



# **Règlements sportifs Provisoire des compétitions de PingVR**

\*En attente de la validation définitive par le Conseil Fédéral de la Fédération

## SOMMAIRE

### **TITRE I - Règles applicables à toutes les compétitions**

Chapitre 1 - Généralités	page 3
Chapitre 2 - Compétitions par équipes	page 3
Chapitre 3 - Compétitions individuelles	page 3

### **TITRE II - Circuit National de Compétition « Classic Series »**

Chapitre 1 - Généralités	page 4
Chapitre 2 – Organisation Sportive	page 5
Annexe 1 - Formules de compétition	page 7
Annexe 2 - Cotation des points par tournoi	page 9

### **TITRE III – Championnat de France de PingVR**

page 11

**TITRE I**  
**- REGLES APPLICABLES A TOUTES LES COMPÉTITIONS -**

**Le présent règlement contient exclusivement les dispositions relatives à l'organisation des compétitions de la Fédération Française de Tennis de Table (FFTT) de PING VR. Outre les éléments spécifiques écrits ici, les règlements sportifs de la Fédération s'appliquent.**

**Les modalités de participation des associations et des joueurs aux compétitions sont détaillées dans les règlements administratifs et les considérations médicales sont explicitées dans le règlement médical.**

***CHAPITRE 1 - GENERALITES***

Idem règlements sportifs généraux

***CHAPITRE 2 - COMPÉTITIONS INDIVIDUELLES***

Idem règlements sportifs fédéraux *excepté l'article 1.303* modifié en annexe

**TITRE II**  
**LE CIRCUIT DE COMPETITIONS**  
**Les « Classic Series »**

## **CHAPITRE 1 - Généralités**

6 tournois sont organisés dans la saison (février, mars, avril, mai, septembre et octobre). Chaque tournoi est individuel, national, mixte et qualificatif pour le championnat de France.

Chaque tournoi aura une durée d'environ 3 semaines à 1 mois en fonction du nombre d'inscrits et de la formule de la compétition.

### **I.101 – S'inscrire au circuit de compétition PingVR**

Le circuit de compétition PingVR régit par la Fédération et mis en œuvre en collaboration avec l'association Eleven-France, elle-même « organisme agréé » de la Fédération, est soumis pour les futurs participants à la présentation d'une licence en cours de validité :

- Licence compétition : accès à tous les événements
- Licence loisirs : accès à tous les événements et présentation d'un certificat médical en cas de compétition en présentiel
- Licence liberté : accès à tous les événements et présentation d'un certificat médical en cas de compétition en présentiel

Avec une licence en cours de validité, le joueur peut s'inscrire individuellement aux différents tournois, compétitions ou événements proposés par la Fédération et ses structures affiliées. Le joueur s'inscrit avec son numéro de licence qui est associé à un Nom – Prénom et Pseudo sur le jeu.

### **I.102 - Catégorie d'âge**

Les compétitions de PingVR sont ouvertes aux personnes licenciées ayant au minimum 13 ans révolus à la date de début de la compétition (le casque de réalité virtuelle est déconseillé aux moins de 13 ans).

Il n'y a pas de catégorie d'âge pour la pratique du PingVR.

### **I.103 – Inscriptions**

- Les inscriptions aux tournois du circuit de compétition de PingVR se font sur le site [www.eleven-france.com](http://www.eleven-france.com)
- Les inscriptions sont ouvertes environ 10 jours avant le début de la compétition.
- Les inscriptions sont closes 24 heures avant le début du tournoi afin de procéder à la mise en poule des différents tableaux proposés.
- Il faut obligatoirement posséder un compte Discord ( <https://discord.com/invite/xagiMRUDhT> ) et se connecter avec sur le site [www.eleven-france.com](http://www.eleven-france.com).
- Après inscription sur le site d'Eleven France, les joueurs reçoivent un courriel avec un lien de validation sur Challenge.
- Les poules et les différents tableaux sont consultables en direct sur Challenge.

