

Règlement de La Ligue des Clubs d'Esport territoriaux

Tous les participants de la ligue territoriale acceptent le présent règlement et s'engagent à le respecter en toute bonne foi et sans interprétation durant toute la durée du championnat.

L'objectif principal de la Ligue des Clubs d'Esport (LCE) est de proposer une pratique compétitive qui soit encadrée et surtout bienveillante. Les gains sont honorifiques et l'enjeu principal n'est pas l'affrontement mais créer des liens entre les clubs. Nous voulons proposer aux clubs des interactions et des rencontres. La plupart des matchs se feront en ligne, quelques matchs dans l'année se feront en présentiel (les deux équipes s'affrontent en face à face).

Nous attendons des joueurs du respect pour leurs coéquipiers et également pour leurs adversaires. Les rencontres doivent se dérouler dans la bienveillance et le fair-play. Si un joueur manque de respect à ses coéquipiers et/ou adversaires, il pourra être sanctionné.

Concernant la participation des enfants, nous proposons à tous les enfants de participer à la ligue et il n'y a aucun coût supplémentaire pour y participer. Pour savoir sur quel jeu les enfants vont jouer, ils vont s'organiser en amont des rencontres avec les coachs pour savoir qui veut jouer sur quel jeu. La seule contrainte que nous imposons et que tous les jeunes d'une équipe doivent jouer au minimum une fois sur une rencontre.

Rappel des dates et horaires

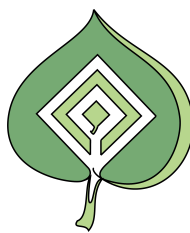
Les journées de championnat se déroulent toujours les samedis après-midi de 13h30 à 17h. Tous les samedis après-midi ne seront pas banalisés pour la LCE, les journées exactes seront données à chaque fois en début d'année.

Dans la majorité des cas une journée de championnat se déroulera de cette manière :

- 13h30-15h : match de championnat pour la ligue Flocon



- 15h-16h30 : match de championnat pour la ligue Feuille



Pour les clubs gérés directement par l'association orKs Grand Poitiers, toutes les informations sur les dates et les lieux des rencontres seront sur WhatsApp ! (si vous n'avez pas encore rejoint la communauté de votre club, je vous invite à le faire rapidement).



LES JEUX DE LA LIGUE

Comme vous le savez, l'un des objectifs des clubs est de faire découvrir différents types de jeux que l'on retrouve dans l'esport. Ainsi, lors de la ligue vous pourrez vous affronter sur 6 jeux différents :

- Un jeu de stratégie : **POKÉMON UNITE**
- Un jeu de course : **MARIO KART WORLD**
- Un jeu d'arcade : **ROCKET LEAGUE**
- Un jeu de tir : **SPLATOON 3**
- Un jeu de versus fighting : **SUPER SMASH BROS ULTIMATE** et/ou **BRAWLHALLA**

1. Choix des jeux sur une rencontre

Sur un match, les deux équipes s'affrontent sur 3 jeux différents pour permettre à tous les enfants d'une équipe de jouer.

Chaque équipe a la possibilité de choisir un jeu, le dernier jeu sera tiré au sort parmi les jeux qui n'ont pas été joués. Tous les joueurs d'une équipe doivent jouer au moins un jeu lors de la rencontre.

Sur la phase de championnat de la ligue des clubs d'esport, les équipes peuvent choisir au maximum deux fois le même jeu. Pour être choisi, un jeu doit avoir été vu au moins 2 fois en séance. Le choix des jeux sera fait en amont des rencontres (au moins une semaine avant la date de la rencontre). Pour savoir quelle équipe choisira le jeu n°1, on procède à un tirage au sort (TAS). L'équipe gagnante du TAS choisit le jeu n°1.

Exemple :

Si les Elfes Noirs de Dissay font le choix de prendre Mario Kart World lors de leurs 2 premières rencontres, ils ne peuvent pas le reprendre une troisième fois contre une autre équipe lors d'une prochaine journée de ligue.

2. Exception : les deux premières rencontres de l'année

Comme pour les années précédentes, lors d'une rencontre les équipes pourront choisir chacune un jeu et le dernier jeu du Best Of 3 est tiré au sort. Cette année le système sera le même **SAUF pour la première journée de championnat.**

Pour la première journée, les clubs n'auront vu que deux jeux. Ainsi, nous ne pouvons pas faire une rencontre sur 3 jeux différents. Les jeux seront Pokemon Unite en jeu n°1 et



Splatoon 3 en jeu n°2. Pour le jeu n°3 un tirage au sort sera effectué entre Pokemon Unite et Splatoon 3.

