



# FIFA20

## RÈGLEMENTATION

### TOURNOI LMeFOOT



La Ligue Méditerranéenne de Football (LMF) organise un Tournoi LMeFOOT en ligne sur le jeu FIFA 20 et sur la plateforme PLAYSTATION 4.

Chaque participant s'engage à respecter les règles de respect, d'honnêteté, d'éthique et de convivialité avant, pendant et après la compétition, pour faire de cette coupe, un moment de convivialité, de rassemblement à distance et de partage.

Tout mauvais comportement ou triche peut entraîner une exclusion à la compétition du participant.

## MODALITÉS D'INSCRIPTION

Le nombre de participants est illimité. Les inscriptions seront ouvertes du jeudi 26 mars 2020 au dimanche 29 mars 2020 inclus.

L'inscription est gratuite.

Chaque joueur devra créer un compte gratuit sur le site [toornament.com](http://toornament.com) et s'inscrire au tournoi LMeFOOT : <https://www.toornament.com/fr/tournaments/3419840953343688704/information>

Lors de l'inscription, chaque joueur devra renseigner l'intégralité des informations demandées et être titulaire d'un Identifiant PSN pour participer à la compétition.

Chaque joueur devra être titulaire d'une licence lors de la saison 2019-2020 au sein d'un club affilié de la Ligue Méditerranéenne de Football.

La LMF se réserve le droit de vérifier, à tout moment durant la compétition, la véracité des informations transmises par les joueurs et pourra prononcer une sanction pouvant aller jusqu'à l'exclusion de la compétition de tout contrevenant.

## MODALITÉS D'ORGANISATION

Le format et la durée de la compétition seront décidés par la LMF à l'issue des inscriptions et en fonction de leur nombre.

Pour le bon déroulement des matchs, les joueurs se mettent en relation via leur identifiant PSN et sont libres d'organiser leur rencontre.

Un groupe Facebook privé réunissant tous les participants est créé afin de mettre en relation les participants. Les matchs, résultats et classements y seront actualisés :

<https://www.facebook.com/groups/LMeFoot/>.

Les rencontres se disputeront via le mode de matchs amicaux en ligne via la procédure suivante :

Amicaux En Ligne ► Nouvelle Saison Amicale ► Inviter (en utilisant l'identifiant PSN de votre adversaire).

Les participants sont libres d'organiser leur match quand ils le veulent, à condition que ceux-ci se disputent avant la date butoir du tour, préalablement imposée.

Si votre adversaire ne répond pas ou est inactif, ne le mettez pas forfait et disputez votre prochain match. Les forfaits seront comptabilisés uniquement à la fin de la phase des groupes.

En cas de difficulté pour les joueurs à se connecter entre eux via le PSN, les participants peuvent se mettre en contact via le chat de la plateforme [Toornament](#) ou le groupe privé Facebook [LMeFoot](#).

Les participants doivent reporter le résultat (victoire, nul ou défaite) **ET** le score lors de la saisie sur la plateforme de la compétition. Tout résultat n'affichant pas ces deux éléments ne sera pas pris en compte.

**Les joueurs devront fournir une preuve du résultat final de la rencontre (capture d'écran ou photographie du résultat du match) pour pallier à tout litige.**

## SYSTÈME DE L'ÉPREUVE

La compétition sera disputée par 512 participants et se disputera en 2 phases :

### PHASE 1 :

Une « Phase 1 », composée de 128 groupes de 4 participants chacun. Les participants s'affronteront sous la forme d'un match sec (match aller uniquement).

Les participants ne sont pas tenus de disputer leurs rencontres dans l'ordre prévu. Si un adversaire ne répond pas, le participant ne doit en aucun cas le mettre « forfait » et doit disputer son prochain match.

Les forfaits seront comptabilisés uniquement à la fin de la phase des groupes.

Les 2 premiers de chaque groupe seront qualifiés pour la phase d'élimination directe.

En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs joueurs, les participants seront départagés de la manière suivante :

- Le nombre de points du (des) match(es) joué(s) entre eux.
- La différence de but sur l'ensemble des matches du groupe
- Le nombre de victoires
- Le nombre de forfaits

Si la phase 1 ne permet pas de qualifier 2 participants pour chaque groupe, chacun titulaire d'une licence lors de la saison 2019-2020 au sein d'un club méditerranéen, la LMF repêchera unilatéralement le nombre de participants nécessaire pour parvenir au nombre de 256 qualifiés.

### PHASE 2 :

Les 256 participants qualifiés disputeront une phase à élimination directe, dite « Phase 2 », commençant lors des 128<sup>e</sup> de finale. Les participants s'affronteront sur la forme de match sec (une seule manche).

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire d'un match à élimination directe, le match devra être rejoué jusqu'à ce que l'un des participants remporte le tour.

Le vainqueur du tournoi sera celui qui aura remporté la finale, disputée en conclusion de la Phase 2.

## RÈGLES DU JEU

Chaque rencontre se déroulera, par défaut, via les réglages suivants :

- Durée des périodes : 6 minutes
- Commandes : Tout
- Vitesse jeu : Normale
- Type effectif : En ligne

L'utilisation d'effectif personnalisé est strictement interdite. Si votre adversaire utilise un effectif modifié, quittez la partie et rappelez-lui que seul le paramètre « en ligne » est autorisé.

Si la règle est encore transgressée, mettez votre match en arbitrage, avec les preuves nécessaires (captures d'écran, photographies, etc.). Le sort de votre rencontre sera donc étudié par la Ligue Méditerranée de Football.

