



FEDERATION FRANCAISE DE FOOTBALL

Reconnue d'utilité publique par décret du 4 décembre 1922

LIGUE CORSE DE FOOTBALL

Règlement du tournoi e-Foot de la Ligue Corse de Football du 28/02/22 au 10/04/22



1. Contexte du tournoi

La Ligue Corse propose un tournoi e-Foot (FIFA) s'adressant à l'ensemble des personnes âgé(e)s de 14 ans révolus au 28-02-22 ou plus.

Le tournoi sera proposé sur PS4. Il sera organisé en 3 phases :

- Phase Qualificatives (64 joueurs / joueuses répartis en 16 poules)
- Phase Elimination directe avec les 32 meilleur(e)s joueurs / joueuses, classés 1er et 2ème de leur poule.
- Phase Finale

2. Organisation du tournoi

La Ligue a créé un comité d'organisation et désigné les membres qui coordonneront le déroulement du tournoi. Pour une organisation optimale, chaque joueur / joueuse est invité à rejoindre le groupe WHATSAPP et devra utiliser le numéro de téléphone mentionnée lors de l'inscription. Les numéros de téléphone permettront de faciliter les échanges entre les joueurs / joueuses pour planifier les confrontations et les administrateurs du tournoi pour transmettre les résultats.

3. Engagements

Le tournoi est ouvert à toutes les personnes de 14 ans révolus au 28-02-22 ou plus, et disposant d'un accès à Internet (quel que soit le fournisseur d'accès), d'un jeu FIFA 22 (éditeur EA SPORTS), d'une PS4, d'un abonnement PSN en cours de validité. Il convient de préciser que les mineurs devront présenter une autorisation parentale écrite à l'organisation.

Par ailleurs, l'Organisateur se réserve le droit de procéder à toute vérification qu'il jugera utile relative au respect du présent Règlement.

Siège social :

Rue Claude Papi – Stade de Volpajo – 20600 Furiani - Tél : 04.95.30.14.90.

Email : secretariat@corse.fff.fr





Toute vérification à l'initiative de l'Organisateur se fera dans le respect de la réglementation en vigueur.

Le joueur vainqueur du tournoi régional représentera la Ligue Corse lors de la finale Challenge National e-Foot FFF qui aura lieu au printemps 2022.

4. Déroulement du tournoi

Il se dispute en **3 phases** :

- **1 Phase Qualificative** comprenant les 64 premiers inscrits ; 16 poules de 4 joueurs / joueuses, chaque joueur / joueuse s'affrontera en 2 matchs de 2x6 minutes. Les deux premiers qualifiés de chaque groupe seront qualifiés à la phase finale ;
 - o Chaque victoire rapporte 3 points, chaque match nul rapporte 1 point, et chaque défaite 0 point.
 - o Le classement se fera selon les critères suivants, dans cet ordre :
 - 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 :
 - a) le plus grand nombre de points obtenus dans les matchs du groupe entre les joueurs concernés
 - b) la différence de buts particulière dans les matchs du groupe entre les joueurs concernés
 - c) le plus grand nombre de buts marqués dans tous les matchs 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.
- **2 Phase Elimination direct** (16^{ème} de finale et 8^{ème} de finale) comprenant les 32 meilleurs joueurs / joueuses issus des qualifications. Les joueurs / joueuses classés premiers de leur groupe affronteront les joueurs / joueuses classés deuxièmes de leur groupe selon l'arbre du tournoi. Les confrontations se joueront en un seul match sec de 2x6 minutes, également en mode 90. Si égalité, les joueurs / joueuses devront jouer les prolongations puis les tirs au but si l'égalité subsiste.

Les phases qualificatives et la phase à élimination direct se dérouleront en mode ONLINE.

- **3 Phase Finale** comprenant 8 joueurs / joueuses ; 2 poules de 4 joueurs / joueuses, chaque joueur / joueuse s'affrontera en 2 matchs de 6 minutes. Les deux premiers qualifiés de chaque groupe seront qualifiés pour la 1/2 finale. La 1/2 finale, la petite finale et la finale se joueront en un seul match sec de 2x6 minutes, également en mode 90. Si égalité, les joueurs / joueuses devront jouer les prolongations puis les tirs au but si l'égalité subsiste ;
 - o Chaque victoire rapporte 3 points, chaque match nul rapporte 1 point, et chaque défaite 0 point.
 - o 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

Siège social :

Rue Claude Papi – Stade de Volpajo – 20600 Furiani - Tél : 04.95.30.14.90.

Email : secretariat@corse.fff.fr





LIGUE CORSE DE FOOTBALL

- 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.

Après la clôture des inscriptions et après vérification par l'Organisation, l'arbre du tournoi est généré selon la date de réalisation de l'inscription et la répartition de joueurs / joueuses permettant de connaître l'ensemble des rencontres.

