. Après avoir reporté le résultat, le joueur ne peut pas revenir sur celui-ci et poser une réclamation. Une capture d'écran du résultat du match devra être fournie par les deux joueurs. Chaque joueur doit enregistrer sur sa propre machine la capture d'écran du score final de la partie.

En cas de litige, l'arbitre étudie les captures d'écran pour départager les équipes. Si un joueur s'estime victime d'une violation du règlement durant leur match, les joueurs ne devront pas pour autant stopper la partie tant que celle-ci n'est pas finie.

Au cours d'un match officiel, les joueurs ne peuvent pas communiquer avec des personnes qui ne participent pas au match, même lorsque le jeu est en pause. Aucun joueur n'est autorisé à rejoindre un match en spectateur, seuls les organisateurs du tournoi y sont autorisés.

4.4. Paramètres du jeu

La dernière version disponible de **FIFA 22** sur **PlayStation 4** sera utilisée. Un abonnement **PlayStation Plus** est nécessaire pour participer aux phases en ligne. Les joueurs ont pour obligation d'utiliser leur propre compte. **Tous programmes externes influents sur le jeu sont interdits.**

Le non-respect de ces deux points du règlement entraînera une disqualification immédiate et définitive du tournoi. Tous les autres changements de configuration sont autorisés tant qu'ils ne donnent pas un **avantage injuste** ou un avantage comparable à de la **triche**. Un joueur peut être pénalisé pour mauvais paramètres dans un fichier de configuration, peu importe si elle est en cours d'utilisation ou même stockée dans le dossier du jeu en question.

4.5. Pauses et incidents

L'utilisation de la pause peut se faire entre deux parties et seulement en cas de problème technique. Des pauses peuvent se faire durant les interruptions de jeu (sortie du ballon, faute) pour remplacer un joueur blessé par exemple.

Si le joueur réalise une pause imprévue par le point précédent, il doit impérativement justifier sa pause auprès d'un officiel et avertir le joueur adverse de la raison de celle-ci. L'utilisation de la pause sans raison valable est passible d'une sanction envers le joueur concerné à l'appréciation des officiels. **Un officiel peut demander une pause à tout moment.** Le joueur doit systématiquement prévenir son adversaire avant de relancer la partie.

Si la partie est interrompue à la suite d'un incident bloquant, les joueurs doivent contacter l'officiel en charge qui décidera de la suite à donner. En cas de comportement antisportif, les joueurs doivent faire une capture d'écran et, à la fin de la partie, contacter un officiel.

Si une équipe ou un joueur quitte un match avant son terme, la victoire est automatiquement donnée à l'équipe adverse.

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau, etc.), les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer le match en fonction des règles suivantes :

1. Si le problème se produit dans les 2 premières minutes de jeu la partie sera recommencée ;
5. Au-delà des 2 minutes si l'un des joueurs est déconnecté, la partie sera reprise au temps de l'incident avec le score en vigueur.

5. Format du tournoi

Le District 86 League Crédit Agricole est un tournoi ouvert limité à 64 joueurs maximum par étape. Chaque joueur a la possibilité de rejoindre la compétition en cours et n'a donc **aucune obligation de faire toutes les étapes.**

5.1. Définition

- **Match « Best Of 1 » ou « BO1 »**

Un match au « meilleur d'une manche » se joue en 1 partie et oppose deux joueurs. Le joueur vainqueur d'un match est le joueur qui a gagné une partie.

- **Match « Best Of 3 » ou « BO3 »**

Un match au « meilleur des trois manches » se joue en 2 ou 3 parties et oppose deux joueurs. Le joueur vainqueur d'un match est le joueur qui a gagné deux parties.

5.2. Inscriptions

Les inscriptions sont ouvertes 10 jours avant chaque étape et se font via un Google Forms communiqué directement sur les réseaux du District de la Vienne. La vérification des licences FFF sera effectuée directement par le District de la Vienne.