## CHAPITRE 2 - Organisation sportive

### II.101 – Nombre de tableaux

En fonction du nombre d'inscrits à chaque tournoi, un ou plusieurs tableaux par niveau (points ELO) sont ouverts. Le nombre de participants par tableau est établi dès la fin des inscriptions et au moins 24h avant le début du tournoi avec les principes suivants :

- Une bonne répartition des effectifs entre les tableaux
- Une bonne homogénéité des tableaux en termes de niveaux

### II.102 – Nombre de participants par tableau

Le nombre de participants par tableau est déterminé à partir des bases suivantes :

- De 6 à 20 joueurs inscrits, seul le tableau Classic Pro est ouvert
- De 21 à 40 joueurs inscrits, deux tableaux sont ouverts :
  - o Tableau Classic Pro de 12 à 16 joueurs
  - o Tableau Classic Plus avec les autres joueurs
- De 41 à 72 joueurs inscrits, trois tableaux sont ouverts :
  - o Tableau Classic Pro de 12, 16 ou 20 joueurs
  - o Tableau Classic Plus de 16, 20, 24 ou 32 joueurs
  - o Tableau Classic avec les autres joueurs
- De 73 à 100 joueurs inscrits, trois tableaux sont ouverts :
  - o Tableau Classic Pro de 16 ou 20 joueurs
  - o Tableau Classic Plus de 24 ou 32 joueurs
  - o Tableau Classic avec les autres joueurs
- Plus de 100 joueurs inscrits, trois tableaux sont ouverts :
  - o Tableau Classic Pro de 16, 20 ou 24 joueurs
  - o Tableau Classic Plus de 32 ou 48 joueurs
  - o Tableau Classic avec les autres joueurs

Pour qu'un tableau puisse être ouvert, un minimum de 6 joueurs inscrits est nécessaire.

S'il y a moins de 6 joueurs pour un tableau, les inscrits sont d'office basculés dans le tableau supérieur (Classic Plus ou Classic Pro). Dans ce cas de figure, Le nombre de joueurs du tableau est alors différent des chiffres indiqués ci-dessus.

*Exemple* : 21 inscrits sur le tournoi : Tableau Classic Pro de 12 joueurs et tableau Classic Plus de 9 joueurs.

### II.103 – Horaires des rencontres

Les horaires des rencontres sont fixés par accord entre les joueurs sur les différents groupes Discord créés à la suite de la composition des poules. Une limite de temps est donnée par le Compétition Manager pour la réalisation de tous les matchs de poule (1 à 2 semaines environ).

## ***II.104 – Saisie des résultats***

La saisie du résultat de chaque match sur Challenge incombe aux joueurs. A défaut d'un accord entre les deux joueurs, la saisie doit être effectuée par le perdant du match.

Sur demande d'un des deux joueurs, le Compétition Manager vérifiera le résultat du match.

## ***II.105 - Cotations et classement***

A chaque tournoi, les résultats des joueurs sont cotés selon le barème figurant en annexe 2.

Le classement national des Classic Series est établi après addition des points acquis par chaque joueur à chaque tournoi. Ce classement est actualisé après chaque tournoi et consultable en ligne (site internet fédéral et/ou site Eleven France)

## ***II.106 - Première participation ou reprise d'activité après une saison au moins d'absence***

Le nombre de points ELO à la date d'inscription au tournoi est pris en compte pour la mise en poule du tournoi concerné.

## ***II.107 - Abandon***

Tout joueur abandonnant ou ne disputant pas une partie lors de la phase de poule, est considéré battu pour la partie sur le score de 3 matches à 0 et 2 manches à 0 par 11-0 à chaque manche. Il est autorisé à jouer la partie suivante.

Dans le cas d'un deuxième abandon ou forfait dans le même tournoi, le joueur est exclu du tournoi et marque 0 (zéro) point pour le classement des Classic Series.

Tout joueur abandonnant ou ne disputant pas une partie lors du tableau final, est considéré battu pour la partie sur le score de 3 matches à 0 et 2 manches à 0 par 11-0 à chaque manche. Il est automatiquement éliminé du tournoi et marque les points de la dernière place du niveau où il a été considéré comme battu.

## ***II.108 – Forfaits***

Tout joueur, régulièrement engagé pour un tournoi doit honorer cet engagement. En cas d'impossibilité motivée, connue de lui suffisamment à l'avance, il doit aviser d'urgence le responsable de la compétition et son adversaire.

