

**REGLEMENT OFFICIEL**

**Ultimate Team Qualifier France**



**Saison 2016-2017**

# Sommaire

## Table des matières

1.	Introduction.....	3
2.	Principe général de la Compétition .....	3
3.	Inscriptions et participation.....	3
4.	Déroulé de la Compétition.....	4
5.	Calendrier prévisionnel .....	5
6.	Paramètres de jeu.....	5
7.	Saisie d'un résultat.....	6
8.	Dotations (pyramide et valeurs des lots).....	7
8.1.	Dotations régionales .....	7
8.2.	Dotations nationales.....	7
9.	Dispositions générales .....	8
9.1.	Droit à l'image .....	8
9.2.	Modification des règles de la Compétition .....	8
9.3.	Respect du Règlement, règles de vie, arbitrage, tricherie et sanction .....	8

## 1. Introduction

L'eSport désigne la pratique sur internet ou en lan-party d'un jeu vidéo obligatoirement multi-joueurs, par le biais d'un ordinateur et de consoles

Vivendi, société française spécialisée dans la communication et le divertissement, organisateur de « l'Ultimate Team Qualifier France » en partenariat avec La société Electronic Arts.

Uniteamsport est une agence Conseil en Marketing Communication et Activation des consommateurs par le sport.

Vivendi a délégué à la société Uniteamsport l'organisation esportive de l'Ultimate Team Qualifier France, un tournoi de football virtuel régi par le présent règlement et toutes autres règles qui seront édictées par ses organisateurs (ensemble les « Règles du Jeu »).

Le présent règlement (le « **Règlement** ») a pour objet de régir les règles entourant la participation des joueurs à la Compétition. Il est précisé que le présent Règlement pourra être amendé, complété ou remplacé à tout moment par Vivendi, qui se réserve notamment le droit d'apporter tout aménagement (y compris toute évolution) à l'organisation et au déroulement de la Compétition.

## 2. Principe général de la Compétition

La compétition s'articule autour de 8 qualifications en ligne (4 sur Xbox One et 4 sur Playstation 4) appelées « Qualifiers » qui se dérouleront sur le mode FIFA Ultimate Team du jeu FIFA 17.

Chaque Qualifier qualifie un quota de joueurs pour la finale offline :

- 4 qualifiés pour la Qualifier 1
- 3 qualifiés pour la Qualifier 2
- 4 qualifiés pour la Qualifier 3
- 4 qualifiés pour la Qualifier 4

Il y aura une finale offline regroupant les deux tournois Xbox One et Playstation 4 qui aura lieu le 20 décembre 2016 à l'Olympia.

Les vainqueurs de chaque plateforme (Xbox One et PlayStation 4) représenteront la France lors du EA SPORTS FIFA 17 Ultimate Team Championship Series Regional Final.

## 3. Inscriptions et participation

La participation à l'Ultimate Team Qualifier France est gratuite et sans aucune obligation d'achat. Elle est réservée aux joueurs ayant plus de 16 ans au 1<sup>er</sup> novembre 2016. En cas de qualification pour la finale nationale, une autorisation parentale devra être fournie.

La participation à l'Ultimate Team Qualifier France est ouverte aux citoyens français résidents en France et à l'étranger issus des pays suivants : Autriche, Belgique, Bulgarie, Suisse, République Tchèque, Allemagne, Danemark, Espagne, Finlande, Grande Bretagne, Grèce, Croatie, Hongrie, Irlande, Israël, Italie, Luxembourg, Irlande du Nord, Pays-Bas, Norvège, Pologne, Portugal, Roumanie, Russie, Suède, Turquie.

L'Ultimate Team Qualifier France est ouvert à tous sous réserve du respect des règles du jeu et en fonction des places disponibles.

Cette compétition offre la possibilité à des joueurs de se confronter sur mode le FIFA Ultimate Team du jeu FIFA 17. Toutefois, en cas de problème technique sur les serveurs Ultimate Team lors des matchs online ou offline, les organisateurs se réservent le droit de faire jouer les matchs sur un autre mode de jeu.

