

## CHAPITRE 3 - LE CIRCUIT DE COMPÉTITION INDIVIDUEL DE PINGVR LES CLASSIC SERIES

### **Préambule**

Le circuit de compétition « Classic Series » est une compétition fédérale individuelle de PingVR organisée par l'éditeur de jeu For Fun Labs sous l'égide de Eleven VR Tournaments.

9 actes (tournois) sont organisés au cours de l'année civile (février, mars, avril, mai, juin, juillet, août, septembre et octobre). Chaque acte est individuel, mondial et qualificatif pour le championnat de France PingVR\*. La qualification à la phase virtuelle du championnat de France PingVR est soumise à la participation à au moins 2 actes du « Circuit Eleven VR Tournaments » dans l'année.

Chaque acte dure de 4 semaines maximum (en fonction du nombre d'inscrits et de la formule de la compétition).

*\*Seulement les 7 premiers actes seront pris en compte pour la qualification au championnat de France.*

### **XI.301 – Conditions de participation**

La participation aux « Classic Series » est réservée aux joueurs (messieurs et dames) licenciés à la FFTT (liberté, compétition ou loisir) :

- Licence « compétition » : accès à tous les événements
- Licence « loisir » : 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

#### **XI-301.1 - Catégorie d'âge**

Le circuit de compétition « Classic Series » est ouvert aux personnes licenciées ayant 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.

#### **XI.301.2 – Inscriptions**

Les inscriptions aux tournois du circuit de compétition « Classic Series » sont individuelles.

Le joueur se rend sur le lien généré par Eleven VR, (lien en ligne sur le site fédéral) , puis il devra remplir le formulaire d'inscription. Un message lui indiquera que son inscription est validée une fois le formulaire dûment rempli.

Les inscriptions sont ouvertes environ 10 jours avant le début de la compétition.

Les inscriptions sont closes 48 h avant le début du tournoi afin de procéder à la mise en poule des différents tableaux proposés.

## **XI.302 – Organisation sportive**

Chaque acte des « Classic Series » est organisé dans une formule qui évolue selon le niveau d'ELO avec 4 tableaux différents :

- Super Division (Plus de 3099 Elo)
- 1<sup>st</sup> Division (2750 à 3099 Elo)
- 2<sup>nd</sup> Division (2400 à 2749 Elo)
- 3<sup>rd</sup> Division (Moins de 2400 Elo)

Chaque tableau aura le fonctionnement suivant :

Pour la Super Division :

Il y aura toujours 8 groupes, avec les 2 meilleurs joueurs de chaque groupe se qualifiant pour la phase éliminatoire. Le nombre de joueurs par groupe dépend du nombre d'inscrits.

1<sup>st</sup> et 2<sup>nd</sup> Division :

Le tournoi commencera avec une phase de groupes comportant 4 joueurs par groupe, les 2 meilleurs de chaque groupe se qualifiant pour la phase éliminatoire. Le nombre de groupes dépend du nombre d'inscrits.

3<sup>rd</sup> Division :

Le tournoi se joue en format à élimination directe.

## **XI.303 - Règles de Jeu Générales :**

Tous les matchs doivent être joués en mode CLASSÉ, en utilisant une room personnalisée avec un mot de passe convenu d'avance par les joueurs.

### **XI.303.1- Format des Matchs par Division :**

Super Division :

Phase de groupes : Tous les matchs sont joués au meilleur des 5 matchs, où un seul match est au meilleur de 3 jeux. Le premier joueur à remporter 3 matchs est déclaré vainqueur du match.

Phase éliminatoire : Tous les matchs sont joués au meilleur des 7 matchs. Le premier joueur à remporter 4 matchs est déclaré vainqueur du match.

1<sup>st</sup> Division :

Jusqu'aux quarts de finale inclus : Tous les matchs sont joués au meilleur des 5 matchs. Le premier joueur à remporter 3 matchs est déclaré vainqueur du match.

Demi-finales et finale : Joués au meilleur de 7 matchs. Le premier joueur à remporter 4 matchs est déclaré vainqueur du match.

2<sup>nd</sup> Division :

Jusqu'aux demi-finales inclus : Tous les matchs sont joués au meilleur des 5 matchs. Le premier joueur à remporter 3 matchs est déclaré vainqueur du match.

Finale : Joué au meilleur de 7 matchs. Le premier joueur à remporter 4 matchs est déclaré vainqueur du match.

3<sup>rd</sup> Division :

Tous les matchs : Joués au meilleur des 5 matchs. Le premier joueur à remporter 3 matchs est déclaré vainqueur du match.

#### **XI.303.2 – Placement des joueurs par tableau :**

##### **Super Division**

Le placement du premier acte de la saison sera basé sur le plus haut Elo atteint au cours des deux mois précédent la date limite d'inscription au tournoi. Chaque tournoi attribuera des points de classement, déterminant le placement pour le tournoi suivant, et ils seront additionnés à partir de tous les actes joués dans la saison.

