

# Règlement Championnats eFoot 2024/25

## **Article 1** – ORGANISATION

La Ligue Bourgogne Franche Comté de Football (L.B.F.C.) organise des championnats régionaux eFoot dont la gestion est confiée à la Commission Régionale **en charge de ces compétitions** selon les règlements de la Ligue.

Pour la saison 2024/25, le championnat RÉGIONAL 1 eFoot accueille un maximum de 12 équipes participantes.

Le championnat RÉGIONAL 2 eFoot accueille un maximum de 20 équipes participantes réparties en 2 groupes.

## **Article 2** – PARTICIPATION

Les clubs participent pour la saison 2024/25 sur engagement simple après avoir complété et renvoyé le dossier de candidature. Chaque club s'engage à participer aux championnats sur l'ensemble de la durée de l'épreuve.

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

Lors de l'inscription, le joueur accepte que la Ligue Bourgogne Franche Comté de Football utilise les données reçues dans le cadre d'une campagne de communication liée au tournoi ou à la pratique, ainsi qu'au traitement statistique de la pratique par des moyens informatiques.

À la suite de leur inscription, les clubs participants recevront un mail avec un lien qui leur permettra de rejoindre un serveur Discord qui servira de plateforme de gestion des championnats. Ils devront se connecter sous le même pseudo que celui utilisé pour la compétition.

### Saison 2024/25

- **Le championnat R1 eFoot regroupera les 12 meilleurs joueurs de la région.**
  - ⇒ 10 joueurs ayant participé au championnat de la saison 2023/24
  - ⇒ Représentant Régional à la phase Finale de la eCoupe de France 2023/24
  - ⇒ Représentant de la section AJ AUXERRE eFoot (section évoluant en eLigue 1)
- **Le championnat R2 eFoot regroupera 20 joueurs répartis en deux groupes de 10.**
  - ⇒ Joueurs issus des phases finales de la eCoupe de France 2023/24

Les joueurs sont engagés sous le nom de leur club d'appartenance.

Une équipe est formée de deux joueurs :

- Le joueur titulaire
- Le joueur remplaçant.

En cas d'absence, le joueur titulaire peut être représenté par son remplaçant. Ce dernier doit obligatoirement prévenir l'organisation ainsi que son adversaire en amont de la rencontre.

Tous les joueurs de l'effectif doivent être **Licencié(e)s de la Ligue Bourgogne-Franche-Comté de Football** (licences 2024/25 Libre, Futsal, Entreprise, Loisir, dirigeant, arbitre, éducateur, en cours de validité)  
- Joueurs/joueuses de la catégorie U17 minimum.

### Saison 2025/26

Les championnats de R1 et R2 eFoot seront composés des joueurs de la saison précédente selon l'application du système de montées et descentes mis en place à travers les play-offs de la saison n-1.

Des joueurs issus de la eCoupe de France non participant au championnat de R2 eFoot pourront être invités à intégrer le championnat avec un engagement sous format de dossier de candidature afin de venir compléter ce championnat.

### **Article 3 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION**

Les championnats de Régional eFoot se disputeront sur le jeu EA Sports FC 25 sur console Playstation 5 ou XBOX Séries dans le mode « match amical en ligne ».

Il est spécifié aux participants que les modes d'équipes prédéfinies par le jeu comme « Soccer Aid » ou « European VI » sont interdites.

Les paramètres du jeu à respecter, pour chaque partie, sont les suivants :

- Durée de période : 6 minutes
- Vitesse : Normale
- Assistance puissance passes : Non
- Défense tactique : obligatoire
- Tactiques personnalisées : autorisées
- Effectifs en ligne : obligatoires

Une rencontre comporte trois parties consécutives.

Le résultat de la rencontre est déterminé par le score cumulé des trois parties.

Les résultats des rencontres se retrouvent dans le classement selon le système de points suivant :

- Victoire : 3 points
- Match nul : 1 point
- Défaite : 0 point
- Rencontre perdue par pénalité/forfait : -1 point.

Dans le cas où l'une des parties définissant le score de la rencontre serait perdue par pénalité ou par forfait alors la partie sera déclarée comme perdue sur le score de 9-0, ce score s'ajoutant ainsi aux scores des deux autres parties pour définir le score de la rencontre.

A l'issue de chaque rencontre, il est demandé de fournir sur Discord une photo ou vidéo justificative du résultat des trois parties.

En cas de déconnexion volontaire d'un joueur lors d'une partie, l'équipe du joueur concernée est considérée comme forfait. Par conséquent, l'équipe adverse sera considérée comme vainqueur de l'ensemble de la rencontre (score 9-0).

Les équipes se départagent au classement selon les critères suivants dans l'ordre d'inscriptions :

- Points au classement
- Différence de buts particulière
- Différence de buts générale
- Meilleure attaque générale.