Pour chaque coupe les joueurs doivent avoir une équipe FIFA Ultimate Team. Les éléments attribués sont formellement interdites durant toute la compétition, sur Xbox One comme sur Playstation 4.

La compétition est disponible sur Xbox One et Playstation 4 avec des tournois qualificatifs spécifiques à chaque console.

Les inscriptions pour l'ensemble des coupes en ligne se font via le site internet [www.ultimateteamqualifierfrance.com](http://www.ultimateteamqualifierfrance.com)

Par ailleurs, si un joueur inscrit se trouve empêché, pour quelque raison que ce soit, de jouer un match, l'Organisateur déterminera discrétionnairement le joueur qui le remplacera pour le match concerné. L'Organisateur procédera de la même façon si un joueur qualifié pour une finale physique ou tournoi offline se trouve empêché de se rendre sur le lieu du match et d'y participer. Il est rappelé que l'Organisateur n'est aucunement tenu de reporter le match en cas d'indisponibilité, pour quelque raison que ce soit, d'un ou plusieurs joueurs.

Les joueurs participants à l'Ultimate Team Qualifier France doivent obligatoirement avoir plus de 16ans au 1<sup>er</sup> novembre 2016. Dans le cas inverse, ils ne seront pas en mesure de participer à la compétition.

Les joueurs qualifiés pour la finale offline du 20 décembre, s'engagent à porter la tenue officielle de la compétition Ultimate Team Qualifier France et à conserver visibles les partenaires durant toute la compétition.

Dans le cas où un joueur se qualifie pour la finale offline du 20 décembre, il ne pourra pas se qualifier via d'autres coupes. Il sera donc automatiquement disqualifié des coupes sur lesquelles il est en cours.

Les joueurs qualifiés pour la finale régionale, devront fournir les informations spécifiques de leurs comptes pour qu'ELECTRONIC ARTS puisse les ajouter à la finale régionale, et devront accepter le règlement de cette finale régionale.

Les organisateurs se réservent le droit de mettre en place des restrictions sur les équipes Ultimate Team pour l'EA SPORTS FIFA 17 Ultimate Team Qualifier France.

Lors de la finale offline nationale du 20 décembre, en cas de problèmes liés aux serveurs FIFA Ultimate Team, Electronic Arts sera en droit de faire jouer les matchs sur un autre mode de jeu (mode coup d'envoi par exemple).

#### **4. Déroulé de la Compétition**

Une fois la date de clôture des inscriptions passée, l'arbre de la compétition est généré. Un email sera envoyé au joueur avec les coordonnées (Email et GamerTag/PSN) de son adversaire ainsi que la date limite pour jouer son match.

Le joueur devra alors prendre contact avec son adversaire afin de convenir d'un rendez-vous pour jouer la rencontre. Si les 2 joueurs n'ont pas pu se mettre d'accord, un tirage au sort départagera les 2 joueurs afin de déterminer qui passera au tour suivant.

Si le match a été joué, le joueur devra saisir le score sur la page de la compétition sur le site [www.ultimateteamqualifierfrance.com](http://www.ultimateteamqualifierfrance.com). Si le joueur déclare avoir gagné le match, une preuve lui sera demandée. Cette dernière est obligatoire sans quoi les organisateurs de la compétition ne pourront pas valider la victoire.

Une fois le match terminé et si le prochain adversaire est déjà connu, le joueur recevra un nouvel email lui donnant les informations pour le match suivant.