Règle du forfait excusé :

Dans le cas d'une partie lors d'un tournoi virtuel, le joueur forfait doit pouvoir rejouer la partie selon les disponibilités de son adversaire avant la date et l'heure limites fixées par l'organisateur du tournoi. S'il ne peut jouer la partie dans les délais impartis, il perd le match sur le score de 3 matches à 0 et 2 manches à 0 par 11-0 à chaque manche.

Dans le cas d'une partie lors d'un tournoi en présentiel, le joueur est considéré comme forfait pour la partie en question.

Un No Show : Un joueur est contacté par un adversaire pour convenir d'un horaire de match. S'il ne donne pas de réponse sur dans une période de 72h, l'adversaire ayant fait la démarche est déclaré gagnant. Le joueur ayant le No Show perd donc le match sur le score de 3 matches à 0 et 2 manches à 0 par 11-0 dans chaque manche. Nous tolérons 1 No show maximum par tournoi, au bout du second le joueur est automatiquement disqualifié.

## Annexe 1 Explication de la mise en poule et des tableaux

### **A - DE 6 à 8 JOUEURS (1 POULE UNIQUE DE 6, 7 ou 8 JOUEURS)**

Tous les participants se rencontrent et sont classés de 1 à 6, 7 ou 8 (5, 6 ou 7 parties) :

### **B - GROUPE DE 9 à 12 JOUEURS (2 POULES DE X à 6) puis 2 tableaux**

Tous les participants se rencontrent et sont classés de 1 à 6 (5 parties) :

- Les premiers de poules sont en demi-finales
- Les deuxièmes et troisièmes de poules s'affrontent en barrages (Quart de finales)
- Les quatrièmes de poules sont en demi-finales du tableau consolante
- Les cinquièmes et sixièmes de poules s'affrontent en barrage de la consolante (Quart de finales)

Ces tableaux se déroulent par élimination direct jusqu'à la finale.

L'échelon compétent peut organiser tout ou partie des rencontres de classement.

### **C - GROUPE DE 13 à 16 JOUEURS (4 POULES DE 3 ou 4) puis 2 tableaux**

Dans chacune des quatre poules de quatre composant cette division, tous les participants se rencontrent et sont classés de 1 à 4 dans chaque poule.

À l'issue des poules les joueurs sont placés dans un tableau de 16 joueurs :

- les 1<sup>er</sup> de poule sont qualifiés pour jouer les places 1 à 8 ;
- les 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> de poule disputent une partie de barrage : un 2<sup>ème</sup> contre un 3<sup>ème</sup>. Les vainqueurs sont qualifiés pour jouer les places 1 à 8, les perdants pour jouer les places 9 à 16 ;
- les 4<sup>ème</sup> de poule sont qualifiés pour jouer les places 9 à 16.

Pour la mise en tableau, les joueurs sont placés en respectant l'article I.305.4 des règlements sportifs pour les 3 premiers de poule.

Les 4<sup>èmes</sup> de poule sont placés dans le demi-tableau opposé de leur 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> de poule.

### **D - GROUPE DE 20 JOUEURS (4 POULES DE 5) puis 2 tableaux**

**Nous rappelons qu'un classement intégral aura lieu dans ce tableau ce qui engage les joueurs à jouer au moins 6 parties.**

- La mise en poules se fait en respectant le serpent classique pour les numéros 1 de poule (1 à 4) et par bloc de 4 pour les autres joueurs. (Poule A avec 1,10,11 et 20).
- Dans chacune des quatre poules de cinq joueurs composant le tableau, tous les participants se rencontrent et sont classés de 1 à 5.
- Les 1<sup>ers</sup> de poules sont placés en quart de finale du tableau principal en respectant l'article I.305.2\*.
- Les 2<sup>èmes</sup> et les 3<sup>èmes</sup> de poules s'affrontent en barrage, ils sont placés selon l'article I.305.4\*. Le vainqueur sera en quart de final du tableau principal et le perdant jouera les places 9-12.
- Les 4<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> s'affrontent en quart de final du tableau de la consolante, ils sont placés selon l'article I.305.4. Ils joueront les places 13 à 20.