Chaque Joueur peut ainsi :

- Prendre directement contact avec son adversaire pour discuter en ligne via le GROUPE WHATSAPP et définir d'une date/heure pour jouer la rencontre. Si les deux joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord, l'Organisation sera amenée à proposer un créneau pour jouer la rencontre. Si refus, l'Organisation pourra déclarer forfait les joueurs concernés.
- Retrouver les coordonnées PSN (ID) de son adversaire afin de l'ajouter directement via sa console.

Si les deux joueurs / joueuses n'ont pas pu se mettre d'accord, le comité d'organisation se réserve le droit de déterminer le qualifié pour le tour suivant (avec preuves à l'appui).

Chaque résultat de rencontre devra faire l'objet d'un imprimé écran à envoyer sur le groupe WHATSAPP.

Si le Joueur déclare avoir gagné le match, une preuve de la victoire est demandée (via capture d'écran / vidéo). Cette dernière est obligatoire pour permettre la validation du résultat et la qualification au tour suivant.

5. Calendrier prévisionnel

- Début des inscriptions : vendredi 11 février 2022
- Fin des inscriptions : dimanche 20 février 2022 à minuit
- Dates du tournoi : lundi 28 février 2022 - 10 avril 2022
- Phase Qualificative :
 - 6 Matches de Poule à jouer jusqu'au dimanche 20/03 – 23h59
- Phase Éliminatoire :
 - 32^e de finale entre le mardi 21/03 – 19h00 et jeudi 24/03 – 23h59
 - 16^e entre le vendredi 25/03– 19h00 et le dimanche 27/03 – 23h59
 - 8^e de finale entre le mardi 29/03 – 19h00 et le jeudi 31/03 – 23h59
- Phase Finale :
 - Le dimanche 10 avril 2022, heure à définir

Siège social :

Rue Claude Papi – Stade de Volpajo – 20600 Furiani - Tél : 04.95.30.14.90.

Email : secretariat@corse.fff.fr





6. Paramètres de jeu

Le tournoi se joue exclusivement avec le Jeu FIFA 22 avec console PS4 en match 1 vs 1 et mode de jeu « coup d'envoi 90 » pour les phases qualificatives et éliminatoires ainsi que la phase finale. Pour participer chaque joueur devra être en possession du jeu FIFA 22 ainsi qu'un abonnement PSN valide pour pouvoir disputer les rencontres en ligne.

- **Gameplay :**

- Durée période : 6 minutes
- Vitesse jeu : Normale
- Assistance puissance passes : Non
- Défense tactique obligatoire
- Tactiques personnalisées autorisées

- **Organisation de la rencontre :**

Chaque Joueur doit au préalable des rencontres ajouter son adversaire « en ami » sur le Playstation Network. Les rencontres doivent se jouer dans le mode « Amicaux en ligne ». Pour pouvoir lancer la partie, l'un des deux joueurs / joueuses doit inviter son adversaire.

- **Déconnexion et/ou problème technique :**

En cas de déconnexion automatique des 2 joueurs / joueuses pour cause de problème technique du jeu et de ses serveurs, il est possible pour les Joueurs / joueuses d'arrêter le match et de le relancer en gardant le score et le temps restant à jouer et ce au maximum 2 fois par match. Il faudra être en mesure de présenter des preuves (captures d'écran et vidéos) en cas de vérification de la part de l'Organisation.

Si un match est interrompu intentionnellement par un joueur, ce joueur sera automatiquement disqualifié et verra le match en question perdu par forfait, de même si le match est interrompu à cause de sa connexion (défaite par trois buts à zéro).

Comme le permet le jeu, les joueurs / joueuses pourront mettre le jeu en pause pour remplacer un de leurs joueurs/joueuses 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.

Siège social :

Rue Claude Papi – Stade de Volpajo – 20600 Furiani - Tél : 04.95.30.14.90.

Email : secretariat@corse.fff.fr





7. Saisie des résultats

Une fois la rencontre terminée, chaque résultat de rencontre devra faire l'objet d'un imprimé écran à envoyer sur le groupe WHATSAPP.

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 ainsi que des vidéos avec l'option Share pour les Joueurs / joueuses PS4.

L'ID PSN de votre adversaire doit être visible sur la preuve. Une preuve valide doit toujours comporter à minima les 2 éléments suivants :

- Le score du match
- Les ID PSN 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 la LCF

8. Esprit Sportif et Sanctions en cas de non-respect du présent règlement

A) Esprit Sportif

Afin de proposer la meilleure expérience sportive lors de cette compétition régionale, nous demandons - comme sur les terrains - à l'ensemble des Joueurs/joueuses d'agir dans le respect et de jouer de manière courtoise, de faire preuve de fair-play, d'équité et d'honnêteté. Les points ci-après ont pour objet de présenter une liste non exhaustive des différents comportements prohibés, malhonnêtes ou pouvant procurer un avantage indu dans l'intention de nuire.

Cette liste peut être modifiée à tout moment par l'Organisation et qui se réserve le droit de prendre toute mesure disciplinaire adaptée en cas de non-conformité au règlement, qu'il s'agisse d'un comportement énuméré dans la liste ci-dessous ou non. Les manquements suivants sont susceptibles d'entraîner une sanction disciplinaire (point B ci-après).