## 5. Calendrier prévisionnel

### Planning de la compétition

Xbox One	Cup 1			Cup 2			Cup 3			Cup 4		
Registers	10/11			14/11			18/11			21/11		
Round 1 (512 J)	14/11	to	16/11	16/11	to	18/11	21/11	to	23/11	23/11	to	25/11
Round 2 (256 J)	17/11	to	19/11	19/11	to	21/11	24/11	to	26/11	26/11	to	28/11
Round 3 (128 J)	20/11	to	21/11	22/11	to	23/11	27/11	to	28/11	29/11	to	30/11
Round 4 (64 J)	22/11	to	23/11	24/11	to	25/11	29/11	to	30/11	01/12	to	02/12
Round 5 (32 J)	24/11	to	25/11	26/11	to	27/11	01/12	to	02/12	03/12	to	04/12
Round 6 (16 J)	26/11	to	27/11	28/11	to	29/11	03/12	to	04/12	05/12	to	06/12
Round 7 (8 J)	28/11			30/11			05/12			07/12		
Round 8 (4 J)	29/11			01/12			06/12			08/12		
Final (2 J)	30/11			02/12			07/12			09/12		

PS 4	Cup 1			Cup 2			Cup 3			Cup 4		
Registers	10/11			14/11			18/11			21/11		
Round 1 (512 J)	14/11	to	16/11	16/11	to	18/11	21/11	to	23/11	23/11	to	25/11
Round 2 (256 J)	17/11	to	19/11	19/11	to	21/11	24/11	to	26/11	26/11	to	28/11
Round 3 (128 J)	20/11	to	21/11	22/11	to	23/11	27/11	to	28/11	29/11	to	30/11
Round 4 (64 J)	22/11	to	23/11	24/11	to	25/11	29/11	to	30/11	01/12	to	02/12
Round 5 (32 J)	24/11	to	25/11	26/11	to	27/11	01/12	to	02/12	03/12	to	04/12
Round 6 (16 J)	26/11	to	27/11	28/11	to	29/11	03/12	to	04/12	05/12	to	06/12
Round 7 (8 J)	28/11			30/11			05/12			07/12		
Round 8 (4 J)	29/11			01/12			06/12			08/12		
Final (2 J)	30/11			02/12			07/12			09/12		

**QUALIFIES  
POUR LA  
FINALE  
OFFLINE**



La finale physique aura lieu le 20 décembre 2016 à l'Olympia.

## 6. Paramètres de jeu

Tous les matchs auront lieu sur le jeu FIFA 17 et le mode FIFA Ultimate Team. Les paramètres de jeu sont les mêmes pour les tournois Xbox One et Playstation 4.

Les paramètres de jeu définis ci-dessous s'appliquent uniquement pour la grande finale à l'Olympia.

### Gameplay :

- Durée période : 6 minutes
- Niveau difficulté : Champion
- Conditions de match : Aléatoire
- Blessures : Oui
- Hors-jeu : Oui
- Avertissements : Oui
- Mains : Sans
- Affichage du temps/score : Oui
- Caméra : Diffuseur TV
- Radar : 2D
- Assistance puissance passes : Non
- Défense tactique obligatoire
- Les formations personnalisées interdites
- Tactiques personnalisées interdites

- Gardiens manuels interdits
- En cas d'égalité : Match à rejouer jusqu'à la désignation d'un vainqueur.

