CHAMPIONNAT
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 2024/2025, le championnat REGIONAL 1 eSport accueille un maximum de 14 équipes participantes.

Article 2 - PARTICIPATION

Les clubs sont engagés pour la saison 2024/2025 sur engagement simple. 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 Grand Est 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.

Suite à 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 du Tournoi. Ils devront se connecter sous le même pseudo que celui utilisé pour la compétition.

Article 3 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION

L'épreuve se dispute en deux phases :

- la phase préliminaire, mettant aux prises les douze équipes sur 11 journées de championnat, en matchs aller,

- la phase finale, réunissant les clubs classés de la 1ère à la 6ème place.

Le championnat de Régional 1 eSport se dispute sur le jeu EA Sports FC 25 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 2 matchs à 0 : 3 points
- Victoire 2 matchs à 1 : 2 points
- 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 Discord 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.

Les rencontres se dérouleront sous le format suivant :

- Équipe 1 = A et B
- Equipe 2 = C et D
- Match 1 : Joueur A ou B équipe 1 vs Joueur A ou B équipe 2
- Match 2 : Joueur C ou D équipe 1 vs Joueur C ou D équipe 2
- Si chaque équipe a remporté un match, les joueurs choisissent lequel des 2 joueurs participera au 3ème match.

Le vainqueur de ce 3ème match sera alors déclaré vainqueur de la rencontre.

Phase FINALE

1er classé et 2ème classé iront en demi-finale

Les 3ème, 4ème, 5ème et 6ème s'affrontent en match de barrage.
3ème – 6ème, le vainqueur jouera la demi-finale contre le classé 1er.
4ème – 5ème, le vainqueur jouera la demi-finale contre le classé 2ème.

Le vainqueur de chaque demi-finale se retrouve en finale.
Le vainqueur de cette phase sera alors déclaré champion de Régional 1 eSport.
Des récompenses seront décernées en fonction du classement.

Article 4 - CALENDRIER

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

Pour chaque journée de compétition, les rencontres doivent se jouer soit le lundi, mardi ou mercredi entre 19h00 et 22h00. Nous laissons la liberté aux joueurs de se mettre d'accord sur l'heure des rencontres.

Les résultats doivent être transmis avant le mardi de la semaine d'après sur le chanel Discord dédié au résultat, 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. Chaque joueur doit être âgé d'au moins quinze ans révolus au 1er 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 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 20'minute in-game.

Les joueurs rencontrant des problèmes doivent en notifier leur adversaire et les organisateurs en postant un message sur le chanel 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 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 Discord. 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 - 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 chaine de la LGEF commenté des matchs pour mettre en avant la compétition R1 ESport 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 9 – CAS NON PREVUS

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