### **E - GROUPE DE 24 JOUEURS (4 POULES DE 6) puis 2 tableaux**

Dans chacune des quatre poules de six composant cette division, tous les participants se rencontrent et sont classés de 1 à 6 dans chaque poule.

A l'issue des poules, les joueurs, classés de 1 à 3, sont placés dans un tableau de 16 en respectant l'article I.305.4 des règlements sportifs.

Ce tableau se déroule par élimination directe jusqu'à la finale.

Les joueurs classés quatrièmes et cinquièmes sont placés dans un tableau de 8 de la manière suivante :

- les 4<sup>ème</sup> de poule, par tirage au sort intégral, un par ¼ de tableau ;
- les 5<sup>ème</sup> de poule, par tirage au sort, un par ¼ de tableau dans le demi-tableau opposé de leur 4<sup>ème</sup> respectif.

Ce tableau se déroule par élimination directe jusqu'à la finale.

L'échelon compétent peut organiser tout ou partie des rencontres de classement.

### **F - GROUPE DE 32 JOUEURS (8 POULES DE 4) puis 2 tableaux**

**Nous rappelons qu'un classement semi-intégral aura lieu dans ce tableau ce qui engage les joueurs à jouer au moins 5 parties.**

- Dans chacune des huit poules de quatre composant le tableau, tous les participants se rencontrent et sont classés de 1 à 4 dans chaque poule.
- A l'issue des poules les joueurs sont placés dans un tableau de 32 joueurs en respectant l'article I.305.4 des règlements sportifs :
- Les 1<sup>ers</sup> de poule sont qualifiés pour jouer les places 1 à 16 dans le tableau principal
- Les 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> de poule disputent une partie de barrage : un 2<sup>ème</sup> contre un 3<sup>ème</sup>.
- Les 4<sup>èmes</sup> de poule sont qualifiés pour jouer les places 17 à 32, dans le tableau de la consolante. Ils seront placés dans le même demi-tableau de leur 1<sup>er</sup> de poule mais dans le tableau consolante.

L'ensemble des joueurs sont placés en respectant les *articles I.305.2 et I.305.4*.

### **G - GROUPE DE 48 JOUEURS (8 POULES DE 6) puis 2 tableaux**

**Nous rappelons qu'un classement semi-intégral aura lieu dans ce tableau ce qui engage les joueurs à jouer au moins 6 parties.**

- Dans chacune des huit poules de six, tous les participants se rencontrent et sont classés de 1 à 6 dans chaque poule.
- A l'issue des poules, les joueurs classés :  
1<sup>er</sup>, 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> sont placés dans le tableau principal de 32 joueurs en respectant l'article I.305.4 des règlements sportifs :
- Les premiers sont placés en huitième de finale du tableau principal.
- Les 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> de poule s'affrontent et les vainqueurs seront en huitième de finale, les perdants joueront les places 17-24.
- 4<sup>ème</sup>, 5<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> sont placés dans le tableau consolante de 32 joueurs :
- Les 4<sup>èmes</sup> de poule sont placés en huitième de finale du tableau consolante.
- Les 5<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> de poule s'affrontent dans un barrage. Les 5<sup>ème</sup> sont placés dans le demi-tableau opposé de leur 4<sup>ème</sup> et les 6<sup>ème</sup> dans le même demi-tableau que leur 5<sup>ème</sup> mais dans le quart de tableau opposé. Le vainqueur jouera le tableau de la consolante et sera en huitième de finale. Le perdant jouera lui les places 41-48.



### **I.303 modifié - Classement des joueurs dans une poule**

- a) Le classement dans chaque poule est établi dans l'ordre décroissant du nombre de points acquis après chaque partie. Une victoire attribue 2 points, une défaite attribue 1 point. En cas d'absence à l'appel de son nom, d'abandon, de refus de jouer ou de disqualification, le joueur marque 0 point.
- b) Lorsque deux participants terminent à égalité de points, ils sont départagés de la façon suivante, priorité à celui qui n'a pas de No Show (pas de réponse lors d'une rencontre), ni de forfait excusé et si l'égalité persiste alors le résultat de la partie les ayant opposés.
- c) Lorsque plus de deux participants terminent à égalité de points, il est établi un nouveau classement entre les ex-æquo, portant en priorité sur celui ou ceux qui n'ont pas de No Show, ni de forfait excusé puis sur les résultats des parties les ayant opposés en faisant le total des points, puis, si nécessaire, le quotient des matchs gagnés par les matchs perdus et, si l'égalité persiste, le quotient des manches gagnées par les manches perdues et, si l'égalité persiste, le quotient des points gagnés par les points perdus.
- d) Dès que l'un (ou plusieurs) des ex-aequo peut être classé, on reprend la procédure décrite ci-dessus pour les joueurs restant à égalité.
- e) En cas d'égalité persistante, un tirage au sort est effectué.