5.3. Configuration générale

5.3.1. Mode de jeu

Les matchs se feront via le mode « Matchs amicaux classiques en ligne ». **Le premier joueur affiché sur Toirnement prépare le match et invite son adversaire.** La procédure à appliquer est la suivante :

- Amicaux en ligne ;
- Nouvelle saison amicale ;
- Inviter.

Chaque match se déroulera selon les paramètres suivants :

- Mode de jeu : Mode 90 ;
- Durée de la période : 6 minutes ;
- Météo : en soirée (sans neige ni pluie) ;
- Assistance puissance passes : Non ;
- Défense tactique obligatoire ;
- Tactiques personnalisées autorisées.

5.3.2. Effectif personnalisé

Les effectifs personnalisés sont strictement interdits durant les matchs du tournoi, seules sont autorisées les formations préenregistrées dans le jeu (sans aucune modification) Si un joueur détecte une utilisation d'effectif personnalisé durant un match, une annulation du match et un rappel du règlement envers l'adversaire sera demandé, suivi d'un rematch. En cas de récidive, une disqualification sera effectuée pour le joueur incriminé par les administrateurs, suivant les preuves rapportées (Capture d'écran).

5.3.3. Résultat

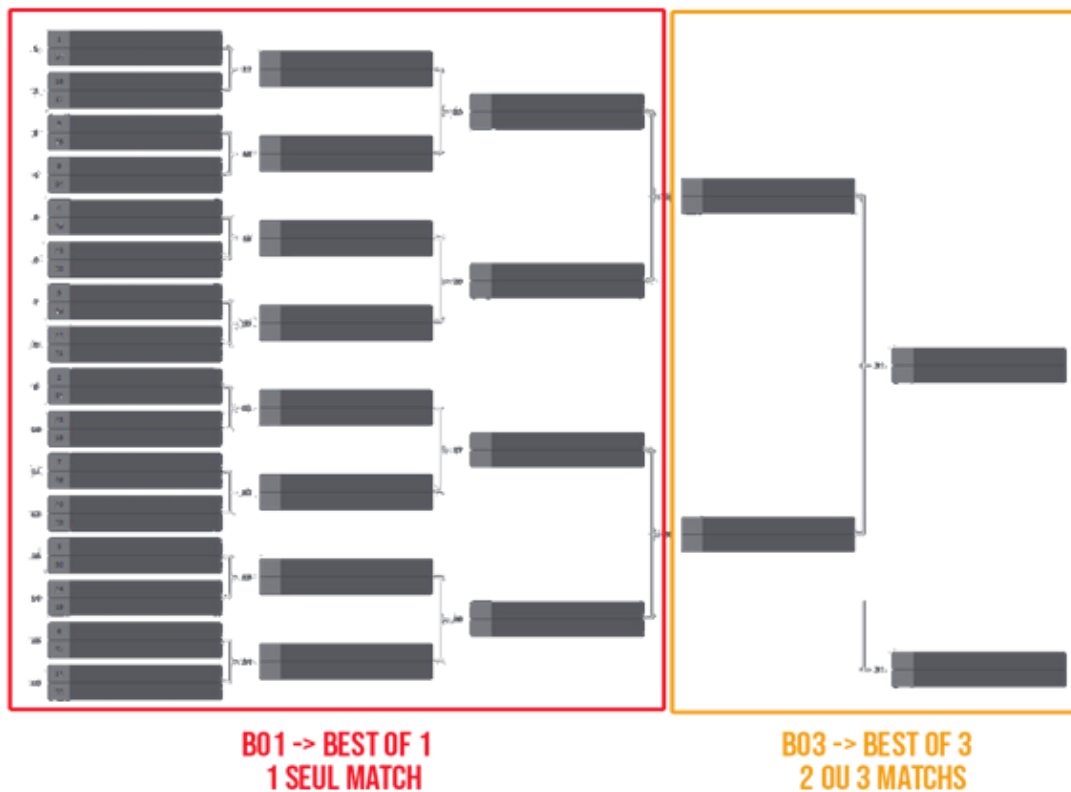
Après chaque match, le **résultat devra être indiqué sur le channel Discord prévu à cet effet** (Channel Résultats). Le premier joueur des deux de chaque rencontre aura la tâche d'envoyer une capture d'écran ou une photo du résultat, cette preuve devra posséder les pseudos des deux joueurs ainsi que le résultat. L'adversaire devra valider ce résultat via la réaction :thumbsup: (Pouce en l'air).