**RAPPEL :** *il ne faut pas confondre « effectif personnalisé » et « composition d'équipe ». Un « effectif personnalisé » correspond aux changements tels que le « boost » des notes de joueurs ou le transfert de joueur d'une équipe à une autre. Le changement de « composition d'équipe » (4/4/2, 5/2/3, etc.) ainsi que le placement des joueurs sur le terrain sont autorisés.*

Les points sont comptés comme suit :

- |  |          |
|--|----------|
| - Match gagné :  | 3 points |
| - Match nul :  | 1 point  |
| - Match perdu  | 0 point  |
| - Forfait ou match perdu à la suite d'une décision de l'organisateur en raison d'un litige (mauvais comportement, triche, abandon de terrain volontaire) : | -1 point |

## COMMENT JOUER ?

Les participants ont 2 solutions pour trouver les matchs qu'ils doivent disputer :

1. Sur la page principale du site Toornament, cliquez sur l'onglet « **Mes matchs** ». Vous verrez alors afficher tous vos matchs à venir et vos adversaires. C'est aussi sur cet onglet que vous pourrez consulter vos derniers résultats.
2. Sur la page du tournoi LMeFoot, vous verrez apparaître un onglet tout à droite nommé « Mes matchs ».

Pour trouver l'ID PSN de votre adversaire, le joueur doit cliquer sur le bouton « **Joueur** » à côté du nom de votre adversaire.

Il peut également utiliser le chat de la plateforme pour définir du moment où la rencontre sera disputée.

## REPORT DES RÉSULTATS

À la fin de chaque rencontre, les participants doivent noter sur le site le résultat de la rencontre (victoire, nul ou défaite) **ET** le score lors de votre saisie. Tout résultat n'affichant pas ces deux éléments ne sera pas pris en compte.

**Les joueurs devront fournir une preuve du résultat final de la rencontre (capture d'écran ou photographie du résultat du match).**

Les joueurs peuvent également prendre une vidéo de votre but via le bouton « **Share** » pour éviter tout problème de contestation ou une capture d'écran à l'engagement suivant le but (en appuyant sur pause lorsque vous n'avez pas le ballon).

Pour « reporter » le résultat, les joueurs doivent suivre la procédure suivante :

- Via l'onglet « Mes matchs », cliquez sur le match correspondant et sur l'onglet « Report ».
- Vous aurez alors accès à la saisie des résultats, comme vu sur l'image à droite.
- Reportez le score du match **ET** le résultat (victoire, nul ou défaite).
- **IMPORTANT** : Vous devez apporter un justificatif de votre victoire. Pensez donc bien à prendre une capture d'écran à la fin du match, affichant le score.

## LITIGES

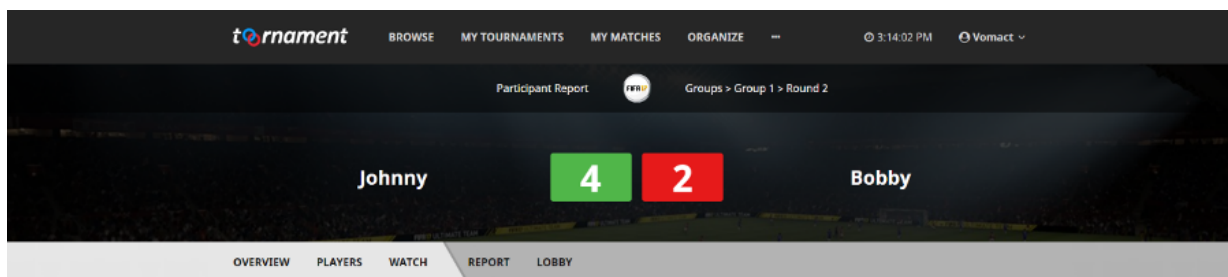
S'il convient de rappeler que cette compétition doit se dérouler dans un cadre apaisé et festif en cette période de confinement, en cas de contestations de résultats ou de tout autre litige, les participants devront prouver le résultat de la rencontre et /ou toute faute ou mauvais comportement par une preuve (capture d'écran, enregistrement, etc.).

La Ligue Méditerranéenne de Football ne pourra se saisir de contestation qu'en cas d'apport matériel et irréfutable de preuve.

Les litiges et réclamations examinés par la LMF sont sans appel et donc insusceptibles de recours de la part des joueurs.

**En cas de litiges : Contester un rapport de match**

1. Dirigez-vous vers la page du match dont vous souhaitez contester le résultat. Vous verrez alors un onglet « **Rapport** » comme ci-dessous.



Your opponent () has submitted the match report.  
This match is now validated.

[Dispute report](#)

2. Dans cette partie, vous pourrez donc faire votre propre rapport de match, et soumettre votre contestation.
3. **IMPORTANT** : Pensez bien à prendre les captures d'écran qui prouveraient un score erroné, un cas de triche ou de mauvais comportements.
4. L'organisateur/administrateur du tournoi verra alors apparaître le litige sur son tableau de bord et étudiera le litige. Les contestations qui n'auront aucune preuve ne seront pas prises en compte.

N'oubliez pas que vous êtes en pleine autonomie pour la saisie des scores. La bonne foi et le fair-play doivent donc primer afin que ce tournoi se déroule dans les meilleures conditions.

## RÉCOMPENSES

Le ou les vainqueurs sera/seront récompensés par des lots individuels et collectifs.

Le ou les vainqueurs pourra/pourront être amené(s) à représenter la Ligue Méditerranée de Football en cas de phase finale nationale ou interligues.