Pour remporter la rencontre, il faut être victorieux sur minimum 2 des 3 jeux du match (Best of 3). ⚠ Remporter un jeu rapporte des points à votre équipe dans le tableau général !



L'INTÉGRATION D'UN(E) CLUB/ÉQUIPE À LA LCE

1. Un nouveau club dans la Ligue des Clubs d'Esport.

Tout club ayant contractualisé avec l'association orKs Grand Poitiers fait partie du projet de la Ligue des Clubs d'Esport mais leurs équipes ne sont pas automatiquement intégrées dans le circuit compétitif.

De plus, au sein d'un même club certaines équipes peuvent faire partie du circuit compétitif et d'autres non. Les conditions d'intégration sont détaillées dans le paragraphe suivant.

2. Intégration d'une équipe au circuit compétitif de la LCE

Pour qu'une équipe rentre dans l'une des ligues compétitives elle doit remplir les conditions suivantes :

- **Avoir une équipe de 5 joueurs à jour de cotisation avec un niveau équivalent.** Les 5 joueurs doivent avoir un niveau de compétence individuel se trouvant dans la même ligue.
 - Exemple : il y a un créneau qui compte 5 joueurs : 2 jeunes ont le niveau Ligue Feuille et 3 le niveau Ligue Flocon. Bien qu'il y ait assez de joueurs pour créer une équipe, ils appartiennent à des ligues différentes, ce qui empêche leur intégration au circuit compétitif.
- **Enregistrer l'équipe une semaine avant la première rencontre de la LCE.** Cette condition est indispensable pour l'intégration d'une équipe au circuit compétitif de la LCE. Si une équipe est complète après cette date, elle aura manqué une à plusieurs journée(s) de championnat et ne pourra pas intégrer le circuit compétitif en cours d'année.

a. Cas de regroupements de 2 créneaux pour faire une seule équipe :

- Cas n°1, nombre de jeunes suffisant pour faire deux équipes après la 2ème journée : si les deux créneaux que l'on a regroupé peuvent faire deux équipes d'au moins 5 jeunes. On divise les deux créneaux en deux équipes distinctes et auront le même nombre de points.
- Cas n°2, pas assez de jeunes pour faire deux équipes après la deuxième journée : l'équipe composée de deux créneaux différents restera comme ça jusqu'à la fin de la LCE même si de nouveaux jeunes intègrent les deux créneaux.

b. Intégration d'un jeune en cours d'année sur une équipe



Cas n°1, un joueur rejoint une équipe présente dans la LCE :

- Si l'équipe n'est pas déjà composée de 8 joueurs, le nouveau jeune peut s'inscrire et participer à la LCE.
- Pour participer à un match, le jeune doit avoir réalisé au moins 2 séances de club.

Cas n°2, un joueur rejoint une équipe composée de deux créneaux :

- Si l'équipe est composée de moins de 9 joueurs, peu importe la période de l'année, il peut intégrer l'équipe.
- Si l'équipe est composée de 9 joueurs ou plus avant la troisième journée, les créneaux sont divisés en 2 équipes distinctes et il intègre l'une des deux équipes.
- S'il rejoint une équipe de 9 joueurs ou plus après la troisième journée, il ne pourra pas l'intégrer sauf cas exceptionnel*.

** un jeune quitte le club, un jeune souhaite passer en créneau loisir.*



FORMAT - DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

Les clubs s'affrontent durant plusieurs rencontres. Seules les équipes d'une même ligue se rencontrent (ligue Flocon ou Feuille). La ligue s'organise en deux étapes :

1. Une phase de championnat.
2. Un tournoi final entre les meilleures équipes de la phase de championnat.

Exemple :

Si je suis dans l'équipe Flocon du mercredi du club des Gobelins Enragés de Poitiers :

- je peux affronter l'équipe mercredi ligue Flocon des Minotaures Déchaînés de Chauvigny ;
- je ne peux pas affronter l'équipe Feuille du samedi des Elfes Noirs de Dissay.

1. Composition des équipes

Pour participer à la ligue, **une équipe doit compter au minimum 5 joueurs**. Tous les joueurs d'une équipe doivent être du même niveau de ligue et dans le même club. Lors d'une rencontre, tous les joueurs d'une même équipe doivent jouer au moins une fois à un jeu.

