

eLigue1 Tour Saison 2

Règles officielles du tournoi

EN VOUS INSCRIVANT À CE TOURNOI, VOUS CONFIRMEZ QUE VOUS AVEZ LU, APPROUVÉ ET ACCEPTÉ LES RÈGLES DÉCRITES DANS CE DOCUMENT.

1. ADMISSIONNABILITÉ DES JOUEURS

Pour être considéré comme un "joueur", il faut remplir les conditions d'éligibilité suivantes :

- Les joueurs doivent être âgés d'au moins 16 ans pour pouvoir participer.
- Pour participer, les joueurs doivent s'inscrire à l'un des tournois de qualification via la page du tournoi.
 - L'inscription aux qualifications en ligne se termine en même temps que la phase d'enregistrement.
 - Les inscriptions aux qualifications hors ligne prendront fin plus tôt pour chaque événement respectif, aux dates et heures suivantes (heure locale) :
 - Cameroun : 11 février 23h00, 25 février 23h00
 - Sénégal : 23 février 00h00
 - Côte d'Ivoire : 24 février 00h00, 10 mars 00h00
- Ce tournoi se joue sur la version PS4 de EA SPORTS FIFA 22. Les joueurs utilisant la PlayStation 5 doivent posséder EA SPORTS FIFA 22 Ultimate Edition et jouer sur la version PS4 du jeu.
- Afin de participer à l'eLigue1 Tour sur une base juste et équitable, tous les joueurs doivent être résidents de l'un des pays éligibles et jouer leurs matchs respectifs depuis le pays éligible du tournoi auquel ils sont inscrits. Le cas échéant, la Ligue 1 Uber Eats peut demander aux joueurs de fournir un justificatif de résidence afin de déterminer leur éligibilité à participer à la compétition. La Ligue 1 Uber Eats, à sa seule discrétion, déterminera le caractère adéquat de cette preuve et/ou documentation.

2. STRUCTURE DU TOURNOI

2.1 Fonctionnement des tournois

- Les joueurs doivent s'inscrire en ligne au moins une heure avant le début du tournoi.
- Les joueurs doivent s'enregistrer entre une heure et une minute avant le début du tournoi.
- Les joueurs doivent s'enregistrer et commencer à jouer leur match dans les 10 minutes, sinon ils risquent de perdre leur match.

2.2 Structure du tournoi et paramètres des matchs

Cet événement est divisé en deux jours de compétition au maximum :

Qualifications régionales en ligne :

- Format : Élimination directe
- Durée : 1 à 2 jours, selon la taille de l'arbre du tournoi.
 - *La durée des manches peut être augmentée en fonction du nombre de joueurs inscrits à l'événement avant le début du tournoi.*
- Style de match : Scores cumulés (matchs aller-retour)
- Format de l'équipe : 1v1
- Restrictions d'équipe : **Tous les participants doivent jouer avec des équipes de la Ligue 1 Uber Eats**

Qualifications régionales hors ligne :

- Cameroun
 - 🕒 Format : Élimination directe
 - *Les 4 premiers de chaque qualification se qualifient pour la finale nationale.*
 - 🕒 Durée : 1 à 2 jours, selon la taille de l'arbre du tournoi.
 - *La durée des manches peut être augmentée en fonction du nombre de joueurs inscrits à l'événement avant le début du tournoi.*
 - 🕒 Style de match : Scores cumulés (matchs aller-retour)
 - *Le style de match peut être modifié en fonction du nombre de joueurs inscrits à l'événement avant le début du tournoi. (Changé en match simple si plus de 200 participants)*
- Sénégal
 - 🕒 Style de manche : Simple élimination (jusqu'au Top16) + Double élimination
 - 🕒 Durée : 1 à 2 jours, selon la taille de l'arbre du tournoi.
 - *La durée des manches peut être augmentée en fonction du nombre de joueurs inscrits à l'événement avant le début du tournoi.*
 - 🕒 Style de match : Scores cumulés (matchs aller-retour)
- Côte d'Ivoire
 - 🕒 Style de manche : Double élimination

- *Les 4 premiers de chaque qualification se qualifient pour la finale nationale.*
- 🕒 Durée : 1 à 2 jours, selon la taille de l'arbre du tournoi.
 - *La durée des manches peut être augmentée en fonction du nombre de joueurs inscrits à l'événement avant le début du tournoi.*
- 🕒 Style de match : Scores cumulés (matchs aller-retour)
 - *Le style de match peut être modifié en fonction du nombre de joueurs inscrits à l'événement avant le début du tournoi. (Changé en match simple si plus de 200 participants)*
- Tous les qualificatifs :
 - 🕒 Format de l'équipe : 1v1
 - 🕒 Restrictions d'équipe : **Tous les participants doivent jouer avec une équipe Ligue 1 Uber Eats.**