Si un joueur intègre le circuit à tout moment après le premier acte, il sera classé en dessous de tous les joueurs ayant un certain nombre de points de classement, indépendamment de leur Elo.

**Phase de groupes :** Le système serpent sera utilisé.

**Phase éliminatoire :**

- Les têtes de série #1 et #2 seront fixés sur des côtés opposés du tableau
- Les têtes de série #3 et #4 seront tirés au sort, créant deux possibilités appariements : 1v3, 2v4 et 1v4, 2v3 en demi-finales
- Les têtes de série #5 à #8 seront tirés au sort à partir d'un même pot
- Tous les 2èmes des groupes seront tirés au sort aléatoirement dans le tableau, en respectant le fait que les joueurs du même groupe ne peuvent pas être dans la même moitié du tableau en phase éliminatoire

##### **1<sup>st</sup> et 2<sup>nd</sup> Division**

Le placement sera attribué en fonction du plus haut Elo atteint au cours des deux mois précédent la date limite d'inscription au tournoi.

**Phase de groupes :** Le système serpent sera utilisé pour la phase de groupes.

**Phase éliminatoire :** Les têtes de séries seront conservées pour la phase éliminatoire. Le tableau proposé par Challonge pour la phase éliminatoire est incorrect et sera réajusté après la fin de la phase de groupes.

Le gagnant de chaque tournoi sera automatiquement promu à l'échelon supérieur pour le reste de la saison. Il recevra une place au Championnat de fin de Saison (indépendant du Championnat de France) pour le niveau dans lequel il a remporté le tournoi.

##### **3<sup>ème</sup> Division**

Le placement sera attribué en fonction du plus haut Elo atteint au cours des deux mois précédent la date limite d'inscription au tournoi.

Aucun tournoi de fin de saison n'est prévu pour la 3<sup>ème</sup> Division. Mais il rapporte tout de même des

points de qualifications pour le championnat de France individuel.

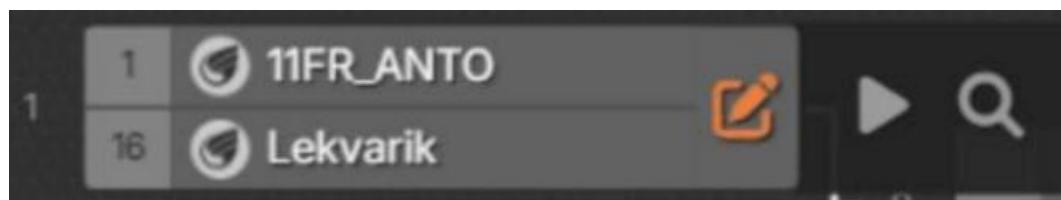
## Dispositions Générales

Le Directeur du Tournoi se réserve le droit de modifier le placement en tier et de placer un joueur dans un tier supérieur s'il a des raisons ou les droits de soupçonner qu'un joueur joue en dessous de son niveau réel.

### XI.304 – Saisie des résultats

Pour la Super Division, les joueurs peuvent saisir leurs scores directement sur la page de leur tableau (bracket) sur Challonge.com.

Pour saisir le score, vous devez trouver votre match et cliquer sur le bouton de rapport de score (l'icône crayon).



Chaque colonne correspond à une manche unique de la rencontre globale.

Exemple : Disons qu'Anto a gagné 4-2 contre Lekvarik, avec les scores de chaque manche étant 2-0, 2-0, 1-2, 2-1, 0-2, 2-1. Le score saisi doit ressembler à ceci :

Participant	Score	Set 2	Set 3	Set 4	Set 5	Set 6
11FR_ANTO	2	2	1	2		2
Lekvarik			2	1	2	1

Pour chaque division, une fois le match terminé, le vainqueur doit communiquer les résultats directement au Directeur du Tournoi.

Pour transmettre les résultats :

Allez sur cette [PAGE](#) et trouvez votre profil.

Descendez jusqu'à vos résultats de match et faites une capture d'écran.

Envoyez la capture au Directeur du Tournoi par e-mail ou via Discord (sulikett).

Attention : Les matchs non signalés entraîneront une égalité (tie) pour la phase de groupes et une disqualification des deux joueurs pour la phase à élimination directe.

### XI.305 – Résoudre un problème technique

- Un joueur dispose de **10 minutes** pour résoudre tout problème technique et revenir prêt à jouer. Si un joueur n'est pas prêt à jouer après 10 minutes, son adversaire peut réclamer une victoire par forfait (*walkover*). Le joueur demandant le forfait doit immédiatement interrompre

- la partie et contacter le Directeur du Tournoi.
- Si l'un des joueurs rencontre des problèmes de connexion rendant le match injouable, arrêtez la partie et contactez immédiatement le Directeur du Tournoi. **Aucune réclamation ne sera prise en compte une fois le match terminé.**

#### ***XI.306 – Cotations, classements et qualification Championnat de France***

A chaque acte, les résultats des joueurs sont côteés selon le barème figurant en annexe 3. Le classement général des « Classic Series » est établi après addition des points acquis par chaque joueur à chaque acte. Ce classement est actualisé après chaque acte et est consultable en ligne (site internet fédéral, sur la page PINGVR).