Si une équipe n'est pas complète :

Cas n°1 : manque des joueurs lors d'une rencontre (d'autres équipes de la même ligue dans le même club)

Pour les équipes qui, le jour de la rencontre, ne sont pas 5 mais comptent plus de 5 joueurs en temps normal. Elles peuvent soit :

- compléter leur équipe avec d'autres joueurs du même club si ce dernier possède d'autres équipes dans la même ligue. ⚠ Il ne doit pas y avoir plus de jeunes qui ne sont pas du créneau que de jeunes du créneau dans une même équipe. ⚠
- compléter leur équipe avec un bot (joueur contrôlé par l'ordinateur). Les équipes peuvent intégrer un nombre maximal de 1 bot (2 bots dans le jeu Pokemon Unite). Par conséquent, si l'équipe a besoin d'ajouter plus d'un bot (ou deux pour Pokemon Unite), elle est dans l'obligation de déclarer forfait.

Cas n°2 : manque des joueurs pour participer à la ligue.

Si une équipe ne compte pas 5 joueurs, elle ne peut pas participer à la ligue. Si dans le même club, on a une équipe dans la même situation, on pourra rassembler les deux équipes pour leur permettre de participer. Ainsi, si votre enfant est dans un créneau de 4 jeunes et qu'il existe un autre créneau dans le même club de moins de 5 joueurs, les deux créneaux seront rassemblés pour former une équipe afin de participer à la ligue.



L'équipe qui naît d'un rassemblement de deux créneaux ne peut pas compter plus de 9 jeunes.

2. La phase de championnat

La phase de championnat suit le principe de round suisse (système de tournoi suisse). Une méthode que l'on retrouve généralement sur les tournois d'échecs. Le principe est simple, nous allons faire s'affronter lors de chaque journée des équipes ayant un niveau de performances similaires.

En fonction du nombre d'équipes présentes dans le championnat, le nombre de journées sera différent. Ci-dessous le tableau récapitulatif :

Nombre d'équipe dans le championnat	Nombre de journées de championnats	
	Nombre d'équipes pair	Nombre d'équipes impair
5 à 6 équipes	5 journées	5 journées
7 à 13 équipes	6 journées	7 journées
14 à 26 équipes = 2 poules	6 journées	7 journées

Exemple n°1 pour un championnat de 9 équipes :

Si l'on a 9 équipes, cela signifie que nous aurons 7 journées réparties d'octobre à mai.

Exemple n°2 pour un championnat à 16 équipes :

Si l'on a 16 équipes, cela signifie que nous allons avoir 2 poules de 8 équipes. 8 étant un nombre pair, nous aurons 6 journées de championnat.

Explication journée n°1 (J1):

- Nous avons un groupe de 9 équipes. Lors de la 1ère journée, chaque équipe en affronte une autre. A l'issue de la J1, 4 équipes ont obtenu une victoire (1-0) et 4 équipes ont eu une défaite (0-1). La 9ème équipe ne joue pas la J1.

Explication journée n°2 à 6 :

- Lors de la J2, chaque équipe en 1-0 affronte une autre équipe en 1-0. Nous allons nous retrouver avec 2 équipes en 2-0 et 2 équipes en 1-1. Du côté des équipes qui ont perdu lors de la J1 ou qui n'ont pas joué, elles vont également s'affronter entre elles.
- Le système va se répéter jusqu'à la journée n°6.



Explication journée n°7 :

- La J7 est une journée de rattrapage pour les équipes ayant joué seulement 5 journées.

Répartition des poules :

- La répartition des poules se fait de manière aléatoire. Dans la majorité des cas, nous essaierons d'éviter d'avoir un trop grand nombre d'équipes d'un même club dans la même poule.

3. Le tournoi final

Pour le tournoi final, les rencontres se joueront toujours en best of 3 (le meilleur des 3 jeux). Chaque équipe aura le droit de sélectionner 1 jeu. L'équipe qui choisira le jeu n°1 sera celle qui a eu le meilleur classement lors de la phase de championnat. Cette même équipe a la possibilité de bannir un jeu parmi les jeux choisis par aucune des deux équipes.

- Le bannissement du jeu intervient après le choix des deux équipes.

Les 4 meilleures équipes du championnat sont qualifiées pour les phases finales. On aura 2 demi-finales, 1 grande finale et 1 petite finale. L'équipe ayant terminé 1ère lors de la phase de championnat affrontera l'équipe ayant terminé 4ème. Le 2ème affrontera donc le 3ème. Dans le cas d'une ligue divisée en 2 poules, les 2 meilleurs de chaque poule seront qualifiés et le 1er d'une poule affrontera le deuxième de l'autre en demi-finales.

4. Répartition des points

Lors des phases de poules, les victoires et les défaites rapportent des points pour savoir quelles équipes iront au tournoi final. Concernant la répartition des points :

- une victoire 3-0 rapporte 4 points ;
- une victoire 2-1 rapporte 3 points ;
- une défaite 1-2 rapporte 1 point ;
- une défaite 0-3 ne rapporte aucun point.