5.4. Spécificités des tournois Weekly

5.4.1. Déroulement

L'arbre du tournoi sera constitué d'un tableau à simple élimination. Les matchs se jouent en match simple, soit en Best of 1, **avec prolongation et tirs au but**. L'ordre et l'heure des matchs sont indiqués par les officiels. En cas de victoire, le joueur avance dans l'arbre de tournoi. En cas de défaite, le joueur est éliminé du tournoi. Les matchs seront en Best of 3 à partir des demi-finales.

5.4.2. Exemple du bracket pour 32 joueurs



5.5. Spécificités des tournois Major

5.5.1. Déroulement

L'arbre du tournoi sera constitué d'un tableau à **double élimination**. Les matchs se jouent en match simple, soit en Best of 1, **avec prolongation et tirs au but**. L'ordre et l'heure des

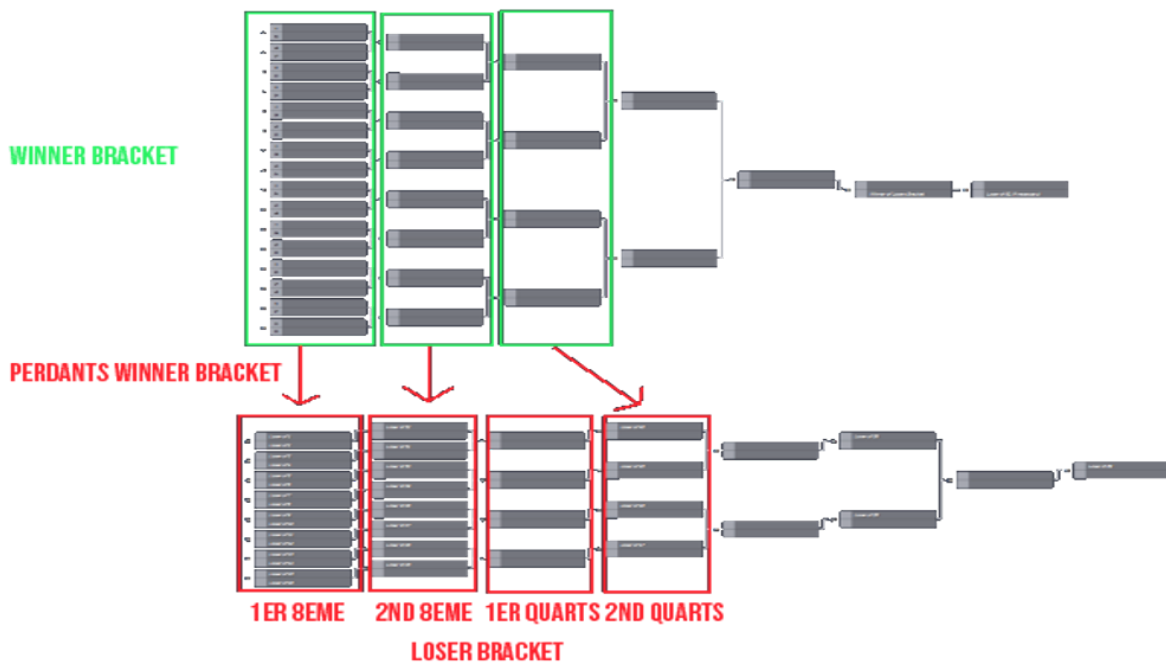
matchs sont indiqués par les officiels. En cas de victoire dans le Winner Bracket, le joueur avance dans l'arbre de tournoi. En cas de défaite, le joueur passe en Loser Bracket.