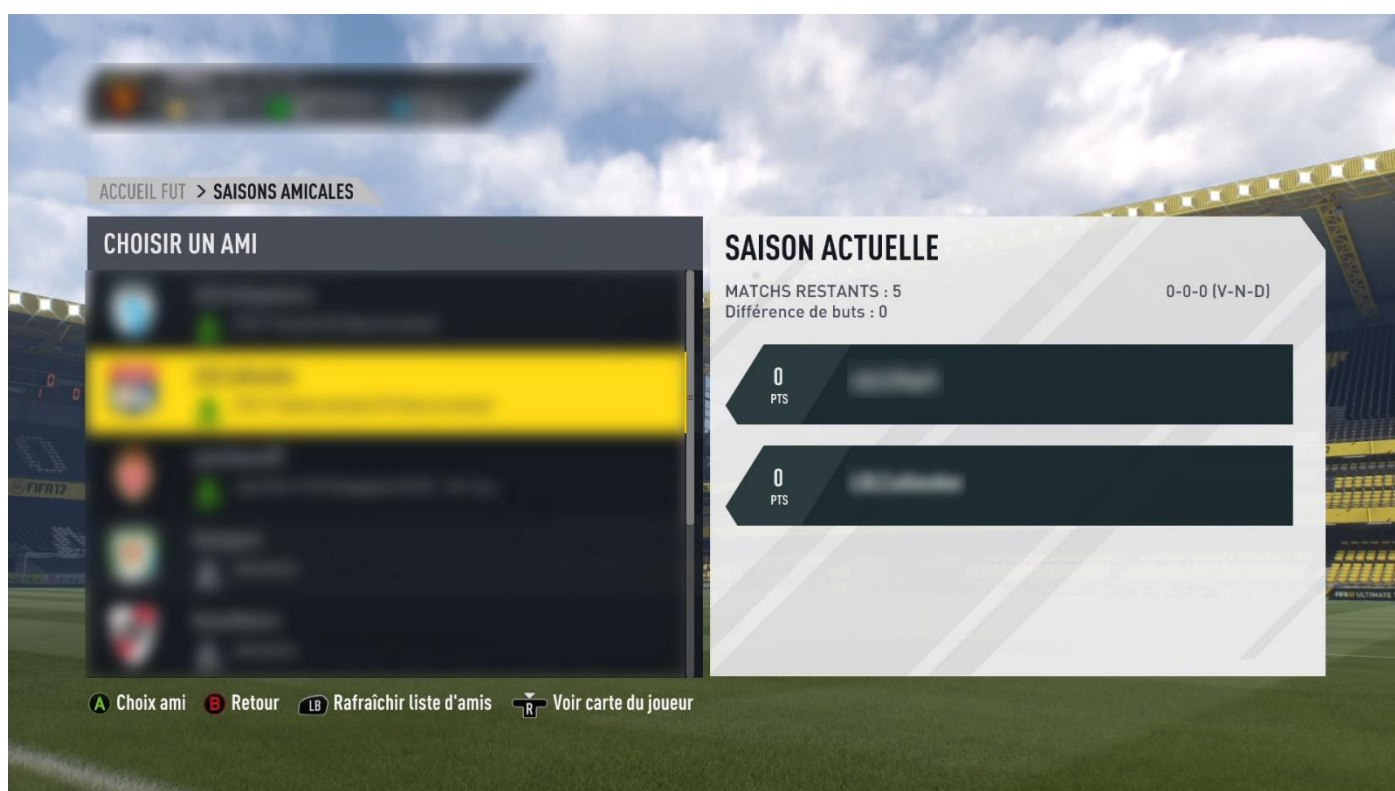
Seuls sont autorisés les formations préenregistrées dans le jeu (sans aucune modification).

### Eléments FIFA Ultimate Team :

- Les joueurs « prêts » sont formellement interdits, nous invitons donc aux joueurs à être vigilent
- Les éléments « entraînements » et « attributs » sont interdits dans la compétition

Vous devrez ajouter votre adversaire en ami sur le Xbox Live ou le Playstation Network. Les rencontres devront se jouer dans le mode « Amicaux en ligne » de FIFA Ultimate Team – Nouvelle saison en Ligne. L'un des 2 joueurs devra inviter son adversaire.

La compétition se déroule exclusivement en 1contre1. Il est strictement interdit d'avoir un invité dans son équipe lors d'un match de tournoi.