En cas de forfait, tous les jeux non joués seront considérés perdus.

Exemple :

Si une équipe est déclarée forfait avant même que le match commence, elle sera considérée perdante 3 à 0 (0 pts). Si une équipe remporte les 2 premiers jeux mais ne peut pas jouer le dernier jeu, suite à un problème technique, elle sera déclarée vainqueur 2 à 1 (3 pts).



En cas d'égalité en nombre de points à la fin de la phase de poules, nous allons regarder le résultat de la confrontation directe. Dans un deuxième temps, nous allons regarder le nombre de victoires. Si cela ne permet pas de départager les 2 équipes, on referra un match entre les deux équipes.

5. Logiciels et matériels utilisés :

Les joueurs ont la possibilité de reconfigurer les touches pour leur confort personnel, toutefois, l'utilisation de logiciels externes, de macros, ainsi que tout matériel autre que celui recommandé par la ligue est strictement interdite.



RÈGLEMENT DES JEUX

Les administrateurs se réservent le droit de modifier les informations et d'adapter à tout moment les paramètres de la ligue lors des différentes rencontres en fonction des situations rencontrées.

1. Mario kart World

a. Administrateur

En cas de doute ou de litige les administrateurs sont les seuls habilités pour assurer la gestion. Dans les administrateurs nous avons les coaches des clubs et les membres du staff (salariés et bénévoles en gestion de la ligue territoriale).

En cas d'infraction du règlement, les administrateurs ont la possibilité de sanctionner le joueur (se référer à la partie sanction et arbitrage).

b. Format

Sur Mario Kart World, les deux équipes s'affrontent en 4V4 sur un Grand Prix (4 courses). Chaque équipe va choisir 1 course (parmi les circuits standard) qui sera pré-sélectionnée avant le début du grand prix. Pour les courses 3 et 4, elles seront tirées au sort en amont de la rencontre parmi les courses restantes :

- Course 1 : équipe 1
- Course 2 : équipe 2
- Course 3 : TAS
- Course 4 : TAS

L'équipe gagnante sera celle ayant le plus de points à la fin des 4 courses (score cumulé de l'ensemble des joueurs de l'équipe). Les points seront comptés par les administrateurs présents lors des rencontres. Les joueurs seront invités à faire des captures d'écran à chaque fin de course en cas de litige.

c. Paramètres de jeu

Les joueurs sont libres de choisir le kart et le personnage qu'ils souhaitent. Les 4 courses doivent être lancées en 150cc - Deux équipes - Mode normal - sans IA - 4 courses - 10 secondes..





d. Déconnexions / cas exceptionnels

Mario Kart World est soumis à de nombreuses déconnexions. En cas de déconnexion, les joueurs doivent le signaler le plus rapidement possible à un des administrateurs et la partie sera ou non relancée. Si la partie est relancée, on rejouera le même circuit.

Si la déconnexion intervient :

- au tour 1, la **course** est **relancée** ;
- au tour 2 ou 3, la **course** ne sera **pas relancée**. Le classement de l'IA ayant pris la place du joueur déconnecté sera pris en compte pour le comptage des points.

*Exception :

- Pour les courses "Plage Koopa" et "Spatioport DK", on ne relancera pas si la déconnexion intervient à partir du tour 4 inclus.
- Pour la course "Route Arc-en-ciel", on ne relancera pas si la déconnexion intervient à partir du tour 3 inclus.

En cas d'égalité parfaite, les joueurs refont une dernière course en choix aléatoire pour départager les deux équipes.

/!\ Attention /!\

On prend comme référence le premier de la course. Si le premier a entamé le tour 2 et qu'un joueur a une déconnexion avant de terminer son premier tour, la course continue. Si la déconnexion intervenait avant que le 1er termine son premier tour, la course serait relancée.



Si tout le monde a une déconnexion (l'hôte est déconnecté du salon), la partie sera relancée sur le même circuit. En cas de déconnexion trop régulières les administrateurs du tournoi s'autorisent à réduire à 2 ou 3 courses.



2. Rocket League

a. Administrateur

En cas de doute ou de litige les administrateurs sont les seuls habilités pour assurer la gestion. Dans les administrateurs nous avons les coachs des clubs et les membres du staff (salariés et bénévoles en gestion de la ligue territoriale).

En cas d'infraction du règlement, les administrateurs ont la possibilité de sanctionner le joueur (se référer à la partie sanction).

b. Format

Sur Rocket League, les joueurs s'affronteront en 3v3 sur le mode footcar. La première équipe à remporter deux manches remporte le match (best of 3).