En cas de victoire dans le Loser Bracket, le joueur avance dans l'arbre de tournoi. En cas de défaite, le joueur est éliminé du tournoi.

Le nombre de points gagnés durant les phases « Major » comptent **double** pour le classement général de la ligue.

A partir des demi-finales les matchs seront en 2 manches gagnantes (Bo3), **avec prolongation et tirs au but.**

5.5.2. Exemple du bracket avec 32 joueurs



5.6. Finale de la ligue

La **Grande Finale** de la ligue verra s'opposer les 16 meilleurs joueurs du classement général en présentiel à Poitiers durant le mois de Juin (la date sera communiquée plus tard durant la compétition). Si des joueurs parmi les 16 ne peuvent pas se présenter à la Grande Finale, les joueurs suivants dans le classement seront sélectionnés, et ce jusqu'à une semaine avant l'événement.

En cas d'impossibilité de définir clairement 16 joueurs (égalité de point entre le 16ème joueur et la suite du classement), un mini tournoi sur le format Weekly opposant ces joueurs sera joué afin de les départager.

Le format de cette dernière étape sera le même que celui utilisé lors des étapes Majors, soit en double élimination.

5.7. Déroulement classique d'une étape

Voici le déroulement classique d'une étape à 32 joueurs. Ces horaires sont à titre indicatif et peuvent être modifiés en fonction du déroulement de l'étape et des incidents rencontrés.

HEURE	DÉTAIL
19h30	Check-in en ligne sur Discord
20h00	Début du tournoi
21h40	Début des demi-finales
22h40	Début de la finale et petite finale
23h40	Fin du tournoi

6. Retransmission

Les joueurs peuvent retransmettre leur match en Streaming durant la compétition, sous conditions d'afficher les overlays et couleurs du tournoi.

En cas de retransmission officielle par les organisateurs, les joueurs ne pourront pas retransmettre leur match, cette information sera communiquée en amont du tournoi ou des matchs concernés.

7. Infractions au règlement

7.1. Définition

Les officiels du tournoi sont les administrateurs du tournoi. Ils ont tout pouvoir pour faire appliquer le règlement de la compétition et prendre des décisions d'arbitrage.

7.2. Comportements interdits et sanctions

Un joueur peut être sanctionné s'il a un comportement déplacé envers un autre joueur, un membre du staff, un visiteur ou se rend coupable de triche.

Les sanctions qui peuvent être attribuées à un joueur comprennent :

- perte de manche ;
- perte du match ;
- disqualification du tournoi ;
- disqualification de la ligue ;
- ou tout autre sanction à l'appréciation des officiels du tournoi.

7.3. Actions de jeu interdites

L'utilisation de *bug exploit* ou d'actions illicites qui changent ou dénaturent le principe habituel du jeu est strictement interdite durant un match comprenant les exemples suivants (liste non-exhaustive) :

- toute forme d'utilisation de script est interdite ;
- utiliser un bug qui change le principe du jeu est interdit.

Les actions nécessaires seront prises par les organisateurs pouvant mener à un ou plusieurs avertissement(s) et/ou sanction(s). Au cours d'un match, tous les joueurs doivent utiliser leur vrai pseudo afin que les casters et les spectateurs puissent suivre le jeu sans être induit en erreur. L'utilisation de faux pseudo est interdite.

7.4. Disqualification

Après étude d'une infraction au présent règlement par les officiels, un joueur ayant reçu une sanction peut également :

- subir plusieurs défaites automatiques ;
- être disqualifié ;
- être expulsé du tournoi.

Les officiels se réservent le droit d'interdire la participation à ses futurs événements les personnes mises en cause.

7.5. Cas non prévus

Les cas non prévus par le présent règlement seront tranchés par les organisateurs de la compétition.