

REGLEMENT DES CHAMPIONNATS R1 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 2022/2023 :

- REGIONAL 1 eSport accueille 14 équipes participantes.

Article 2 - PARTICIPATION

Les clubs sont engagés pour la saison 2022/2023 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

Le championnat de Régional 1 eSport se disputent sur le jeu FIFA 23 sur console Playstation 5 ou XBOX Séries 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 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.

A l'issue de chaque match, il est demandé de fournir sur Toornament une photo ou vidéo justificative du résultat.

En cas de déconnexion volontaire d'un joueur lors d'un match, l'équipe du joueur concernée est considérée comme forfait. Par conséquent l'équipe adverse sera considérée comme vainqueur de l'ensemble 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 une fois. A l'issue de cette première phase, les équipes classées à la 1^{ère} et 2^{nde} place du classement de Régional 1 eSport seront qualifiées pour une phase internationale les opposants à des équipes Belges, Luxembourgeoises et Allemandes.

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 ; le joueur A de l'équipe recevant affronte le joueur A de l'équipe visiteuse ; le joueur B de l'équipe recevant affronte le joueur B de l'équipe visiteuse.

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

Article 4 - CALENDRIER

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

Pour chaque journée de compétition les rencontres doivent se jouer le mercredi à 19h00. Les résultats doivent être transmis avant le mercredi à 21h30 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.

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

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'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.