Paramètres du match

- Tous les matchs se dérouleront selon les paramètres indiqués pour les rencontres amicales en ligne.
- Mi-temps : 6 minutes
- Contrôles : Tout
- Vitesse du jeu : Normal
- Type d'escouade : 90 au total
- ***Tous les autres paramètres non répertoriés ne doivent pas être modifiés et doivent être maintenus à leur valeur par défaut.***

Mise en place des matchs

- Les concurrents devront s'ajouter comme amis sur PSN.
- Les concurrents doivent affronter leur adversaire en mode Match Amical en ligne.
- Pour ce faire, allez dans En ligne -> Amis en ligne -> Nouvelle saison amicale -> Invitez votre adversaire.
- ***2 matchs (aller- retour)***

- ***Pour le match aller, le compétiteur listé à gauche sur Battlefy doit sélectionner le match aller et inviter l'autre compétiteur.***
- ***Pour le match retour, le compétiteur listé à droite sur Battlefy doit sélectionner le match retour, mettre le score du match aller et inviter l'autre compétiteur.***
- ***Les matches 1 et 2 se termineront après les arrêts de jeu. Si le score cumulé est à égalité, un match But en or sera joué.***
- Une fois le bracket lancé, les joueurs seront invités à s'enregistrer pour leur match et à confirmer leur participation. Les joueurs doivent s'enregistrer avant de procéder à l'ajout d'un joueur.
 - Cette phase d'enregistrement dure 5 minutes. Si vous n'êtes pas enregistré après ces 5 minutes, vous pouvez perdre votre match.
- Tous les paramètres de match doivent correspondre aux paramètres susmentionnés.
- Une fois le(s) match(s) terminé(s), le joueur gagnant doit communiquer ses résultats en appuyant sur le bouton "Reporter le score" sur la page du match Battlefy et en suivant les instructions du site web.
- ***Les joueurs doivent avoir des captures d'écran/photos ou même un enregistrement de leurs matchs, non seulement pour rapporter leur score mais aussi pour fournir une preuve de victoire aux admins si nécessaire. Il s'agira de la seule façon de résoudre un litige concernant le score.***

Communication

- Les communications des joueurs en dehors du Battlefy Match Chat ou du canal Discord Officiel seront ignorées dans le cadre des décisions administratives. Les administrateurs n'ont pas accès aux canaux sociaux tels que Twitter et les messages envoyés via ces canaux ne seront pas examinés dans le cadre des décisions administratives.
- Les concurrents doivent envoyer un message à leur adversaire sur le chat Battlefy de match pour organiser leur match.

Questions relatives au match

- Utilisez le bouton "Report Match Issue" sur la page du match en cas de problème.

- Si votre adversaire enfreint une règle énoncée ci-dessus, vous devez immédiatement contacter un administrateur. Il est de votre responsabilité de vérifier que les paramètres du jeu sont corrects.
- Si un match est joué au-delà de la première mi-temps avec des paramètres incorrects avant qu'un administrateur ne soit contacté, le score du match sera maintenu.
- Si un joueur enfreint les règles ci-dessus et que les admins estiment que cela justifie une perte de match, l'adversaire se verra attribuer une victoire 3-0 pour ce match, à moins qu'il n'ait déjà une différence de plus de 3 buts au moment de signaler le problème.

Problèmes de connexion

- Si aucun des joueurs ne parvient à inviter l'autre, ils doivent contacter les administrateurs du tournoi sur Discord, dans les 15 minutes après le début de la manche. S'ils ne le font pas, les deux joueurs perdront.
- Les joueurs sont tenus de prendre les mesures suivantes immédiatement après avoir contacté les administrateurs du tournoi :
 - Les joueurs doivent inverser l'ordre d'invitation au match.
 - Les deux joueurs doivent redémarrer leur modem Internet.
 - Les deux joueurs doivent redémarrer leur routeur (s'il est connecté).
 - Les deux joueurs doivent redémarrer leur console.
- Si, après 20 minutes à partir du début de cette manche, les joueurs ne parviennent pas à se connecter, les administrateurs du tournoi attribueront une perte aux deux joueurs et enregistreront l'incident.
- Si des problèmes de connexion surviennent entre les parties ou pendant une partie et que les joueurs ne peuvent pas se reconnecter, ils doivent contacter les administrateurs immédiatement. Les joueurs doivent suivre les étapes ci-dessus et se reconnecter dans les 10 minutes ou une double perte sera appliquée et enregistrée.
- En cas de déconnexion, le match doit être repris avec un score basé sur un accord tacite entre les joueur et le temps restant du match joué.
- Si un groupe de joueurs a des problèmes de connexion répétés dans le même match qui retardent le début de la manche suivante, une double perte peut être appliquée à la discrétion de l'administrateur en chef du tournoi.

