CHAMPIONNAT
eSport

Article 1 - ORGANISATION

La Ligue du Grand Est de Football (L.G.E.F.) organise un championnat régional 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.

Le championnat REGIONAL eSport accueille un maximum de 20 équipes participantes.

Article 2 - PARTICIPATION

Les engagements des clubs sont enregistrés selon les modalités définies par les règlements sportifs des droits d'engagement des championnats. Le droit d'engagement est fixé à 53.10 euros, le montant total des engagements étant porté au débit du compte de votre Ligue.

Les joueurs s'inscrivent sur portail bleu via leur club. Chaque club s'engage à participer au championnat 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.

À la suite de 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 aller, mettant aux prises les 20 équipes sur deux groupes de 10 avec 9 journées de championnat, en matchs aller.

- la phase retour, réunissant les clubs classés de la 1ère à la 5ème place de chaque groupe constituant une poule R1 et une poule R2 réunissant les clubs classés de la 6ème à la 10ème place de chaque groupe.

Le championnat de Régional 1 eSport se dispute sur le jeu EA Sports FC 27 sur console Playstation 5 ou XBOX Séries dans le mode « match amical en ligne » (ou autre pouvant être déterminée par la commission d'organisation).

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 rencontres se dérouleront sous le format suivant :

- Match 1 : Joueur 1 vs Joueur 2
- Match 2 : Joueur 2 vs Joueur 1

Les matchs se joueront sous la forme de 2 rencontres scores cumulés.

Si le score au bout des deux rencontres le score cumulé est à égalité un 3ème match en but en or est lancé pour déterminer le vainqueur.

Phase Aller

Les résultats des rencontres (score cumulé) se retrouvent dans le classement selon le système de points suivant :

- Victoire : 3 points
- Défaite : 0 point
- Rencontre perdue par pénalité/forfait : - 1 point.

Dans le cas où l'un des 2 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 de l'autre match pour définir le score de la rencontre.

En cas de déconnexion volontaire d'un joueur lors d'un match le match est considérée comme forfait. Par conséquent, le joueur adverse sera considéré comme vainqueur de l'ensemble de la rencontre.

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

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.

Phase Retour

- Les clubs classés de la 1ère à la 5ème place de chaque groupe constituant une poule R1

- Les clubs classés de la 6ème à la 10ème place de chaque groupe constituant une poule R2.

Le 1er de chaque poule sera alors déclaré champion de Régional 1 et Régional 2 eSports.

Des récompenses seront décernées en fonction du classement.

Article 4 - ACCESSIONS – RETROGRADATIONS – MAINTIENS

4.1. Accessions

Les deux équipes accédant en Régional 1 eSport seront prioritairement les équipes éligibles à l'accession ayant terminé leur championnat de Régional 2 eSport à la meilleure position au classement de fin de saison de leur poule.

Quant à la Régional 1 eSport le premier de la poule est sacré champion de Régional 1 eSport.

4.2. Rétrogradations

A l'issu de la phase retour, **les clubs classés aux deux dernières places du groupes de R1 eSport sont relégués en R2 eSport.**

Les clubs classés aux deux dernières places dans le groupe de R2 sont dans l'obligation de recommencer la saison suivante dans ce même championnat.

En cas de désistement en R1 eSport sur la saison 2027/2028 les meilleurs classés de R2 eSport seront promus et les nouveaux inscrits commenceront en R2 eSport.

Article 5 - 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 23h00. Nous laissons la liberté aux joueurs de se mettre d'accord sur l'heure des rencontres.

Les résultats doivent être transmis avant le lundi de la semaine suivante sur le chanel Discord dédié au résultat, accompagnés d'une photo 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 6 - 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 7 - 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 8 - 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 9 - PARTAGE

Il est possible que les organisateurs demandent une retransmission de certains matchs afin de s'en servir pour mettre en avant la compétition sur les réseaux sociaux de la LGEF.

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 10 - CAS NON PREVUS

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