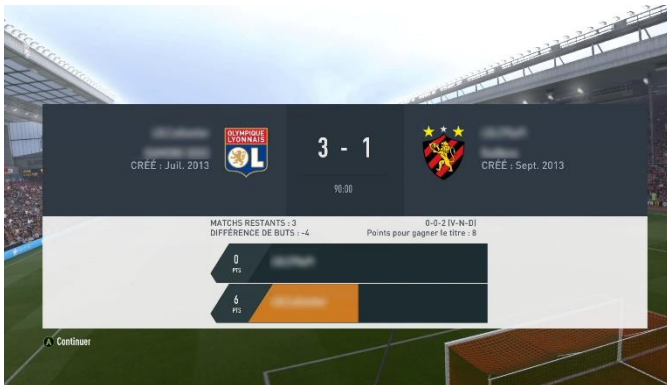
*Menu Amicaux en ligne - Saisons amicales*

- En cas d'égalité, le match devra être rejoué par les joueurs jusqu'à la désignation d'un vainqueur.
- Gardien manuel interdit. En cas d'utilisation, il est possible pour l'adversaire de faire pause et d'appeler l'arbitre.
- Les formations personnalisées et les tactiques personnalisées sont interdites. Seules sont autorisées les formations préenregistrées dans le jeu (sans aucune modification) et les remplacements de joueurs.

## 7. Saisie d'un résultat

Une fois la rencontre terminée, chaque joueur devra se rendre sur le site internet de la Compétition afin de saisir son résultat.

En cas de victoire, une preuve est obligatoire. 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 de votre adversaire devra être visible sur la preuve. Voici en exemple les documents acceptés comme preuve :



## 8. Dotations (pyramide et valeurs des lots)

### 8.1. Dotations régionales

Phase qualificative - Récompenses régionales :

Le meilleur joueur de chaque région recevra le titre de champion de sa région et une dotation non-monétaire

Le meilleur joueur de chaque « Super région » telle que définie ci-dessous, recevra un titre de « Super Champion régional », assorti d'une remise de prix non monétaire dans un lieu partenaire de l'évènement

Super région Nord-Est : Hauts-de-France, Grand Est et Bourgogne-Franche-Comté

Super région Ile de France : Ile-de-France

Super région Nord-Ouest : Normandie, Bretagne, Pays-de-la-Loire, Centre-France

Super région Sud-Ouest : Nouvelle Aquitaine, Occitanie

Super région Sud-Est : Auvergne-Rhône-Alpes, PACA, Corse

Super région Outremer : Tous les Dom-Tom et français résidant à l'étranger

Lors de l'inscription, le joueur déclare sa ville de rattachement pour le classement régional.

### 8.2 Dotations nationales

Le vainqueur de l'Ultimate Team Qualifier France remporte la somme de 15 000€ (quinze mille euros).

Le second remporte la somme de 8 000€ (huit mille euros).

Les finalistes par plateforme (Xbox One et Playstation 4) remportent la somme de 3 000€ (trois mille euros).

Un prix spécial est alloué à la meilleure attaque : 1 000€ (mille euros).

Le calcul se fait comme suit : meilleure moyenne (absolue) de buts par match de phase finale

## **9. Dispositions générales**

### **9.1. Droit à l'image**

Les finales physiques ou tournois offline sont susceptibles d'être filmés et/ou enregistrés par les joueurs eux-mêmes ainsi que par l'Organisateur et/ou ses Partenaires, ce que les joueurs reconnaissent et acceptent expressément.

A cet égard, chaque joueur reconnaît qu'en participant à un tournoi, il cède à Vivendi, ELECTRONIC ARTS et aux partenaires de l'évènement le droit de reproduire, utiliser, diffuser et exploiter librement, dans le monde entier, sans limitation du nombre, par tous procédés et sur tous supports, analogiques ou numériques, présents et à venir, et à quelque fin que ce soit, son image, ses prestations filmées à l'occasion de tout match et plus généralement tous ses enregistrements, dans le cadre de toute communication relative à la Compétition, interne ou externe, ainsi que plus généralement dans le cadre de toute exploitation commerciale de la Compétition par l'Organisateur et/ou ses Partenaires.

### **9.2. Modification des règles de la Compétition**

L'Organisateur se réserve la possibilité d'apporter toute modification au présent Règlement, à tout moment, sans préavis, ni obligation de motiver sa décision et sans que sa responsabilité ne puisse être engagée de ce fait.

