



EFOOT RCL CUP // REGLEMENT



ANTARES
MULTIMEDIA

INTERSPORT



I- CONTEXTE DU TOURNOI

Le EFOOT RCL CUP est une compétition réservée aux licencié(e)s du RC Lons (Licence 2022-2023 Libre, Loisir, Dirigeant, Arbitre, éducateurs en cours de validité). L'inscription est d'une valeur de 5 euros. Ce tournoi est ouvert aux joueurs/joueuses sur les consoles Playstation 4 sur le jeu FIFA 22, du 7 janvier 2023 au 11 février 2022.

II- DEROULEMENT DE LA COMPETITION

La EFOOT RCL CUP se dispute en 4 phases :

- Phase Qualificative du 7 au janvier au 25 janvier – online
- Début des Phases Finales du 26 janvier au 8 février (32e / 16e et 8e de Finale) - online
- Quarts, demi et Finale le 12 février – en présentiel

L'ensemble des phases online se jouera en deux matchs cumulés.

Lors de la phase finale en présentielle, les matchs se joueront en trois matchs maximum « B03 ». (2 matchs gagnés)

La répartition des joueurs dans les poules sera faite par tirage au sort. Dans le cas où un/plusieurs joueurs seraient absents ou se retire de la compétition avant le début de celle-ci, l'organisation se réserve le droit de modifier les poules à tout moment en les fusionnant ou en procédant à un nouveau tirage afin de permettre un équilibre du nombre de participants entre les poules.

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

Victoire : 3 points

Nul : 1 point

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 particulière dans les matchs de groupe entre les joueurs/joueuses concernés

L'organisation se réserve le droit de modifier le déroulement de la compétition en fonction du nombre d'inscription.



III- ENGAGEMENT

Pour s'inscrire au EFOOT RCL CUP, il faut être licencié(e)s au Racing Club Lédonien (Libre, Loisir, Dirigeant, Arbitre, Educateurs).

Avoir une PS4, FIFA 22, d'un abonnement PSN et l'application Whatsapp. Inscription par mail avec envoi de la feuille d'inscription à l'adresse suivante efootrclcup@gmail.com.

Les joueurs / joueuses mineurs devront transmettre au plus tard le 28 décembre et à l'adresse suivante efootrclcup@gmail.com un accord parental.

Vous devez choisir soit une équipe nationale ou internationale, les équipes All-Star sont interdites
OBLIGATION de jouer avec l'équipe avec laquelle le joueur s'est inscrit

Tout joueur / joueuse participant au tournoi sera considéré comme ayant lu et accepté le présent règlement.

IV- LES RENCONTRES

Lors des phases de poules, vous êtes libre de choisir quand vous voulez rencontrer vos adversaires, 2 matchs sont à jouer face à chaque joueurs. Les scores seront cumulés afin de définir qui a gagné (exemple : match de la phase finale de la champion's league)

a) HORAIRES, DISPONIBILITÉ ET PONCTUALITÉ

Après définition d'une date et horaire d'un match face à un adversaire, il est possible de reporter UNE SEULE fois la partie 30 minutes avant l'horaire. Si pas de modification un joueur accusant d'un retard de plus de 5 minutes, sera sanctionné d'un match perdu par forfait 3-0.

V- MODE DE JEU

Le Tournoi E-Foot se joue exclusivement avec le Jeu FIFA 22 avec console PS4 en match classique 1 vs 1.

Pour participer, chaque joueur devra être en possession du jeu FIFA 22 ainsi qu'un abonnement Playstation Plus pour pouvoir jouer les rencontres en ligne.

- Durée période : 6 minutes
- Vitesse : Normale
- Météo : en soirée (sans neige ni pluie)
- 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 (5 pauses de 30'' par match)
- Seules sont autorisées les formations pré-enregistrées dans le jeu (sans aucune modification).



VI- TRANSMISSION DES RESULTATS

Une fois chaque rencontre terminée, chaque joueur / joueuse désigné vainqueur de la double confrontation doit transmettre le résultat à l'Organisation via le groupe whatsapp dédié.

Le joueur / joueuse devra dans son message ajouter son ID PSN / Microsoft et ajouter les preuves des résultats des confrontations en indiquant son adversaire.

Le score ne sera validé qu'avec des preuves valides. En effet, chaque joueur / joueuse est donc invité à prendre une photo ou une capture d'écran de son résultat (ou vidéos).

L'ID PSN / Microsoft de votre adversaire doit être visible sur la preuve.

Une preuve valide doit toujours comporter à minima les 2 éléments suivants :

- Le score des 2 matchs
- Les ID PSN / Microsoft des 2 Joueurs/joueuses

Toute preuve ayant l'un ou l'autre des éléments manquants ne peut être acceptée et sera considérée comme invalide par l'Organisation. Les joueurs / joueuses concernés pourront alors subir des sanctions adéquates par l'Organisation.

L'ensemble des preuves d'un match (captures d'écran, vidéos, etc) devra être conservé au moins 14 jours et pourra être réclamé à tout moment par l'Organisation. Les fausses preuves ou modifications de preuves sont strictement interdites et engendreront des sanctions pouvant aller jusqu'à l'exclusion définitive des compétitions e-Foot organisées par le RCL.

VII- INTERRUPTION DU JEU

En cas d'interruption involontaire d'un match (lag, bug, coupure d'électricité, connexion internet ...), celui-ci sera à rejouer selon les conditions suivantes :

- a) **Le match est entamé et avant la 30e min** : Le match est repris au début avec le score affiché au moment de l'interruption ;
- b) **Le match est entamé entre la 30e et la 45e min** : Le match est repris pour une mi-temps avec le score affiché au moment de l'interruption.
- c) **Le match est entamé à moitié ou plus (entre la 45e et 70e)** : Le match est à rejouer pour une mi-temps et le score affiché à la fin est cumulé avec le score qu'il y avait au moment de l'interruption.
- d) **Le match est entamé aux 2/3 (entre la 70e et 90e min)** : le match est à rejouer pour une mi-temps et le score affiché à la fin est cumulé avec le score qu'il y avait au moment de l'interruption, sauf s'il y a au moins quatre (4) buts d'écart à ce moment-là.

UNE INTERRUPTION INVOLONTAIRE PEUT-ÊTRE TOLÉRÉE par l'Organisateur durant une confrontation. Une seconde interruption peut, quant à elle, être sanctionnée d'un match donné perdu après enquête et preuves fournies par l'adversaire ou l'Organisateur. De trop fréquentes interruptions de la part d'un joueur (coupures d'électricité, connexion internet) durant la compétition pourraient être sanctionnées d'un avertissement, de points de pénalité et pour finir d'une exclusion pure et simple de la compétition.



VIII- PROTESTATIONS

Si un joueur estime que son adversaire a triché, utilisé un exploit bug, mal signalé un résultat, ou tout autre cas litigieux, il est prié d'en informer l'organisation. Cela doit être fait rapidement pour garantir une décision au plus juste

SIGNATURE DES JOUEURS
avec la "mention lu et approuvé"

"lu et approuvé"