

CHAPITRE 3 - LE CIRCUIT DE COMPÉTITION - LES « CLASSIC SERIES »

Préambule

Le circuit de compétition « Classic Series » est une compétition de PingVR régie par la Fédération et mise en œuvre en collaboration avec l'association Eleven-France, organisme agréé de la Fédération.

4 actes sont organisés au cours de l'année (février, avril, juin et septembre). Chaque acte est individuel, national, 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 de « Classic Series » dans l'année.

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

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.302 - 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.303 – Inscriptions

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

Le joueur se rend sur le site FFTT, sur la page [PINGVR](#), puis en cliquant sur Classic Series il devra remplir le lien d'inscription. Un mail de confirmation d'inscription lui sera alors envoyé.

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

Les inscriptions sont closes 72 h 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/xagjMRUDhT>) et se connecter au canal ElevenFrance et au sous-canal FFTT-Classic Series.

Juste avant le début de l'événement, les joueurs reçoivent un courriel avec un lien de validation sur une plateforme dédiée ([Challonge](#)) qu'ils devront accepter.

Les poules et les différents tableaux sont consultables en direct sur [Challonge](#).

XI.304 – Organisation sportive

Chaque acte des « Classic Series » est organisé dans une formule avec poules puis tableau à élimination directe, tous les joueurs sortent de poules ce qui permet à chaque joueur de jouer au moins 3 à 5 parties en 4 semaines.

En fonction du nombre d'inscrits à chaque acte, 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 48 h 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

XI.305 – Nombre de participants par tableau

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

- De 8 à 32 joueurs inscrits, seul le tableau « Classic Pro » est organisé ;
- De 33 à 64 joueurs inscrits, deux tableaux sont organisés : tableau « Classic Pro » de 12 à 32 joueurs, tableau « Classic Plus » avec les autres joueurs ;
- Plus de 65 joueurs inscrits, trois tableaux sont organisés : tableau « Classic Pro » de 12, 16, 24 ou 32 joueurs, tableau « Classic Plus » de 16, 24 ou 32 joueurs, tableau « Classic » avec les autres joueurs ;

Pour qu'un tableau puisse être organisé, un minimum de 8 joueurs inscrits est nécessaire.

S'il y a moins de 8 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 : 33 inscrits sur l'acte : Tableau « Classic Pro » de 16 joueurs et tableau « Classic Plus » de 17 joueurs

XI.306 – 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 manager de la compétition pour la réalisation de tous les matchs de poule (10 jours environ). Il faut tout de même que le joueur soit disponible au moins trois fois par semaine sur des horaires plus classiques (soit le soir à partir de 19h ou en journée le week-end).

XI.307 – Saisie des résultats

La saisie du résultat de chaque match sur Challonge 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 manager de la compétition vérifiera le résultat du match.

XI.308 – Cotations, classements et qualification Championnat de France

A chaque acte, les résultats des joueurs sont cotés 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 et/ou site Eleven France).

Les 4 premiers au classement final des « Classic Series » (après les 4 actes) sont automatiquement qualifiés pour la phase finale en présentiel des Championnats de France.

Les 44 suivants au classement final des « Classic Series » (après les 4 actes) sont automatiquement qualifiés pour la phase virtuelle des Championnats de France.

XI.309 - 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.

XI.310 - 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 manches à 0, 2 manches à 0 à chaque match et 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, 2 manches à 0 à chaque match et 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.

XI.311 – 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, 2 manches à 0 à chaque match et 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.

Règle du « No Show » :

Un joueur est contacté par un adversaire pour convenir d'un horaire de match. S'il ne donne pas de réponse 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.

Un « No show » maximum par tournoi est toléré. En cas de deuxième « No Show », consécutif ou non, le joueur est automatiquement disqualifié.

Annexe 1

Explication de la mise en poule et des tableaux

A - 8 joueurs (1 poule unique de 8 joueurs)

Tous les participants se rencontrent et sont classés de 1 à 8 (7 parties).

B - Groupe de 9 à 12 joueurs (4 poules de 3 joueurs) puis tableau final

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

À l'issue des poules les joueurs sont placés dans un tableau de 12 joueurs :

- les 1^{er} de poule sont en quart de finale
- les 2^e et 3^e de poule s'affrontent en barrages
- les perdants des demi-finales s'affrontent pour la place 3-4

C - Groupe de 13 à 16 joueurs (4 poules de 3 ou 4 joueurs) puis tableau final

Dans chacune des poules, tous les participants se rencontrent et sont classés de 1 à 3 ou 4.

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

- les 1^{ers} de poule affrontent les 4^{ème} de poule en 8^{ème} de finale
- les 2^{ème} et les 3^{ème} s'affrontent en 8^{ème} de finale
- les perdants des demi-finales s'affrontent pour la place 3-4

D - Groupe de 24 joueurs (8 poules de 3 joueurs) puis tableau final

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

À l'issue des poules les joueurs sont placés dans un tableau de 24 joueurs :

- les 1^{ers} sont placés en 8^{ème} de finale
- les 2^e et 3^e de poule s'affrontent en barrage et les vainqueurs seront en 8^{ème} de finale
- les perdants des demi-finales s'affrontent pour la place 3-4

E - Groupe de 32 joueurs (8 poules de 4 joueurs) puis tableau final

Dans chacune des poules, tous les participants se rencontrent et sont classés de 1 à 4.