### **I.305.2 - Un qualifié par poule**

Les vainqueurs de poule sont placés dans le tableau de façon que :

- Les vainqueurs des poules 1 et 2 ne peuvent se rencontrer qu'en finale
- Les vainqueurs des poules 1 à 4 ne peuvent se rencontrer qu'en 1/2 finale
- Les vainqueurs des poules 1 à 8 se rencontrer qu'en 1/4 de finale

Le vainqueur de la poule 1 en haut du tableau

Le vainqueur de la poule 2 en bas du tableau

Pour le tirage au sort des autres 1er de poule, ils sont regroupés de la façon suivante : les vainqueurs des poules 3 et 4 dans un groupe 3e-4e

### **I.305.4 - Trois qualifiés par poule :**

Les vainqueurs sont placés comme indiqué dans l'article I.305.2.

Les joueurs classés 2<sup>e</sup> de poule par tirage au sort dans le demi-tableau opposé de leur premier respectif ;

Les joueurs classés 3<sup>e</sup> de poule par tirage au sort dans le même demi-tableau que leurs 2e de poules, mais dans le quart opposé.

Les joueurs classés 4<sup>e</sup> de poule sont placés dans le tableau consolante comme indiqué dans l'article I.305.2.

Les joueurs classés 5<sup>e</sup> de poule sont dans le tableau consolante et sont placés par tirage au sort dans le demi-tableau opposé de leur quatrième respectif.

## Annexe 2 – Les points attribués à chaque compétition

Tableau 1

Barème des points acquis pour le tableau : « Classic Pro »

	12 JOUEURS	16 JOUEURS	20 JOUEURS	24 JOUEURS
<b>1er</b>	1000	1000	1000	1000
<b>2<sup>ème</sup></b>	850	850	850	850
<b>3<sup>ème</sup></b>	750	750	750	750
<b>4<sup>ème</sup></b>	700	700	700	700
<b>5<sup>ème</sup></b>	650	650	650	650
<b>6<sup>ème</sup></b>	600	600	600	600
<b>7<sup>ème</sup></b>	550	550	550	550
<b>8<sup>ème</sup></b>	500	500	500	500
<b>9<sup>ème</sup></b>	430	450	450	460
<b>10<sup>ème</sup></b>	380	400	420	440
<b>11<sup>ème</sup></b>	320	350	400	420
<b>12<sup>ème</sup></b>	250	300	380	400
<b>13<sup>ème</sup></b>		250	360	380
<b>14<sup>ème</sup></b>		250	340	360
<b>15<sup>ème</sup></b>		250	320	340
<b>16<sup>ème</sup></b>		250	300	320
<b>17<sup>ème</sup></b>			280	300
<b>18<sup>ème</sup></b>			260	280
<b>19<sup>ème</sup></b>			250	270
<b>20<sup>ème</sup></b>			250	260
<b>21<sup>ème</sup> au 24<sup>ème</sup></b>				250

