



**Guide du Participant
e-LIGUE 1**



SOMMAIRE

1. INTRODUCTION : PRINCIPE GENERAL DE LA COMPETITION	3
2. FIFA ULTIMATE TEAM, EQUIPE ET RESTRICTIONS	4
3. COMMENT CONTACTER SON ADVERSAIRE	4
A) Le chat	Erreur ! Signet non défini.
B) Xbox live / playstation network	Erreur ! Signet non défini.
4. OU JOUER LA RENCONTRE ?	5
5. DEROULEMENT DU MATCH	8
A) En cas de déconnexion	8
B) En cas d'égalité	8
6. COMMENT INSCRIRE SON SCORE ?	9
7. QUE FAIRE EN CAS DE LITIGE ?	11
8. TRICHERIES ET SANCTIONS	11
A) Insultes et comportement offensant	11
B) Aliasing	11
C) Multi comptes	11
D) Falsification de preuves et mensonges	11
E) Sanctions	11



1. INTRODUCTION : PRINCIPE GENERAL DE LA COMPETITION

La Compétition s'articule autour de 2 phases de qualifications (Qualification 1 et Qualification 2) qui comptent chacune 40 coupes en ligne (20 sur Xbox One et 20 sur Playstation 4) et qui se dérouleront sur le mode FIFA Ultimate Team du jeu FIFA 20. Ces coupes en ligne seront aux noms et aux couleurs de chacun des 20 clubs de Ligue 1 Conforama.

Pour chaque tournoi, chaque coupe en ligne qualifie les 2 finalistes pour la Coupe Club. Les 4 joueurs qualifiés, s'affronteront pour déterminer les 2 finalistes qui joueront lors de la Finale Stade Club. Le vainqueur de la Finale Stade Club, représentera le club de Ligue 1 Conforama correspondant à la coupe gagnée.

A l'issue des 40 Finales Stade Club (20 sur Xbox One et 20 sur PlayStation), les 40 vainqueurs (20 sur Xbox One et 20 sur PlayStation) ainsi que les joueurs désignés discrétionnairement par les clubs (chaque club dispose d'un slot par plateforme) se retrouveront pour la Finale Nationale.

A l'issue de la Finale Nationale, le champion Xbox One et le champion PlayStation 4 s'affronteront lors de la Grande Finale.

Le vainqueur de cette Grande Finale sera désigné « Champion de France e-Ligue 1 saison 2019-2020 ».

Un prize money d'un montant de 40.000€ (quarante mille euros) sera partagé entre les quatre joueurs ayant participé à cette finale nationale, selon le montant et les modalités définis par la LFP et conformément à la réglementation en vigueur.



2. FIFA ULTIMATE TEAM, EQUIPE ET RESTRICTIONS

La compétition e-Ligue 1 se déroule exclusivement sur PlayStation 4 et Xbox One sur le mode FIFA Ultimate Team du jeu FIFA 20.

Pour chaque coupe les joueurs doivent avoir une équipe FIFA Ultimate Team composée exclusivement de joueurs évoluant en Ligue 1 Conforama.

Chaque joueur devra obligatoirement arborer en jeu, l'écusson et les maillots du club qu'il représente, lors de chaque rencontre de l'e-Ligue 1 sous peine d'être exclus.

- **Eléments FIFA Ultimate Team :**

Les joueurs « îcones », les joueurs « prêts » et les éléments « entraînements » sont interdits formellement interdits. Leur utilisation lors d'une rencontre de l'e-Ligue 1 entraîne l'élimination du joueur.

- **Hypothèses de transfert des joueurs de FUT**

Les joueurs de FUT évoluant en Ligue 1 Conforama qui ont été transférés hors d'un club évoluant en Ligue 1 à la Qualification 1 ne peuvent pas être intégrés dans les équipes FUT des participants. Les joueurs de FUT évoluant en Ligue 1 Conforama qui ont été officiellement transférés hors d'un club évoluant en Ligue 1 Conforama ne peuvent pas être intégrés dans les équipes FUT des joueurs participant à la Qualification 2, même si les joueurs de FUT évoluent encore en Ligue 1 Conforama à la date de début de la Qualification 2 dans le système de jeu FIFA 20.