#### **ARTICLE 4 : SYSTEME DE L'EPREUVE – ACCESSIONS ET RETROGRADATIONS**

##### Saison 2024/25

La saison se compose en deux phases :

- Une phase automne : championnat en phase aller simple. Toutes les équipes se rencontrent sur X journées.
- Une phase printemps : phase de play-off déterminant le champion et les rétrogradés.

##### **Play off :**

Champion de R1 : Championnat avec les 4 premiers du groupes – sous format de championnat (3 journées) – le vainqueur de ce championnat sera alors le champion de l'épreuve.

Accédants R2 à R1 / Champion de R2 : les deux premiers de chaque groupe forment un groupe de 4 – sous format de championnat en 3 journées. Le vainqueur de ce championnat est désigné comme le champion de R2 eFoot et sera l'accédant en R1 pour la saison suivante.

##### **Play down :**

Sous format de championnat en 3 journées :

- Les 4 derniers de R1 eFoot se rencontrent sous format championnat (3 journées) -> le dernier du groupe est automatiquement rétrogradé.

#### **Article 5 – CALENDRIER**

Le calendrier est établi par la Commission Régionale en charge de ces compétitions.

Pour chaque journée de compétition, les rencontres doivent se jouer le mercredi à 21h00. Si toutefois les joueurs n'ont pas la possibilité de prendre part au match à cet horaire, il est laissé le choix aux participants de décaler l'heure de début de la rencontre au mercredi après-midi ou au mercredi dans la soirée.

Les résultats doivent être transmis avant le jeudi de la même semaine sur le chanel Discord dédié aux résultats, accompagnés d'une photo/vidéo du score de la rencontre. Si une rencontre se déroule en dehors des délais visés, le match sera déclaré comme perdu par pénalité pour les deux équipes.

La Commission se réserve le droit d'accepter ou non une demande de report concernant une rencontre.

En cas de litige, la Commission en charge de l'organisation prendra une décision concernant l'issue de la rencontre.

#### **Article 6 – REGLEMENTS GENERAUX**

1. Les dispositions des règlements généraux de la FFF et des Règlements Particuliers de la LBFC s'appliquent dans leur intégralité aux championnats régionaux et coupes eFoot de la LBFC.
2. Chaque joueur doit être de la catégorie U17 au minimum au 1<sup>er</sup> juillet de la saison en cours et s'engage à fournir une autorisation parentale signée par ses représentants légaux s'il est mineur.
3. Les joueurs doivent être qualifiés pour leur club sous une licence FFF à la date des matchs.
4. Les championnats et coupes eFoot de la LBFC sont soumis aux dispositions financières de la Ligue.

#### **Article 7 – CONFLITS ET CONTESTATION**

Afin de prévenir les différents litiges, il est demandé à chaque participant de prendre une photo et/ou vidéo lisible du résultat contre son adversaire afin d'apporter une preuve lors de la saisie des résultats.

Si lors d'une rencontre la qualité de la connexion rend le jeu impossible, nous demandons au joueur de prendre une vidéo du problème et de quitter la rencontre avant la 20<sup>ème</sup> minute in-game.

Les joueurs rencontrant des problèmes techniques doivent le notifier à leur adversaire et aux organisateurs en postant un message sur le Channel Discord dédié. Si le score n'est plus de 0-0 à ce moment-là, la rencontre devra aller à son terme.

Si un match est interrompu par une déconnexion, la Commission d'organisation prendra en compte le résultat affiché dans l'historique des rencontres entre les joueurs, disponible dans le mode matchs amicaux en ligne.

Les litiges et contestations seront soumis à l'appréciation de la commission d'organisation.

#### **Article 8 – PLATEFORME D'ORGANISATION**

L'ensemble de la compétition sera hébergé sur la plateforme Discord. L'ensemble des joueurs est invité à créer un compte sur cette plateforme afin de participer aux compétitions eFoot organisées par la LBFC. Les résultats des rencontres seront saisis afin de les rendre accessibles à tous sur le site internet de la Ligue Bourgogne Franche Comté de Football

### **Article 9 – PARTAGE**

Il est possible que les organisateurs demandent une retransmission de certains matchs afin d'en faire une vidéo YouTube ou un live TWITCH sur la chaîne de la LBFC pour mettre en avant les compétitions eFoot ainsi que les joueurs et les clubs.

Les réglages et paramètres des joueurs seront cachés par un overlay tels que celui du classement, du score, du logo du jeu et de la ligue, de la présentation des joueurs ou clubs lors des retransmissions de manière à ne pas dévoiler ses tactiques aux autres joueurs.

### **Article 10 – CAS NON PREVUS**

Les cas non prévus dans le présent règlement sont tranchés en dernier ressort par la Commission Régionale en charge de ces compétitions.