**Tableau 2**  
**Barème des points acquis pour le tableau : « Classic Plus »**

	6 JOUEURS	7 JOUEURS	8 JOUEURS	9 JOUEURS	10 JOUEURS	11 JOUEURS	12 JOUEURS	16 JOUEURS	24 JOUEURS	32 JOUEURS
<b>1er</b>	230	230	230	230	230	230	230	230	230	230
<b>2e</b>	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180
<b>3e</b>	140	150	160	170	170	170	170	170	170	170
<b>4e</b>	110	120	130	140	150	150	150	160	150	150
<b>5e</b>	80	90	100	110	120	120	120	150	140	140
<b>6e</b>	50	60	70	80	90	100	110	140	130	130
<b>7e</b>		40	50	60	70	80	90	130	120	120
<b>8e</b>			40	50	60	70	80	120	110	110
<b>9e</b>				40	50	60	70	110	100	100
<b>10e</b>					40	50	60	100	100	100
<b>11e</b>						40	50	90	100	100
<b>12e</b>							40	80	100	100
<b>13e</b>								70	80	80
<b>14e</b>								60	80	80
<b>15e</b>								50	80	80
<b>16e</b>								40	80	80
<b>17<sup>ème</sup> au 20<sup>ème</sup></b>									60	60
<b>21<sup>ème</sup> au 24<sup>ème</sup></b>									40	40
<b>25<sup>ème</sup> au 28<sup>ème</sup></b>										30
<b>29<sup>ème</sup> au 32<sup>ème</sup></b>										10

**Tableau 3**  
**Points acquis pour le tableau « Classic »**

	6 JOUEURS	7 JOUEURS	8 JOUEURS	9 JOUEURS	10 JOUEURS	11 JOUEURS	12 JOUEURS	13 à 16 JOUEURS	17 à 24 JOUEURS	25 à 32 JOUEURS	33 à 48 JOUEURS
<b>1er</b>	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
<b>2e</b>	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
<b>3e</b>	30	30	30	30	30	30	30	35	30	35	35
<b>4e</b>	25	20	25	25	25	25	25	30	25	30	35
<b>5e</b>	15	15	20	20	20	20	20	25	20	25	30
<b>6e</b>	5	10	15	15	15	15	15	20	20	25	30
<b>7e</b>		5	10	10	10	10	10	20	20	25	30
<b>8e</b>			5	5	5	5	10	20	20	25	30
<b>9e</b>				5	5	5	5	10	15	20	25
<b>10e</b>					5	5	5	10	15	20	25
<b>11e</b>						5	5	10	15	20	25
<b>12e</b>							5	10	15	20	25
<b>13ème à 16ème</b>								5	10	20	20
<b>17ème à 24ème</b>									5	10	15
<b>25ème à 32ème</b>										5	10
<b>33ème à 48ème</b>											5

**TITRE III**  
**- CHAMPIONNAT DE France PINGVR -**

### **III.101 – Conditions de participation**

Les championnats de France de PingVR sont réservés aux joueurs (messieurs et dames) licenciés à la FFTT et de nationalité française. Les sportifs qualifiés devront s'acquitter d'un droit d'engagement de 25 € pour participer. Les frais de déplacement et de séjour sont à la charge des participants (*référence à article II.603 des Règlements*).

Les joueurs qualifiés viendront et resteront responsable de leur matériel (Casque VR) et seront propriétaire du Jeu Eleven Table Tennis VR sur leur casque)

### **III.102 – Titres attribués**

1 seul titre est attribué : Champion de France VR simple

### **III.103 – Qualification des joueurs**

Pour être qualifiés, les joueurs doivent :

- Être licencié à la FFTT (Liberté, compétition, loisir)
- Avoir participé à au moins 2 tournois du circuit des Classic Series organisé par la FFTT et Eleven France dans l'année civile en cours
- Associer leur identité licence avec leur pseudo (Eleven)

L'épreuve comporte 32 (trente-deux) joueurs, qualifié(e)s de la manière suivante :

- 1) Les joueurs présents dans le top 20 mondial (points ELO), au 2 novembre de l'année civile à condition d'avoir participé à au moins 2 tournois du circuit des Classic Series.
- 2) Les meilleurs joueurs au cumul des points nationaux sur les 6 tournois du circuit de compétition national jusqu'à obtenir trente-deux joueurs qualifiés.

### **III.104 – Récompenses et dotation**

Tous les participants présents re une dotation (cadeau d'accueil)

1 bouquet de fleurs pour les Dames qualifiées et une récompense spécifique pour les joueurs PMR qualifiés seront remises lors de la cérémonie protocolaire.