Lors d'une manche, si une équipe creuse un écart de 5 buts, la manche est déclarée gagnée et l'équipe perdante doit abandonner.

c. Paramètres de jeu

Il faudra lancer en partie personnalisée, match de 5 minutes en mode footcar sur la carte "Champions Field". Les joueurs sont libres de jouer avec la voiture qu'ils veulent. Les équipes peuvent réaliser des remplacements entre deux manches.

d. Déconnexions

Si la déconnexion intervient avant 2min30 de jeu, on relance la partie.

Si la déconnexion intervient après 2min30 :

- et qu'il y a moins de 3 buts d'écart, on relance la partie.
- et qu'il y a 3 buts d'écart ou plus, on ne relance pas la partie.

Si la déconnexion intervient lors de la dernière minute de jeu, on ne relance pas la partie.



3. Splatoon 3

a. Administrateur

En cas de doute ou de litige les administrateurs sont les seuls habilités pour assurer la gestion. Dans les administrateurs nous avons les coachs des clubs et les membres du staff (salariés et bénévoles en gestion de la ligue territoriale).

En cas d'infraction du règlement, les administrateurs ont la possibilité de sanctionner le joueur (se référer à la partie sanction).

b. Format

Les deux équipes s'affrontent en 4v4 sur 3 modes de jeu :

- Expédition risquée
- Défense de Zone
- Guerre de territoire

L'ordre des modes de jeu est tiré aléatoirement.

La première équipe a remporté 2 modes de jeu, remporte le match.

c. Paramètres de jeu

Les joueurs devront tous se rejoindre dans une session de match privé (entre amis). L'hôte de la partie forme les équipes et sélectionne le mode de jeu et le stage.

Au niveau des stages jouables :

Mode de jeu	Ligue Flocon	Ligue Feuille
Guerre de territoire (3 min)	Quartier crabe-ciel	Quartier crabe-ciel L'arène Meca Ramen
Défense de zone (5 min)	Pont esturgeon	Pont esturgeon Terminal rorqual
Expédition risquée (5 min)	Manta maria	Manta maria Chaland flétan

Les stages seront tirés au sort pour les matchs de la ligue feuille.

Les équipes peuvent réaliser des remplacements entre deux manches dans un objectif de faire jouer le plus de jeunes possible lors de la journée de championnat. Si des changements sont effectués, ces derniers devront être signalés avant le début du match.



d. Déconnexions / Cas exceptionnels

Splatoon 3 est soumis à des déconnexions. En cas de déconnexion, les joueurs doivent le signaler le plus rapidement possible à un des administrateurs et la partie sera ou non relancée. Si la partie est relancée, on rejoue la même carte.

On relance la partie si :

- la déconnexion intervient dans le salon d'avant-match ;
- La déconnexion intervient lors des
 - 2 premières minutes de jeu pour le mode Guerre de territoire
 - 3 premières minutes pour les modes Défense de zone et Expédition risquée.

On continue de jouer si :

- la déconnexion intervient après :
 - deux minutes de jeu pour le mode Guerre de territoire
 - trois minutes de jeu pour les modes Défense de zone et Expédition risquée.
- l'équipe qui subit une déconnexion se fait dominer nettement par l'équipe adverse (à l'appréciation des administrateurs).

Si tout le monde a une déconnexion (l'hôte est déconnecté du salon), la partie sera relancée sur la même carte.

En cas de déconnexion trop régulières les administrateurs du tournoi s'autorisent à réduire à 1 seul mode de jeu.



4. Pokémon Unite

a. Administrateur

En cas de doute ou de litige les administrateurs sont les seuls habilités pour assurer la gestion. Dans les administrateurs nous avons les coaches des clubs et les membres du staff (salariés et bénévoles en gestion de la ligue territoriale).

En cas d'infraction du règlement, les administrateurs ont la possibilité de sanctionner le joueur (se référer à la partie sanction).

b. Format

Les deux équipes s'affrontent sur une partie de 10 minutes. L'équipe qui remporte la partie gagne. La partie se joue en 5v5 et les joueurs devront lancer la partie en mode tournoi.

c. Paramètres de jeu

La partie doit être lancée en mode tournoi (sélectionner "Combat Unité" puis "tournoi") et les joueurs doivent s'inviter entre eux ou rejoindre le salon via l'identifiant du salon. L'hôte de la partie doit choisir la carte "Ruines Célestes de Théia" avec le Boss Groudou, **sans le mode draft pour la Ligue Flocon, avec le mode draft (3 Pokémon bannis) pour la Ligue Feuille**. Pour les règles personnalisées (touche x), l'hôte doit cocher tous les paramètres et sauvegarder avant de fermer le menu.