La Compétition est disponible sur Xbox One et PS4 avec des tournois qualificatifs spécifiques à chaque console. Elle se déroule exclusivement en 1 contre 1. Aucun invité ne sera accepté dans les rencontres.

- **Restriction FUT**

En plus de constituer une équipe FIFA ULTIMATE TEAM (titulaires et remplaçants) exclusivement composée de joueurs de Ligue 1 Conforama, la dite équipe devra répondre aux restrictions suivantes

- 1 joueur de note 90 et plus au maximum
- 2 joueurs de note générale 85 à 89 au maximum
- 6 joueurs de note générale 80 à 84 au maximum
- 9 joueurs de note général 79 et moins



Attention, cela ne veut pas dire que vous devez obligatoirement avoir un joueur à 90 ou plus et 2 joueurs à 85 ou plus. Ceci est une limite mais pas une obligation. Vous pouvez très bien avoir une équipe composée d'un joueur 85 ou plus, 6 joueurs 80 ou plus et 11 joueurs à 79 ou moins.

Si vous n'avez pas de joueur à 90, vous pouvez très bien avoir 3 joueurs ayant une note entre 85 et 89 ou 7 ayant une note entre 80 et 84.

Si l'équipe constituée ne respecte pas ces restrictions, le joueur se verra disqualifié et perdra son match.

3. COMMENT CONTACTER SON ADVERSAIRE

Afin de jouer votre match dans les délais, il vous faudra prendre contact avec votre adversaire. Pour ce faire, deux méthodes.

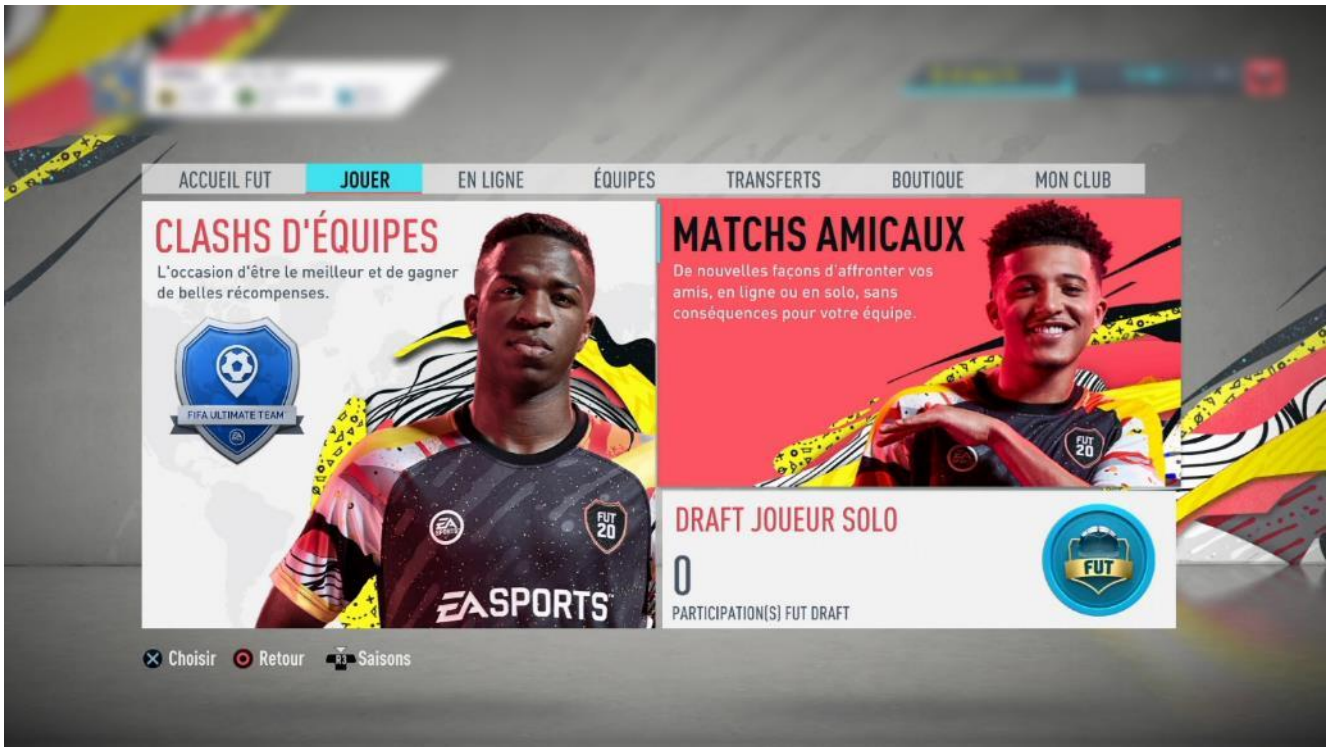
Votre feuille de match sera disponible sur l'application VIBER. Cette feuille de match vous permettra de prendre contact avec votre adversaire et de définir une date et une heure pour jouer votre rencontre.

