

REGLEMENT DES CHAMPIONNATS R1 ET R2

eSport

Article 1 : ORGANISATION

La Ligue du Grand Est de Football (L.G.E.F.) organise des championnats régionaux eSport dont la gestion est confiée à la Commission Régionale des Pratiques Diverses selon les règlements généraux de la FFF et les règlements particuliers de la Ligue.

Pour la saison 2021/2022 :

- REGIONAL 1 eSport accueille 10 équipes participantes.
- REGIONAL 2 eSport accueille 10 équipes participantes.

Article 2 - PARTICIPATION

Les clubs sont engagés pour la saison 2021/2022 sur dossier de candidature.

Chaque club s'engage à participer aux championnats sur l'ensemble de la durée de l'épreuve.

Article 3 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Les championnats de Régional 1 eSport et Régional 2 eSport se disputent sur le jeu FIFA 22 sur console Playstation dans le mode « match amical en ligne ». Les paramètres de jeu à respecter sont les suivants :

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

Les équipes participantes aux championnats régionaux eSport sont constituées de deux joueurs. Les rencontres se dérouleront sous le format suivant : Le joueur A (désigné lors des engagements) de l'équipe recevant affronte le joueur B (désigné lors des engagements) de l'équipe visiteuse ; le joueur B de l'équipe recevant affronte le joueur A de l'équipe visiteuse. Enfin les joueurs de chaque équipe s'affrontent dans un troisième match en 2 contre 2. Le score de la rencontre est déterminé au cumul des résultats des trois matchs.

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'un des 3 matchs définissant le score de la rencontre serait perdu par pénalité ou par forfait alors le match sera déclaré comme perdu sur le score de 3-0, ce score s'ajoutant ainsi aux scores des deux autres matchs pour définir le score de la rencontre.

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

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

Une première phase de type championnat est organisée, durant laquelle les équipes s'affronteront chacune deux fois. A l'issue de cette première phase, les équipes classées à la 9^{ème} et 10^{ème} place du classement de Régional 1 eSport seront reléguées dans le championnat de Régional 2 eSport la saison suivante. Les équipes classées 1^{ère} et 2^{ème} du classement de Régional 2 eSport accèdent au championnat de Régional 1 eSport pour la saison suivante.

Par la suite, une seconde phase à élimination directe regroupe les équipes classées entre la 1^{ère} et la 8^{ème} place du championnat Régional 1 eSport lors de la première phase. Les rencontres de la seconde phase sont tirées au sort par la Commission.

Les rencontres se dérouleront sous le format suivant : Le joueur A de l'équipe recevant affronte le joueur B de l'équipe visiteuse ; le joueur B de l'équipe recevant affronte le joueur A de l'équipe visiteuse. Enfin les joueurs de chaque équipe s'affrontent dans un troisième match en 2 contre 2. Le score de la rencontre est déterminé au cumul des résultats des trois matchs. En cas de match nul à l'issue de la rencontre (cumul des résultats), un match d'appui en 2 contre 2 (avec les mêmes paramètres) sera disputé pour déterminer le vainqueur de la rencontre. En cas de nouvelle égalité, un nouveau match d'appui en 2 contre 2 (avec les mêmes paramètres) sera disputé, et ce, jusqu'à ce qu'un vainqueur puisse être désigné.

Le vainqueur de cette seconde phase sera alors déclaré champion de Régional 1 eSport.

Il n'y a pas de relégation sportive pour les équipes du championnat de Régional 2 eSport la première saison. Le Comité Directeur en lien avec la Commission d'Organisation pourra le cas échéant adapter le format de la compétition afin d'intégrer des équipes supplémentaires au championnat Régional 2 eSport pour la saison 2022/2023.

Article 4 - CALENDRIER

Le calendrier est établi par la Commission Régionale des Pratiques Diverses.

Pour chaque journée de compétition les rencontres doivent se jouer entre le mardi à 09h00 et le mercredi à 23h00. Les résultats doivent être transmis avant le jeudi à 10h00 sur la plateforme Toornament.com, 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.

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

Article 5 – REGLEMENTS GENERAUX

1. Les dispositions des règlements généraux de la FFF et des Règlements Particuliers de la LGEF s'appliquent dans leur intégralité aux championnats régionaux et coupes eSport de la LGEF.

2. Les joueurs doivent être âgés d'au moins quinze ans révolus au 1^{er} juillet de la saison en cours.

3. Les joueurs doivent être qualifiés pour leur club sous une licence officielle de la FFF à la date des matchs, a minima d'une licence « Dirigeant ». Pour rappel, la licence « Dirigeant » est accessible aux personnes âgées d'au moins seize ans révolus sous réserve, pour ce qui concerne les personnes mineures, qu'elles justifient de l'accord écrit de leur représentant légal.

Article 6 – CONFLITS ET CONTESTATION

Afin de prévenir les différents litiges, il est demandé à chaque participant de prendre une photo/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 10^e minute in-game. 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 jugés en premier et dernier ressort par la commission d'organisation.

Article 7 – PLATEFORME D'ORGANISATION

L'ensemble de la compétition sera hébergé sur la plateforme de gestion Toornament.com.

L'ensemble des joueurs est invité à créer un compte sur cette plateforme afin de participer aux compétitions eSport organisées par la LGEF.

Les résultats des rencontres seront saisis afin de les rendre accessibles à tous sur le site lgef.fff.fr.

Article 8 – CAS NON PREVUS

Les cas non prévus dans le présent règlement sont tranchés en dernier ressort par la Commission Régionale des Pratiques Diverses.