Les 4 premiers au classement final des « Classic Series » (après les 7 premiers actes de l'année civile) sont automatiquement qualifiés pour la phase finale en présentiel des Championnats de France. Les 44 suivants au classement final des « Classic Series » (après les 7 actes) sont automatiquement qualifiés pour la phase virtuelle des Championnats de France.

#### ***XI.307 – Règles de matchs***

Tous les matchs doivent être joués EN CLASSÉ, en utilisant une salle personnalisée avec un mot de passe convenu à l'avance par les joueurs. Les matchs non classés sont considérés comme invalides et le match devra être rejoué – EN CLASSÉ UNIQUEMENT.

##### **XI.307.1 - Tenue de l'avatar :**

Les vêtements blancs ou lumineux ne sont pas autorisés pour votre avatar. Vous devez habiller votre avatar de manière à ne pas affecter la visibilité de la balle. Votre adversaire a le droit de demander un changement de tenue avant le début du match auprès du Directeur du tournoi. Après que le premier point officiel a été joué, aucun changement ne peut être demandé, même entre les jeux.

##### **XI.307.2 - Pauses et gestion du temps :**

Pendant le match, chaque joueur peut prendre des pauses d'une durée maximale d'une minute et 30 secondes entre chaque jeu/set, et jusqu'à 3 minutes entre chaque match. Si vous pensez que votre adversaire perd du temps, vous pouvez demander au Directeur du tournoi de faire jouer le reste de votre match en direct (streamer) sous sa supervision.

##### **XI.307.3 - Respect mutuel et comportement :**

Les joueurs sont invités à montrer du respect mutuel pendant le match. Les comportements provocateurs ne seront pas tolérés. Si vous êtes victime d'un mauvais comportement, ce n'est pas à vous de rendre justice. Vous avez le droit d'arrêter le match et de demander que le reste soit joué sous la supervision du Directeur du Tournoi. Il y aura des conséquences graves pour les comportements déloyaux, aussi bien pour la personne qui provoque que pour celle qui essaie de rendre justice. Nous nous efforçons de donner l'exemple d'une compétition saine, et ces règles seront strictement appliquées. En cas de litige, arrêtez le match et contactez immédiatement le Directeur du Tournoi pour trouver la bonne solution au problème.

##### **XI.307.4 - Système de cartons (matchs diffusés en direct) :**

Pour tous les matchs diffusés sur la chaîne Twitch officielle d'ElevenVR, Le Directeur du tournoi met en

place les sanctions et cartons avec la même réglementation que les règles du jeu FFTT (voir article 3.5 des règles du jeu).

#### **XI.307.5 - Autorité du Directeur du Tournoi :**

Pour tous les litiges, le Directeur du Tournoi d'ElevenVR a le dernier mot. Nous comprenons que certaines décisions pourraient être contestées ou mal acceptées. Néanmoins, il n'est pas permis d'être offensant ou personnel envers le Directeur du Tournoi. Toute violation de cette règle entraînera une pénalité et une disqualification immédiate possible. Toute tentative de faire pression pour influencer la décision du Directeur du Tournoi sera également punie.

#### **XI.308 – Récompenses - Prize Money :**

Un prize money en « dollar américain » sera remis par Eleven Table Tennis lors de chaque acte selon le tableau suivant :

	<b>Super Division</b>	<b>1<sup>st</sup> Division</b>	<b>2<sup>nd</sup> Division</b>
Vainqueur	665 \$	60 \$	35\$
Finaliste	400 \$	40 \$	-
3 <sup>ème</sup> et 4 <sup>ème</sup>	200 \$	-	-
5 <sup>ème</sup> à 8 <sup>ème</sup>	100 \$	-	-

### **Annexe 1 Calendrier 2026**

**Acte 1** : Février

**Acte 2** : Mars

**Acte 3** : Avril

**Acte 4** : Mai

**Acte 5** : Juin

**Acte 6** : Juillet

**Acte 7** : Août

**Acte 8** : Septembre

**Acte 9** : Octobre

## Annexe 2

### Les points attribués par tableau et après chaque acte (seulement les 7 premiers actes) pour le championnat de France de PINGVR

Ne serons concernés par ce classement que les joueurs français, ils marqueront les points attribués à leur résultat dans chaque acte des tournois Eleven TT.

	Super Division	1 <sup>st</sup> Division	2 <sup>nd</sup> Division	3 <sup>rd</sup> Division
1 <sup>er</sup>	2500	1000	500	250
2 <sup>e</sup>	2000	850	400	200
3 <sup>ème</sup>	1750	750	350	170
5 <sup>e</sup> à 8 <sup>e</sup>	1500	700	325	150
9 <sup>e</sup> à 16 <sup>e</sup>	1300	650	300	130
16 <sup>e</sup> à 32 <sup>e</sup>	1100	600	275	110
+ 32ème	1050	550	260	100