- Attitude
 - Refuser de suivre les instructions de l'Organisation nécessaires au bon déroulement du tournoi
 - Adopter un comportement antisportif vis-à-vis d'un autre Joueur
 - Ne pas fournir ses meilleurs efforts pour tenter de remporter un match
 - Harceler, suivre, menacer, intimider ou adopter un comportement nuisible vis-à-vis des autres participants, de l'Organisateur ou des administrateurs du tournoi

Siège social :

Rue Claude Papi – Stade de Volpajo – 20600 Furiani - Tél : 04.95.30.14.90.

Email : secretariat@corse.fff.fr





LIGUE CORSE DE FOOTBALL

- Triche
 - Créer une fausse identité ou usurper l'identité d'une tierce personne
 - Avoir recourt à « l'aliasing » lors des matchs du tournoi. L'aliasing consiste à faire jouer un match par une personne tierce en lieu et place du propriétaire du compte. Le Joueur propriétaire du compte tout comme le Joueur tiers s'exposent des sanctions
- Technique
 - Falsifier un résultat de match
 - Se déconnecter au cours d'une partie de manière intentionnelle
 - Utiliser un logiciel tiers de tricherie modifiant les fonctionnalités de FIFA22, ses règles, ses données ou son rendu graphique

B) Les Sanctions

L'Organisateur se réserve le droit d'infliger les sanctions suivantes selon le degré, la gravité et la répétition éventuelle de la violation constatée.

1. Avertissement

Le Joueur est averti que son comportement est nuisible au bon déroulement du tournoi.

2. Perte d'un match

Le Joueur sanctionné perd le match indiqué par l'Organisateur. Il peut s'agir d'un match en cours, futur ou déjà joué.

3. Suspension du tournoi

L'Organisateur se réserve le droit de suspendre provisoirement un Joueur du tournoi. Dans ce cas, le Joueur n'est autorisé à participer à aucun match pendant toute la période de suspension.

4. Exclusion définitive du tournoi

L'Organisateur se réserve le droit d'exclure définitivement un Joueur du tournoi voire de l'ensemble de ses tournois.

5. Passage auprès de la Commission de Discipline de la Ligue

Dans les cas les plus extrêmes, l'Organisateur se réserve le droit de saisir la Commission de Discipline de la Ligue.

Siège social :

Rue Claude Papi – Stade de Volpajo – 20600 Furiani - Tél : 04.95.30.14.90.

Email : secretariat@corse.fff.fr





9. Organisation du tournoi

Il convient de préciser que chaque joueur / joueuse devra au préalable se préinscrire sur le [Google Forms](#) dédié. Sa participation sera validée par l'Organisation après vérification des critères de sélection.

10. Cadeaux et récompenses

Le joueur vainqueur du tournoi régional représentera la Ligue Corse de Football lors de la finale du Challenge National e-Foot FFF qui aura lieu au printemps 2022. Le lauréat du tournoi ainsi que les participants classés 2^e, 3^e et 4^e de la phase régionale seront récompensés par des lots.

11. Cas exceptionnels

Au besoin, la Ligue Corse de Football se réserve le droit de mettre à jour, corriger ou modifier à tout moment et sans préavis le présent règlement. Les cas non prévus dans le présent règlement seront tranchés par le Comité d'Organisation.

12. Collecte et utilisation des données

Les données personnelles recueillies à partir du formulaire de préinscription font l'objet d'un traitement informatique par la Ligue Corse de Football aux fins de permettre la validation de la préinscription des joueurs / joueuses à la compétition e-Foot organisée du 28 février au 10 avril 2022.

Les joueurs / joueuses autorisent l'Organisation, en tant que responsable du traitement, à utiliser les données à caractère personnel qu'ils ont accepté de lui transmettre, afin de leur permettre de participer à la compétition de eFoot et de recevoir le cas échéant leur lot. Ces données sont destinées à la Ligue Corse et elles sont conservées pendant une durée de 3 années à compter de la fin des inscriptions au jeu. Les informations fournies ne seront utilisées que pour permettre aux joueurs de participer à la compétition et de recevoir par email des informations de la Ligue Corse. Conformément à la loi "Informatique et Libertés" et au Règlement (UE) 2016/679 du Parlement européen et du Conseil du 27 avril 2016 (RGPD), chaque joueur bénéficie d'un droit d'accès et de rectification aux informations qui le concernent, qu'il peut exercer en s'adressant à la Ligue Corse de Football via (jfbernardi@corse.fff.fr) ou par courrier postal à l'adresse suivante : Ligue Corse de Football, Rue Claude PAPI, Stade de Volpajo, 20600 FURIANI,

13. Accessibilité au règlement

Le présent règlement est à disposition au siège de la Ligue Corse de Football en version papier ainsi que numériquement sur le site de cette dernière.

[Siège social :](#)

Rue Claude Papi – Stade de Volpajo – 20600 Furiani - Tél : 04.95.30.14.90.

[Email : secretariat@corse.fff.fr](mailto:secretariat@corse.fff.fr)