Si le match n'est pas joué avant la date limite, un tirage au sort désignera le vainqueur.

4. OU JOUER LA RENCONTRE ?

Une fois votre match programmé, il vous faudra ajouter **votre adversaire en ami sur le Xbox Live ou le Playstation Network** via sa console.

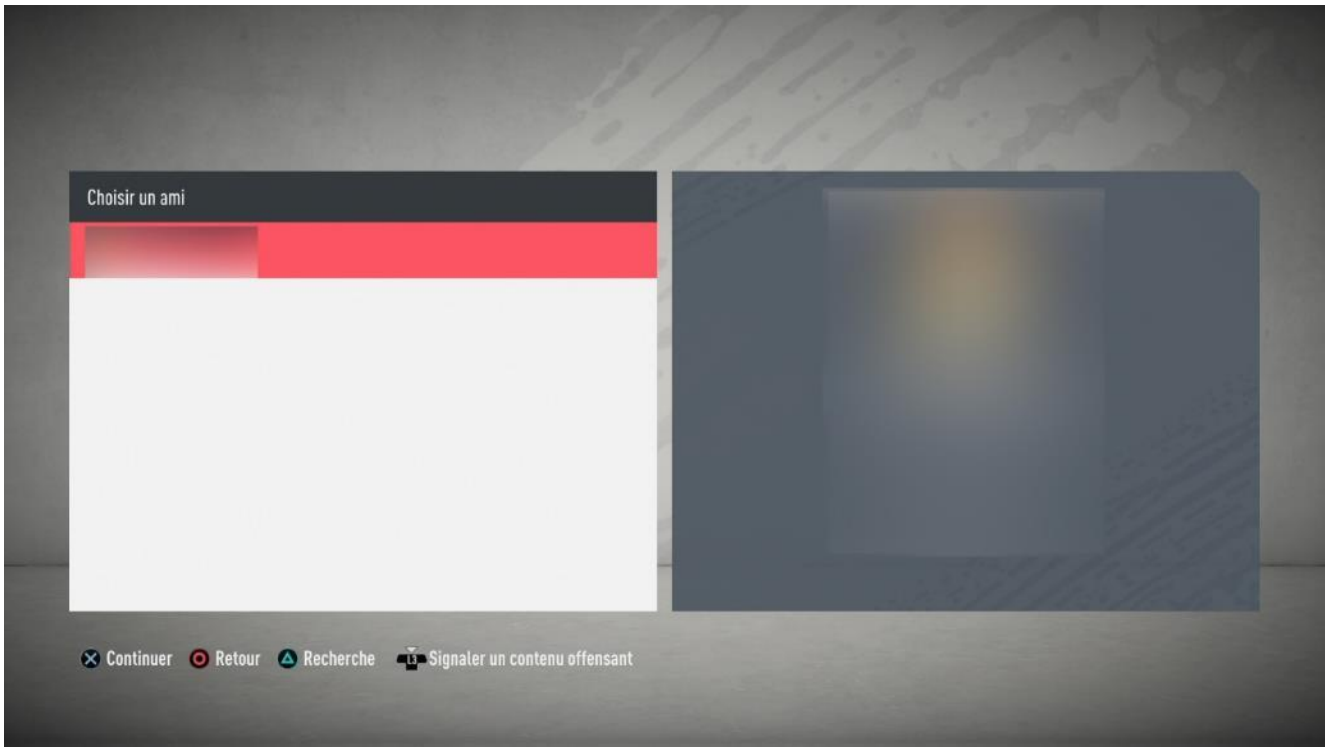
Une fois fait, rendez-vous sur FIFA 20 et plus précisément dans le menu FIFA Ultimate Team. Sur FUT, choisissez l'onglet « JOUER » puis « MATCHS AMICAUX »



Choisissez « AFFRONTER UN AMI ».