3. REMISE DE PRIX

- Les joueurs de moins de 18 ans doivent obtenir une autorisation parentale pour les prix liés au voyage.
 - Les joueurs de moins de 18 ans ne peuvent pas non plus voyager seuls et doivent se conformer à toutes les lois en vigueur dans leur pays.
- Tout au long de la compétition, les concurrents invités à participer à des événements en direct devront signer et renvoyer une déclaration sur l'honneur et attester de leur résidence.

Les gagnants/champions de l'eLigue1 Tour Saison 1 et les gagnants/champions de l'eLigue1 Tour Saison 2 (14 personnes au total) seront envoyés en France pour participer aux phases de poules et de playoffs de l'eLigue 1 Tour Finals dans les studios de Freaks 4U Gaming.

Pendant leur séjour en France, les joueurs pourront participer à un road trip, financé par la Ligue 1 Uber Eats, et auront la possibilité de regarder un match de Ligue 1 Uber Eats en direct dans un stade spécifique, pendant leur séjour.

4. DROIT DE PUBLICITÉ

La LFP publiera les noms des gagnants confirmés en ligne après chaque qualification nationale sur <http://battlefy.com/eligue1tour2022> et sur le hub national de chaque pays.

À des fins de marketing et de promotion, chaque joueur accorde à la LFP le droit d'utiliser ses informations personnelles et d'autres données fournies par lui-même sans recevoir de consentement ni offrir de compensation.

En acceptant un prix, le joueur accorde à la LFP le droit d'utiliser ses informations personnelles et toute autre information fournie par le joueur, sans autre consentement ni compensation pour le joueur, pour l'administration, le marketing et la promotion de la compétition, de la Ligue 1 Uber Eats, et/ou du jeu, sauf indication contraire ci-dessous :

- Informations générales : Nom complet, pays de résidence, âge, nom d'utilisateur de la plateforme supportée (PSN ID), position dans le classement mensuel au cours du mois de qualification.
- Infos sur le fandom du football : Club de football professionnel de Ligue 1 Uber Eats préféré, joueur de football professionnel de Ligue 1 Uber Eats préféré, joueur FUT de Ligue 1 Uber Eats préféré.
- Informations sur les médias sociaux : Identifiant Twitter, chaîne YouTube, compte Twitch, nom d'utilisateur Instagram (le cas échéant).
- Photos : Toutes les photos fournies par le joueur à Ligue 1 Uber Eats ou les photos du joueur prises sur place lors d'un événement en direct.
- Autres informations pour l'administration du tournoi uniquement : Taille du maillot, restrictions alimentaires, numéro de téléphone portable.

La LFP peut utiliser les informations du compte du joueur à des fins d'administration du concours, y compris, sans limitation, le fait que la Ligue 1 Uber Eats peut contacter le joueur par e-mail et/ou par d'autres moyens.

5. ANNEXE A

Cas de force majeure

La Ligue 1 Uber Eats ne pourra être tenue responsable de tout manquement à l'une de ses obligations au titre du Règlement officiel résultant d'un cas de force majeure tel que défini par l'article 1218 du Code civil français.

La Ligue 1 Uber Eats s'efforcera de bonne foi de prendre toutes les mesures raisonnables pour limiter les effets d'un tel événement et poursuivra l'exécution du Règlement officiel dans les meilleures conditions possibles.

Restrictions sanitaires

La Ligue 1 Uber Eats ne pourra être tenue pour responsable de tout manquement à l'une de ses obligations au titre du Règlement officiel résultant d'une restriction sanitaire prise par toute entité nationale ou locale, y compris la Ligue 1 Uber Eats elle-même.

La Ligue 1 Uber Eats s'efforcera de bonne foi de prendre toutes les mesures raisonnables pour limiter les effets d'un tel événement et poursuivra l'exécution du Règlement officiel dans les meilleures conditions possibles.

La Ligue 1 Uber Eats ne prendra pas en charge le séjour d'un participant en France si le coût de son séjour dépasse le budget prévu, par exemple si une période de quarantaine est nécessaire. Dans ce cas, la Ligue 1 Uber Eats annoncera le forfait du participant et invitera un autre participant à sa place.

Destitution du prix

La Ligue 1 Uber Eats peut renoncer au prix d'un participant s'il s'avère que ce dernier a enfreint le règlement du tournoi à un moment quelconque.