⚠ Si un Pokémon est sorti moins d'un mois avant un match, il ne sera pas autorisé ⚠



5. Super Smash Bros. Ultimate (SSBU)

Pour que SSBU soit choisi par une équipe, il faut au minimum deux jeunes de +12 ans dans chaque équipe. Si ce n'est pas le cas, les équipes pourront tout de même jouer à un jeu de versus fighting et choisir Brawlhalla.

a. Administrateur

En cas de doute ou de litige les administrateurs sont les seuls habilités pour assurer la gestion. Dans les administrateurs nous avons les coaches des clubs et les membres du staff (salariés et bénévoles en gestion de la ligue territoriale).

En cas d'infraction du règlement, les administrateurs ont la possibilité de sanctionner le joueur (se référer à la partie sanction).

b. Format

Les deux équipes vont s'affronter sur un 2v2 et deux 1v1. La première équipe à remporter deux manches gagne. Concernant l'ordre des matchs, on commencera par le 2v2 et on fera ensuite les 1v1. Les deux 1v1 se joueront en même temps. Chaque match est un BO1.

La composition du 2v2 et des 1v1 sera fixée à l'avance. Dans la mesure du possible, nous conseillons fortement les clubs à avoir des joueurs différents sur le 2v2 et le 1v1. Pour rappel, l'un des objectifs de la LCE est de faire participer le plus de jeunes possibles.

Aucun changement de dernière minute ne sera accepté le jour du tournoi (sauf cas exceptionnel : absence, RDV, malade, ...).

c. Paramètres de jeu

Les joueurs lanceront la partie via le mode en ligne. L'hôte de la partie devra ensuite aller sur Smash - Arènes - Créer une arène. Les autres joueurs devront être amis avec l'hôte et rejoindre son arène en suivant le même chemin et en cliquant sur Rejoindre une arène - Arènes d'amis.

Pour le 2V2 :

Dans les paramètres de l'arène, l'hôte devra mettre les paramètres suivants : Tous niveaux - (accès) Amis uniquement - **Combat en équipes** - (règle) Compétition - (roulement) **les perdants sortent**.



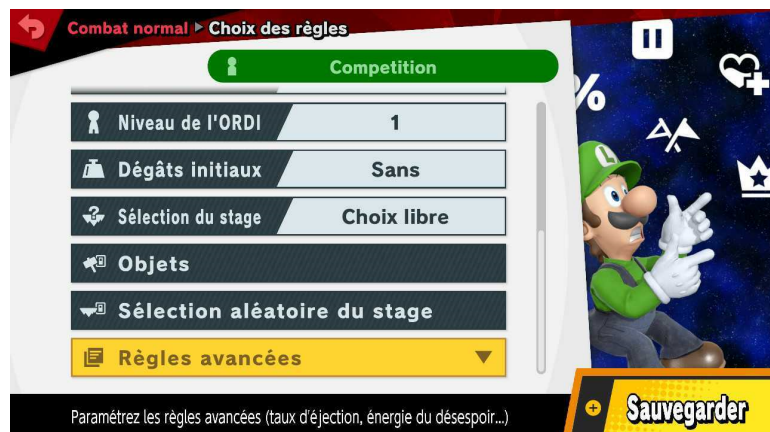
Pour les paramètres avancés (touche Y) : **4 personnes** - (stage) au choix - (amiibo) sans - (Esprit) sans - (chat vocal) sans.

Pour les 1v1 :

Dans les paramètres de l'arène, l'hôte devra mettre les paramètres suivants : Tous niveaux - (accès) Amis uniquement - **Duel** - (règle) Compétition - (roulement) **le perdant sort**.

Pour les paramètres avancés (touche Y) : **2 personnes** - (stage) au choix - (amiibo) sans - (Esprit) sans - (chat vocal) sans.

Concernant les règles "Compétition" :



Les stages

Pour le stage, il suffira de sélectionner "Aléatoire version CB"



6. Brawlhalla

a. Administrateur

Les seules personnes autorisées à gérer un conflit ou un litige sont les administrateurs. Dans les administrateurs nous avons les coaches des clubs et les membres du staff (salariés et bénévoles en gestion de la ligue territoriale).