Dans la liste, sélectionnez votre adversaire précédemment ajouté. Si il n'apparait pas, fermez votre jeu et relancez le.



Sélectionnez le mode « MATCH CLASSIQUE » et vérifiez les paramètres afin de bien être en difficulté « LEGENDE ».



Une fois prêt, vous pouvez lancer votre match.



ATTENTION ! La compétition se déroule uniquement sur FIFA Ultimate Team. Aucun match joué sur un autre mode ne sera validé.

5. DEROULEMENT DU MATCH

A) EN CAS DE DECONNEXION

En cas de déconnexion, il vous sera demandé de rejouer le temps restant en gardant le score du premier match.

Exemple : *Joueur A* **2-0** *Joueur B* déconnexion à la 60ème. Il vous faudra refaire un match de 30 minutes en prenant comme score de départ **2-0** pour le *Joueur A*.

B) EN CAS D'EGALITE

En cas de match nul au terme des 90 minutes, les prolongations et si besoin les penalties, devront être joués pour désigner le vainqueur.



6. COMMENT INSCRIRE SON SCORE ?

Une fois la rencontre terminée, chaque joueur devra se rendre sur la feuille de match de la Compétition disponible sur l'application VIBER, afin de saisir son résultat. L'utilisateur est invité à :

- Appuyer sur le bouton « Ajouter un score ».
- Indiquer le score du match. Dans le cas d'un match nul (en considérant le score final à la fin des prolongations), il sera proposé au joueur d'indiquer le score des tirs au but afin de déclarer le gagnant final.
- Télécharger une photo comme preuve de la victoire.

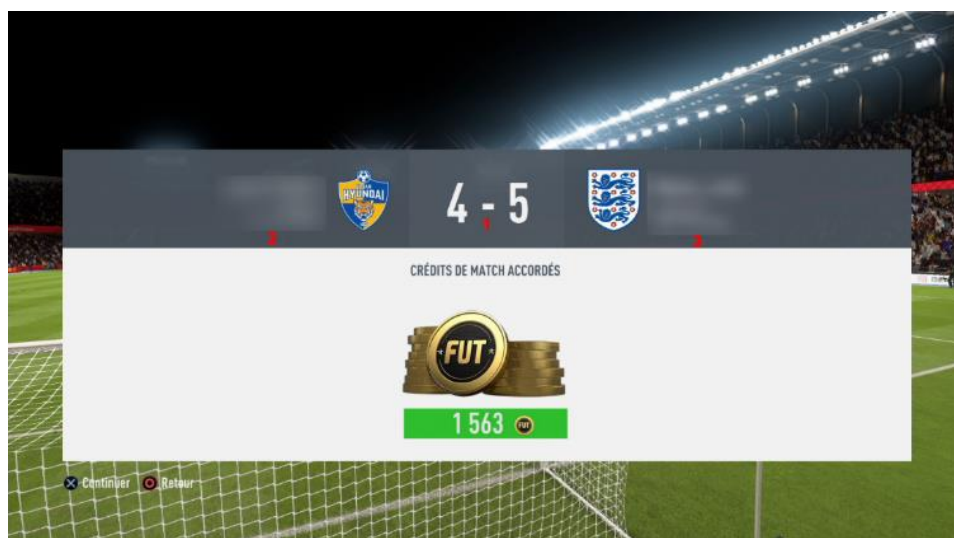
En cas de victoire, une preuve vous sera demandée. Chaque joueur est donc invité à prendre une photo ou une capture d'écran de son résultat ainsi que des vidéos avec l'option Share pour les joueurs Playstation et l'option Jeux DVR pour les joueurs Xbox One. Le Gamertag/PSN ID de votre adversaire devra être visible sur la preuve.