Le champion de France recevra une coupe et la médaille d'or

Le Vice-Champion de France recevra une coupe et la médaille d'argent

Le 3<sup>ème</sup> recevra une coupe et la médaille de bronze

### **III.105 – Déroulement des parties**

Chaque rencontre se déroulera en face à face dans une aire de jeu de 4,6m x 4,6m. Les 2 joueurs devront être dans l'aire de jeu 5mn avant le début de leur partie afin de configurer leur rencontre et d'inviter le streamer affecté à leur rencontre. La durée d'une partie est estimée à 30mn. Des tours de 45 minutes seront proposés dans l'horaire général de la compétition.

Pour remporter une partie, il faut gagner 3 matches (au meilleur des 5 matches) de 2 manches gagnantes (au meilleur des 3 manches) de 11 points avec 2 points d'écart soit un minimum de 6 manches et un maximum de 15 manches par partie.

Les parties se disputeront en mode strict (pas de points ELO échangés).

### **III.106 – Horaires de la compétition**

La compétition se déroulera sur un weekend avec un début à 9h30 le samedi et une fin à 16h45 le dimanche. Les joueurs qualifiés devront être présents (pointage) à 8h30 le samedi matin pour une réunion d'avant compétition (un accueil sera proposé dès la veille au soir à partir de 18h).

### III.107 – Déroulement sportif

32 (trente-deux) joueurs seront qualifiés dans une formule à valider

#### Formule N°1 : permet une compétition sur 4 aires de jeu maximum et 5 parties par participant

32 joueurs répartis dans 8 poules de 4 joueurs. Le classement utilisé pour le tirage au sort des poules sera le classement aux points ELO pris la veille de la compétition à 19h. En cas d'égalité, un tirage au sort est effectué.

La mise en poules se fait en respectant le serpent classique pour les numéros 1 de poule (1 à 8) et par bloc de 8 pour les autres joueurs. (Les joueurs classés de 9 à 16 seront tirés au sort pour la 2<sup>ème</sup> place dans la poule, les joueurs classés de 17 à 24 pour la 3<sup>ème</sup> place dans la poule...)

Dans la mesure du possible deux joueurs d'une même association doivent être placés dans des poules différentes. En cas d'impossibilité, s'il y a plus de joueurs d'une même association que de poules, ils doivent être placés de façon à se rencontrer au 1<sup>er</sup> tour s'ils sont deux et le plus rapidement possible s'ils sont trois ou plus dans la poule.

A l'issue des poules, les joueurs classés 1<sup>ers</sup> sont placés dans le tableau final par tirage au sort, les 4<sup>es</sup> de poule dans le tableau consolante. Les 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> de poule disputent un barrage (1/16<sup>ème</sup> de finale) pour rejoindre le tableau final pour les gagnants et la consolante pour les perdants. Le tableau final à partir des 1/8<sup>es</sup> de final se disputera à élimination directe.

Pour le tirage au sort du tableau, il est tenu compte des appartenances à une même association, pour le premier tour du tableau. Si le tableau est incomplet, il faut prendre également en compte le deuxième tour du tableau pour tous les joueurs.

Les 2 perdants des demi-finales du tableau final s'affronteront pour la médaille de bronze. Les 3 premiers seront récompensés et monteront sur le podium.

#### Horaire général prévisionnel pour la formule à 32 joueurs en 8 poules de 4

Samedi :	Dimanche :
9h30 : tour 1 - poule 1 et 2 (4 aires de jeu)	8h30 : 1/8 <sup>ème</sup> de finale consolante (1) (4 aires de jeu)
10h15 : tour 1 - poule 3 et 4	9h15 : 1/8 <sup>ème</sup> de finale consolante (2) (4 aires de jeu)
11h00 : tour 1 - poule 5 et 6	10h00 : 1/8 <sup>ème</sup> de finale tableau principal (1)
11h45 : tour 1 – poule 7 et 8	10h45 : 1/8 <sup>ème</sup> de finale tableau principal (2)
12h30 : pause déjeuner de 1h	11h30 : ¼ consolante
13h30 : tour 2 – poule 1 et 2	12h15 : ¼ de finale tableau principal
14h15 : tour 2 – poule 3 et 4	13h : pause déjeuner 1h
15h00 : tour 2 – poule 5 et 6	14h00 : ½ finales (2 aires de jeu)
15h45 : tour 2 – poule 7 et 8	15h30 : Finale et place 3-4 (2 aires de jeu)
16h30 : tour 3 – poule 1 et 2	16h15 : podium
17h15 : tour 3 – poule 3 et 4	
18h00 : tour 3 – poule 5 et 6	
18h45 : tour 3 – poule 7 et 8	
19h30 : pause diner 1h30	
21h00 : 1/16 de finale entre 2 <sup>ème</sup> et 3 <sup>ème</sup> de poule (1)	
21h45 : 1/16 de finale entre 2 <sup>ème</sup> et 3 <sup>ème</sup> de poule (2)	
<b>22h30 : fin du jour 1</b>	<b>16h45 : fin du Jour 2 et de la compétition</b>