En particulier, l'Organisateur se réserve le droit de modifier le calendrier et les autres modalités des tournois de qualification.

L'Organisateur se réserve également le droit de suspendre, d'écourter, de prolonger ou d'annuler un tournoi, ou tout ou partie de la Compétition, si les circonstances l'exigeaient, sans avoir à justifier de motifs et sans que sa responsabilité ne puisse être engagée de ce fait.

Toute modification des règles de la Compétition et du calendrier des tournois sera communiquée aux joueurs par l'Organisateur via le site internet de la Compétition ou par tout moyen que l'Organisateur estimerait approprié.

Le joueur est réputé avoir accepté ces modifications du simple fait de sa participation à la Compétition à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification.

### **9.3. Respect du Règlement, règles de vie, arbitrage, tricherie et sanction**

L'Organisateur se réserve le droit de refuser la participation ou d'exclure de la Compétition tout joueur ne respectant pas le présent Règlement.

Par ailleurs, l'Organisateur se réserve le droit de procéder à toute vérification qu'il jugera utile relative au respect du Règlement, notamment en ce qui concerne l'identité et l'adresse des joueurs. Toute vérification à l'initiative de l'Organisateur se fera dans le respect de la réglementation en vigueur et notamment de l'article 9 du Code civil.

Pendant toute l'épreuve, les joueurs sont tenus d'avoir un comportement irréprochable vis-à-vis des autres joueurs et du staff d'organisation.

En cas de tricherie avérée, les fautifs seront exclus de la Compétition.

#### **Insultes et comportement offensant**

Il est strictement interdit aux joueurs de proférer des insultes ou d'adopter un comportement offensant à l'encontre de ses adversaires, des participants, des spectateurs ou des arbitres de la Compétition.

#### **Aliasing**

Il est strictement interdit d'avoir recours à l'aliasing lors des matches de la Compétition. 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.

#### **Multi comptes**

Il est strictement interdit de créer plusieurs comptes sur le site de la Compétition. Chaque joueur n'a le droit de ne posséder qu'un seul et même compte.



### **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.

### **Sanctions**

Toute infraction avérée entraînera l'exclusion de la coupe en cours et la suspension de toutes phases de l'Ultimate Team Qualifier France.

### **Réclamations**

Un email est attribué à chaque qualifier. Il vous faudra envoyer un email à l'adresse de votre compétition. Un email envoyé à la mauvaise adresse ne sera pas traité.

- Qualifier Xbox One #1 : [adminXbox1@uniteamsport.fr](mailto:adminXbox1@uniteamsport.fr)
- Qualifier PS4 #1 : [adminPS1@uniteamsport.fr](mailto:adminPS1@uniteamsport.fr)
- Qualifier Xbox One #2 : [adminXbox2@uniteamsport.fr](mailto:adminXbox2@uniteamsport.fr)
- Qualifier PS4 #2 : [adminPS2@uniteamsport.fr](mailto:adminPS2@uniteamsport.fr)
- Qualifier Xbox One #3 : [adminXbox3@uniteamsport.fr](mailto:adminXbox3@uniteamsport.fr)
- Qualifier PS4 #3 : [adminPS3@uniteamsport.fr](mailto:adminPS3@uniteamsport.fr)
- Qualifier Xbox One #4 : [adminXbox4@uniteamsport.fr](mailto:adminXbox4@uniteamsport.fr)
- Qualifier PS4 #4 : [adminPS4@uniteamsport.fr](mailto:adminPS4@uniteamsport.fr)

Afin de permettre à l'administrateur de régler votre problème, merci de rédiger votre email de cette façon :

- « Nom de la compétition – Console – Tour - Match – Problème »
- ex: « Coupe n°1 – Xbox One – Tour 2 – Joueur 1 vs Joueur 2 – Insultes »

Afin d'accélérer le processus, nous vous invitons à fournir le plus de preuve possible.