À l'issue des poules les joueurs sont placés dans un tableau de 32 joueurs :

- les 1^{ers} de poule affrontent les 4^{ème} de poule en 16^{ème} de finale
- les 2^e et 3^e de poule s'affrontent en 16^{ème} de finale
- les perdants des demi-finales s'affrontent pour la place 3-4

F - Groupe de 48 joueurs (16 poules de 3 joueurs) puis tableau final

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

À l'issue des poules les joueurs sont placés dans un tableau de 48 joueurs :

- les 1^{ers} de poule sont placés en 16^{ème} de finale du tableau principal
- les 2^e et 3^e de poule s'affrontent en barrage et les vainqueurs seront en 16^{ème} de finale
- les perdants des demi-finales s'affrontent pour la place 3-4

Classement des joueurs dans une poule

- a) Le classement est établi directement par Challonge (Nb victoire, ratio victoire/défaite, ratio des manches et ratio des points). 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.
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 points gagnés par les points perdus.
- d) Dès que l'un (ou plusieurs) des ex-æquo 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.

Mise en tableau après les poules : trois qualifiés 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 ne peuvent se rencontrer qu'en 1/4 de finale
- Les vainqueurs des poules 1 à 16 ne peuvent se rencontrer qu'en 8^{ème} 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 1^{er} de poule, ils sont regroupés de la façon suivante : les vainqueurs des poules 3 et 4 dans un groupe 3^e et 4^e, les vainqueurs des poules 5 à 8 dans un groupe 5^e à 8^e, les vainqueurs des poules 9 à 12 dans un groupe 9^e à 12^e et les vainqueurs des poules 13 à 16 dans un autre groupe.

Les vainqueurs sont placés comme indiqué dans l'article XI.305.2 du règlement sportif fédéral.

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

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

Les joueurs classés 4^e de poule sont placés par tirage au sort dans le même demi-tableau que leur 1^{er} de poule, mais dans le quart opposé.

Pour rappel, il n'y aura pas de classement intégral dans les tableaux. Après 1 défaite dans le tableau principal la compétition sera terminée sauf pour les demi-finalistes qui disputeront la place 3-4.

Prize Money :

Un prize money sera remis aux 4 premiers de chaque acte selon le tableau suivant :

	Classic Pro	Classic Plus	Classic
Vainqueur	50 €	50 €	50 €
Finaliste	30 €	30 €	30 €
3 ^{ème} et 4 ^{ème}	20 €	20 €	20 €

Les modalités de versement seront précisées ultérieurement.

Annexe 2 Calendrier 2025

Acte 1 :

- Début des inscriptions : 20 janvier
- Début de l'Acte et des phases de poules : 10 février
- Fin des phases de poules : 20 février
- Fin du Tour 1 : 23 février
- Fin du Tour 2 : 26 février
- Fin du Tour 3 : 2 mars
- Fin des Demi-finales : 5 mars
- Finales et place 3/4 : 8 mars

Acte 2 :

- Début des inscriptions : 20 mars
- Début de l'Acte et des phases de poules : 10 avril
- Fin des phases de poules : 20 avril
- Fin du Tour 1 : 23 avril
- Fin du Tour 2 : 26 avril
- Fin du Tour 3 : 29 avril
- Fin des Demi-finales : 2 mai
- Finales et place 3/4 : 4 mai

Acte 3 :

- Début des inscriptions : 22 mai
- Début de l'Acte et des phases de poules : 11 juin
- Fin des phases de poules : 21 juin
- Fin du Tour 1 : 25 juin
- Fin du Tour 2 : 28 juin
- Fin du Tour 3 : 1 juillet
- Fin des Demi-finales : 3 juillet
- Finales et place 3/4 : 6 juillet

Acte 4 :

- Début des inscriptions : 5 août
- Début de l'Acte et des phases de poules : 25 août
- Fin des phases de poules : 3 septembre
- Fin du Tour 1 : 7 septembre
- Fin du Tour 2 : 10 septembre
- Fin du Tour 3 : 14 septembre
- Fin des Demi-finales : 17 septembre
- Finales et place 3/4 : 20 septembre

Annexe 3 : Les points attribués par tableau et par acte

Tableau 1
Barème des points acquis pour le tableau : « Classic Pro »

	8 joueurs	9 à 16 joueurs	17 à 32 joueurs
1 ^{er}	1000	1000	1000
2 ^e	850	850	850
3 ^e	750	750	750
4 ^e	650	700	700
5 ^e à 8 ^e	520	620	620
9 ^e à 16 ^e		520	560
16 ^e à 32 ^e			520

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

	8 joueurs	9 à 16 joueurs	17 à 32 joueurs
1 ^{er}	500	500	500
2 ^e	420	420	420
3 ^e	360	360	380
4 ^e	320	320	360
5 ^e à 8 ^e	250	280	320
9 ^e à 16 ^e		250	280
17 ^e à 32 ^e			250

Tableau 3
Points acquis pour le tableau « Classic »

	6 à 8 JOUEURS	9 à 16 JOUEURS	17 à 32 JOUEURS	33 à 48 JOUEURS
1 ^{er}	230	230	230	230
2 ^e	180	180	180	180
3 ^e	140	140	140	140
4 ^e	100	100	120	130
5 ^e à 8 ^e	50	80	100	110
9 ^e à 16 ^e		50	80	90
17 ^e à 32 ^e			50	70
33 ^e à 48 ^e				50