En cas de non respect du présent règlement, les administrateurs sont autorisés à sanctionner les participants.

b. Format (même système que SSBU)

Les deux équipes vont s'affronter sur un 2v2 et deux 1v1. La première équipe à remporter deux manches gagne. Concernant l'ordre des matchs, on commencera par le 2v2 et on fera ensuite les 1v1. Les deux 1v1 se joueront en même temps. Chaque match est un BO1.

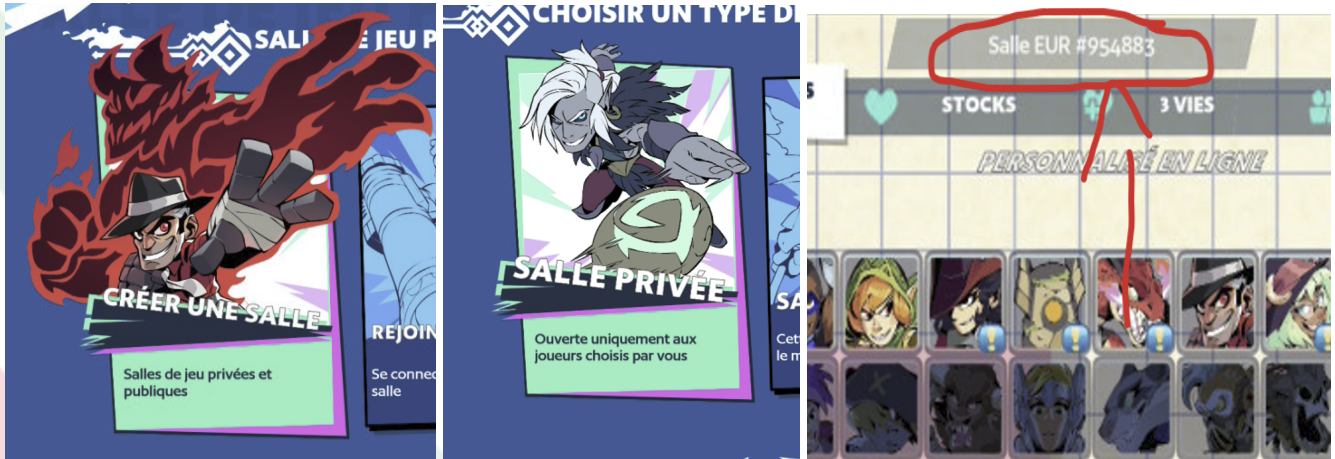
Dans la mesure du possible, nous conseillons fortement les clubs à avoir des joueurs différents sur le 2v2 et le 1v1. Pour rappel, l'un des objectifs de la LCE est de faire participer le plus de jeunes possibles.



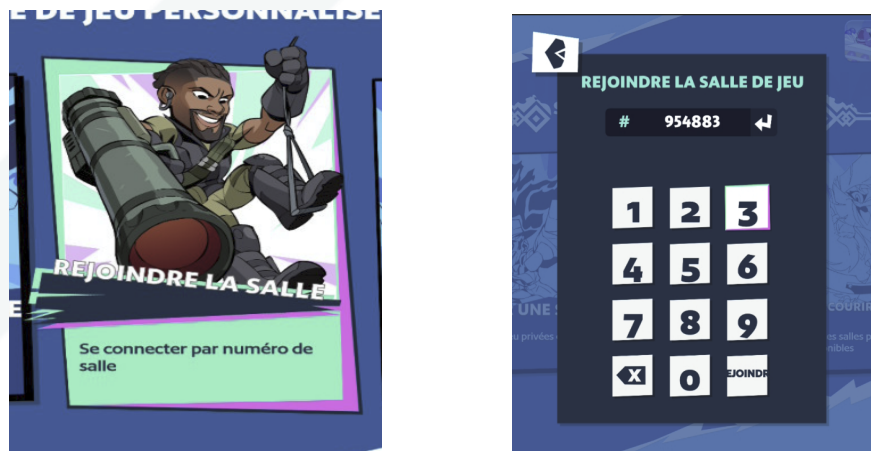
c. Paramètres de jeu

Les joueurs lancent la partie dans le mode "Salle de jeu personnalisée".

- 1 joueur sélectionne "Créer une salle" puis "Salle Privée" et communique le code du salon aux autres.



- les autres joueurs sélectionnent " Rejoindre la salle" et entrent le code



Il suffira ensuite de valider les paramètres avec les boutons X et Y, sélectionner les personnages et ensuite choisir le stage.

Les stages

Les stages seront tirés au sort parmi les stages suivants : Miami Dôme, Demon Island, Small Fortress of Wolves, Western air temple, Mishima Dojo, Small terminus, Small World End, Mos Eisley Spaceport



SANCTIONS ET ARBITRAGE

Les administrateurs sont les seules personnes habilitées à gérer les conflits ou litiges. Parmi eux figurent les coaches des clubs ainsi que les membres du staff, salariés ou bénévoles, impliqués dans la gestion de la ligue territoriale.