## Formule 2 : nécessite 8 aires de jeu mais 8 à 9 parties par joueur

32 joueurs répartis dans 4 poules de 8 joueurs. Le classement utilisé pour le tirage au sort des poules sera le classement aux points ELO pris la veille de la compétition à 19h. En cas d'égalité, un tirage au sort est effectué.

La mise en poules se fait en respectant le serpent classique pour les numéros 1 de poule (1 à 4) et par bloc de 4 pour les autres joueurs. (Les joueurs classés de 5 à 8 seront tirés au sort pour la 2<sup>e</sup> place dans la poule, les joueurs classés de 9 à 12 pour la 3<sup>e</sup> place dans la poule...)

Dans la mesure du possible deux joueurs d'une même association doivent être placés dans des poules différentes. En cas d'impossibilité, s'il y a plus de joueurs d'une même association que de poules, ils doivent être placés de façon à se rencontrer au 1<sup>er</sup> tour s'ils sont deux et le plus rapidement possible s'ils sont trois ou plus dans la poule.

A l'issue des poules, les joueurs classés 1<sup>ers</sup>, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> sont placés dans le tableau final par tirage au sort, les 5<sup>ème</sup>, 6<sup>ème</sup>, 7<sup>ème</sup> et 8<sup>ème</sup> de poule dans le tableau consolante. Le tableau final à partir des 1/8<sup>e</sup> de final se disputera à élimination directe avec classement semi intégral

Pour le tirage au sort du tableau, il est tenu compte des appartenances à une même association, pour le premier tour du tableau. Si le tableau est incomplet, il faut prendre également en compte le deuxième tour du tableau pour tous les joueurs.

Les 2 perdants des demi-finales du tableau final s'affronteront pour la médaille de bronze. Les 3 premiers seront récompensés et monteront sur le podium.

### Horaire général prévisionnel pour la formule à 32 joueurs en 4 poules de 8

<b>Samedi :</b>	<b>Dimanche :</b>
09h30 : tour 1 - poule 1 et 2 (8 aires de jeu)	8h30 : 1/8 <sup>e</sup> de finale consolante (8 aires de jeu)
10h15 : tour 1 - poule 3 et 4	9h15 : 1/8 <sup>e</sup> de finale tableau principal (8 aires de jeu)
11h00 : tour 2 - poule 1 et 2	10h00 : 1/4 de finale consolante + clt (8 aires de jeu)
11h45 : tour 2 - poule 3 et 4	10h45 : 1/4 de finale tableau principal
	11h30 : 1/2 finale consolante + clt
12h30 : pause déjeuner de 1h	
	12h15 : pause repas 1h
13h30 : tour 3 - poule 1 et 2	13h30 : 1/2 finale tableau principal (2 aires de jeu)
14h15 : tour 3 - poule 3 et 4	14h30 : place 3-4 (1 aire de jeu)
15h00 : tour 4 - poule 5 et 6	15h15 : finale (1 aire de jeu)
15h45 : tour 4 - poule 7 et 8	
16h30 : tour 5 - poule 1 et 2	
17h15 : tour 5 - poule 3 et 4	16h00 : podium
18h00 : tour 6 - poule 5 et 6	
18h45 : tour 6 - poule 7 et 8	
	<b>16h30 : fin du Jour 2 et de la compétition</b>
19h30 : pause diner 1h	
20h30 : tour 7 - poule 1 et 2	
21h15 : tour 7 - poule 3 et 4	
<b>22h00 : fin du jour 1</b>	