

CHAPITRE 4 - CHAMPIONNAT DE FRANCE PINGVR

Préambule

Le championnat de France de PingVR est une compétition de Tennis de Table en réalité virtuelle régie par la Fédération. Elle décerne le titre de champion de France en simple.

La compétition se déroule en 2 phases : virtuelle puis en présentiel.

XI.401 – Conditions de participation

Le championnat de France de PingVR est réservé aux joueurs (messieurs et dames) licenciés à la FFTT (liberté, compétition ou loisir) et de nationalité française selon les modalités suivantes :

- 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

Les joueurs qualifiés pour la phase en présentiel ne sont pas pris en charge pour leurs frais de déplacement mais une aide sera accordée pour le séjour (restauration et hébergement). Ils sont responsables sur place de leur matériel (Casque VR) pour toute la durée la compétition (voir article XI.104.2 des règlements sportifs) et doivent être propriétaires du Jeu Eleven Table Tennis VR sur leur casque.

XI.402 – Titre attribué

Un seul titre est attribué : Champion de France VR simple

XI.403 – Qualification des joueurs

Pour être qualifiés, les joueurs doivent 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 ou avoir remporté un tournoi organisé en territoire (ligue ou comité).

L'épreuve comporte au moins 48 joueurs, qualifiés de la manière suivante :

- 1) Les joueurs présents dans le top 20 mondial (points ELO), **au 20 septembre** de l'année civile en cours à condition d'avoir participé à au moins 2 actes (tournois) du circuit des « Classic Series » ;
- 2) Complété par les meilleurs joueurs au cumul des points nationaux sur les 7 actes (tournois) de l'année civile en cours du circuit de compétition international (Classic Series).
- 3) Complété par les vainqueurs des tournois territoriaux.

L'épreuve se déroule en 2 phases :

- Une première phase en mode virtuel avec des poules et un tableau final jusqu'aux ½ finale ;
- Une deuxième phase en présentiel pour les 12 joueurs qualifiés

Il y aura 4 façons de se qualifier pour la phase en présentiel :

- Les 4 premiers du classement final au Classic Series
- Les 4 demi-finaliste de la première phase virtuelle des Championnats de France
- Les 2 meilleurs français au classement du jeu ElevenVR
- 2 places (Wild Card) réservées à la FFTT

XI.404 – Récompenses et dotation de la phase finale en présentiel

Le Champion de France reçoit une coupe ou trophée et la médaille d'or.
Le Vice-Champion de France reçoit une coupe et la médaille d'argent.
Les 2 joueurs classés 3^e reçoivent chacun une coupe et la médaille de bronze.

Tous les participants recevront un cadeau d'accueil.

XI.405 – Déroulement des parties

Pour la phase virtuelle, les parties se déroulent au meilleur des 5 matchs (3 matchs gagnés). Chaque match se joue au meilleur des 3 manches. Chaque manche se joue en 11 points avec 2 points d'écart.
Pour la phase finale en présentiel, chaque rencontre se déroule en face à face dans une aire de jeu de 4,6 m x 4,6 m.
Les parties se disputeront en mode strict (pas de points ELO échangés).

XI.406 – Horaires de la compétition

La compétition se déroule sur deux journées. De 12h le jour 1 à 18h30 le jour 2.

XI.407 – Déroulement sportif

XI.407.1 – Phase 1 (mode virtuel)

Les joueurs sont répartis dans des poules de 3 joueurs. Le classement utilisé pour le placement par tirage au sort dans les poules est le classement aux points ELO pris la veille du début du tournoi à 12h. En cas d'égalité, un tirage au sort est effectué.

Le placement dans les poules se fait en respectant le serpent pour les numéros 1 de poule (1 à 16) et par bloc de 16 pour les autres joueurs (les joueurs classés de 17 à 32 sont tirés au sort pour les numéros 2 de poule, les joueurs classés de 33 à 48 sont tirés au sort pour les numéros 3 de 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^{er} tour s'ils sont deux et le plus rapidement possible s'ils sont trois dans la poule.

Dans chacune des poules, tous les joueurs se rencontrent et sont classés de 1 à 3.

Les 1^{ers} de chaque poule sont placés dans le tableau final (1/16^e) par tirage au sort en respectant les têtes de séries de 1 à 8.

Les 2^e de chaque poule sont placés dans le tableau final (1/32^e) par tirage au sort dans le demi-tableau opposé à leur 1^{er}. Les 3^e de chaque poule sont placés dans le tableau final (1/32^e) par tirage au sort dans le même demi-tableau que leur 2^e mais dans le quart opposé. Pour le placement dans le 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.

XI.407.2 – Phase 2 (mode présentiel)

Un nouveau tirage au sort est effectué avec les 12 qualifiés. Les 4 têtes de séries au classement ELO une semaine avant le début de la compétition sont automatiquement en quart de finale. Le tirage au sort est réalisé par bloc de 4 en suivant le classement ELO.

La compétition en présentiel se déroule dans une formule à double élimination directe.

Le tableau principal de 12 joueurs débute en 1/8èmes jusqu'à la finale.

Les perdants en demi-finale du tableau principal s'affrontent pour la médaille de bronze.

Le vainqueur du tableau « consolante » et le perdant de la petite finale du tableau principal s'affrontent pour la 2^{ème} médaille de bronze.