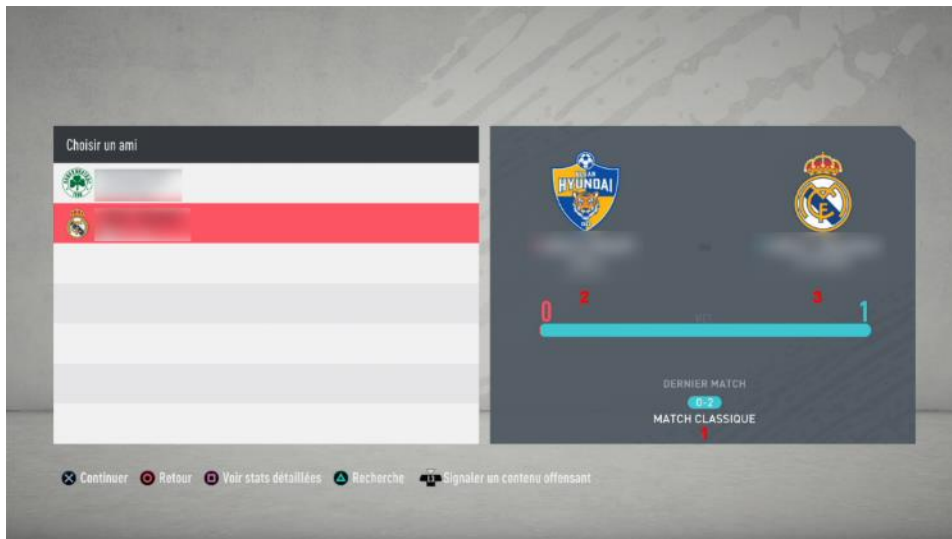
Une preuve valide doit toujours comporter 3 éléments :

1. Le score
2. Votre ID (PSN ou GT)
3. L'ID de votre adversaire (PSN ou GT)

Toute preuve ayant un ou plusieurs éléments manquants ne pourra être acceptée. Le score ne pourra être validé et un tirage au sort désignera le vainqueur.

Voici les 3 seules preuves acceptées pour la validation d'un match.





ATTENTION : seul une capture d'écran correspondant à l'exemple aura le droit d'être mis sur le site. Si une autre image de toute autre nature est téléchargée, une sanction pourra être prise à l'encontre du joueur et votre score pourra être annulé.



7. QUE FAIRE EN CAS DE LITIGE ?

En cas de problème lors de la rencontre ou avec votre adversaire, il vous faudra ouvrir un litige via l'application VIBER et le bouton disponible sur votre feuille de match. Seuls les litiges ouverts dans un délai maximum 03h00 après la date limite du tour en question. Passée cette heure, votre plainte ne sera plus prise en compte.

Votre litige devra être clair et comporter le maximum d'informations et de preuve afin de permettre aux administrateurs de régler votre litige dans les plus brefs délais.

Un litige incomplet ou infondé ne pourra être traité.

8. TRICHERIES ET SANCTIONS

A) INSULTES ET COMPORTEMENT OFFENSANT

Il est strictement interdit de proférer des insultes ou d'adopter un comportement offensant à l'encontre de votre adversaire, des participants, des spectateurs, des arbitres de la compétition, ou du club représenté.

B) ALIASING

Il est strictement interdit d'avoir recours à l'aliasing lors des matchs de l'e-Ligue 1. 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'expose aux mêmes sanctions.

C) MULTI COMPTES

Il est strictement interdit de créer plusieurs comptes sur le site de l'e-Ligue 1. Chaque joueur n'a le droit de ne posséder qu'un seul et même compte.

D) FALSIFICATION DE PREUVES ET MENSONGES

Il est strictement interdit de falsifier des preuves dans le but d'abuser l'administrateur dans son jugement lors d'un conflit.

E) SANCTIONS

Toute infraction avérée entraînera l'exclusion de la coupe en cours et la suspension de toutes les compétitions de l'e-Ligue 1 2019-2020.



RETROUVEZ TOUTE L'ACTUALITÉ OFFICIELLE
DU FOOTBALL PROFESSIONNEL SUR LFP.fr

LIGUE DE FOOTBALL PROFESSIONNEL