En cas de non-respect du présent règlement, les administrateurs, avec l'accord de l'arbitre principal, sont autorisés à sanctionner les participants.

Il existe différents degrés d'infractions. Quel que soit le degré, celles-ci doivent être immédiatement signalées à l'arbitre principal par les administrateurs. C'est sur sa décision que les sanctions, tant au sein des clubs lors des séances que pendant les matchs de la LCE, seront appliquées selon l'échelle des cartons de couleur :

■ Carton Jaune (1ère infraction - Sanction mineure) :

- **Pour le Joueur** : Avertissement oral et rappel à l'ordre sans conséquence immédiate sur le jeu. Le jeune peut continuer de jouer.
- **Pour l'encadrant / staff** : Obligation de noter l'avertissement dans le compte-rendu du match et d'en informer les administrateurs.

■ Carton Orange (2ème infraction - Sanction modérée) :

- **Pour le joueur** : Arrêt du jeu et le joueur ne peut pas finir le jeu ou la manche en cours, il doit être remplacé immédiatement.
- **Pour l'encadrant / staff** : Obligation de faire respecter la mise à l'écart du jeune et de s'assurer d'un temps d'échange et de retour au calme avant toute réintégration sur la manche suivante.

■ Carton Rouge (3ème infraction ou faute grave - Sanction importante) :

- **Pour le joueur** : Exclusion immédiate de la rencontre. Interdiction définitive pour le joueur de terminer la manche et de rejouer sur l'ensemble du match.
- **Pour l'encadrant / staff** : Rappel du règlement et explication pédagogique de la sanction auprès du jeune. Un échange avec les parents/représentants légaux doit être automatiquement programmé.

a. Non respect, manque de fair-play

Si un joueur fait preuve de manque de respect ou de fair-play envers ses coéquipiers et/ou adversaires, l'association orKs Grand Poitiers se réserve le droit de l'exclure de la rencontre. Le joueur devra alors être immédiatement remplacé par un coéquipier. Si aucun remplaçant n'est disponible, l'équipe devra déclarer forfait. En cas de comportements répétés, la



personne concernée pourra être définitivement exclue de la ligue sur décision du conseil d'administration de la structure responsable de la compétition.

b. Casse de matériel

La casse involontaire de matériel ne sera pas sanctionnée. Néanmoins, s'il y a eu volonté d'abîmer le matériel suite à un énervement cela pourra être sanctionné. La sanction peut aller d'une exclusion temporaire à définitive.

c. Triche intentionnelle

Toute tentative de triche, y compris une déconnexion volontaire, un changement de joueur en cours de partie, ou des arrangements entre équipes, sera strictement sanctionnée. Une telle infraction entraînera le forfait définitif de la rencontre pour l'équipe concernée.

d. Triche humaine : Coaching

Il est interdit pendant une partie qu'une personne qui ne joue pas "coache" l'équipe. Le coaching est autorisé seulement entre les parties ou les jeux. Cette règle est valable pour le coach de l'équipe mais aussi pour les enfants.

e. Triche logicielle/matérielle

L'utilisation de logiciels de triche, de codes, ou de matériels offrant un avantage déloyal (comme l'aide à la visée, le tir automatique, ou la vision à travers les murs) est strictement interdite au sein des clubs d'esport territoriaux. En cas d'infraction, le joueur sera exclu du match avec un "carton rouge", ce qui signifie l'interdiction de regarder, soutenir, ou participer à la rencontre. Des sanctions supplémentaires pourront être appliquées, allant de l'exclusion temporaire à l'exclusion définitive de la ligue sur décision du conseil d'administration.

f. Informations complémentaires

Des sanctions récurrentes au cours de la saison peuvent entraîner un durcissement progressif du barème disciplinaire :

- **Cumul de cartons rouges** : L'obtention de deux cartons rouges consécutifs entraîne une suspension totale pour le match suivant de la LCE. Si la sanction concerne ou implique directement un encadrant, sa présence lors du match suivant sera limitée à un rôle strictement administratif.
- **Récidive** : si un nouveau carton rouge est donné après le retour du joueur à la compétition, le Conseil d'Administration de l'association orKs Grand Poitiers peut décider de l'exclusion définitive du joueur pour l'ensemble des matchs de la ligue.
- **Réinitialisation** : toutes les sanctions et cartons accumulés seront intégralement réinitialisés pour les phases finales.

