

Guide du

CHAMPIONNAT DE FRANCE

de jeu laser Mégazone



KOMENTRONJOUÉ



GUIDE DU CHAMPIONNAT DE FRANCE 2023-2024

Si vous lisez ces lignes c'est que vous vous posez peut-être pleins de questions quant au championnat de France de Jeu Laser Mégazone organisé par LEO. C'est normal et soyez rassuré car vous avez le bon document dans les mains. Ce Guide répondra en effet à toutes vos questions : explications du mode de jeu, déroulement d'un tournoi, tarifs, inscriptions...

Si suite à votre lecture il vous reste des questions, n'hésitez surtout pas à nous joindre sur contact@leo-laser.fr ou via le formulaire de contact de notre site, nous vous répondrons avec plaisir et au plus vite.

Bonne lecture :).

Ce document est la pleine propriété de l'association LEO (association loi 1901 enregistrée sous le numéro W595015207). Toute reproduction ou utilisation même partielle de ce document par toute autre entité (morale ou physique) ou pour la promotion d'autres tournois est strictement interdit sous peine de poursuites.



LEO - L'ESPRIT LASER
www.leo-laser.fr

MAJ : 17/09/2023

SOMMAIRE

A] CHAMPIONNAT DE FRANCE

1 - Déroulement	page 4	8 - Ligues	page 8
2 - Dates et lieux des tournois	page 4	9 - Maintien des points de championnat	page 10
3 - Participation et qualification	page 4	10 - Maintien de la force globale moyenne	page 10
4 - Récompenses	page 5	11 - Disqualification	page 11
5 - Validités des règles du Guide	page 5	12 - Intersaison et mercato	page 11
6 - Points de championnat	page 6	13 - Tournoi annulé	page 11
7 - Classement général	page 6		

B] TOURNOIS - MODE DE JEU ET EQUIPEMENT

1 - Mode de jeu : principe	page 12	9 - Veste : position des bras	page 18
2 - Mode de jeu : configuration	page 14	10 - Veste : informations complémentaires	page 19
3 - Base : fonctionnement	page 14	11 - Tirs et positions	page 19
4 - Base : couleurs et zones de défense	page 15	12 - Entrée, sortie et traversée de zone	page 20
5 - Système de points	page 16	13 - Entrée de zone : position du corps	page 20
6 - Joueur activé désactivé	page 17	14 - Entrée de zone : position des pieds	page 21
7 - Tenue du gun : position des mains	page 17	15 - Rampes et zones interdites	page 21
8 - Tenue du gun : orientation	page 18	16 - Respect du matériel et du centre accueillant	page 21

C] TOURNOIS - DEROULEMENT

1 - Horaires	page 22	5 - Planning de matchs	page 27
2 - Format de rencontre	page 23	6 - Déroulement d'un match	page 28
3 - Schéma de rencontre	page 24	7 - Pannes	page 29
4 - Match aller-retour	page 26	8 - Fair-Play	page 30

D] TOURNOIS - INFORMATIONS ET INSCRIPTIONS

1 - Informations	page 31	7 - Transfert de joueurs	page 42
2 - Conditions d'inscription et de participation	page 34	8 - Blessé grave	page 42
3 - Inscriptions	page 36	9 - Forfaits	page 43
4 - Inscriptions équipes de 3 5 joueurs	page 41	10 - Abandon d'un joueur	page 44
5 - Equipes à moins de 3 joueurs	page 41	11 - Validation de la présence d'un joueur	page 44
6 - Indisponibilité de joueurs	page 42		

E] CREATION ET GESTION D'EQUIPE

1 - Création du profil joueur	page 45	6 - Propriété de l'équipe	page 48
2 - Création du profil équipe	page 45	7 - Mise en pause de l'équipe	page 48
3 - Invitation de joueurs à rejoindre l'équipe	page 47	8 - Reprise de l'équipe	page 48
4 - Importance du capitaneat	page 47	9 - Suppression de l'équipe	page 48
5 - Transfert du capitaneat	page 48	10 - Temps de création / de gestion	page 48

F] GESTION DES EGALITES

1 - Cas d'égalités	page 49	5 - Cas d'égalités traités	page 51
2 - Force offensive (FO) - Définition et calcul	page 49	6 - Informations complémentaires	page 51
3 - force défensive (FD) - Définition et calcul	page 50	7 - Cas particuliers	page 52
4 - Force globale (FG) - Définition et calcul	page 50		

G] ARBITRAGE

1 - Arbitres	page 53	7 - Litiges vidéo	page 60
2 - Fautes	page 55	8 - Perte de points / perte de base : différence	page 60
3 - Avertissement et carton	page 55	9 - Impact sur le fair-play	page 60
4 - Sanctions	page 56	10 - Jeu dangereux	page 60
5 - Juges de ligue	page 59	11 - A propos de l'arbitrage	page 60
6 - Arbitres et juges : différence	page 60		

H] LIVE - STATISTIQUES - REPLAY VIDEO - APPLICATION

1 - Live	page 61	4 - Commentateurs	page 62
2 - Statistiques	page 61	5 - Chevalets	page 63
3 - Replay Vidéo	page 62	6 - Application LEO - Laser	page 63

J] GLOSSAIRE

Des mots et des expressions en lien avec le championnat que vous ne comprenez pas ? On vous les définit ici :). page 64

K] FAQ

Encore des questions après votre lecture ? Trouvez les réponses ici :). page 65

A] CHAMPIONNAT DE FRANCE

1 - DEROULEMENT

Le championnat de France est composé de 4 tournois organisés dans 4 salles de jeu laser Mégazone au cours d'une saison, de mi-septembre à début juin. Selon leur classement final à chacun de ces tournois, les équipes gagnent et cumulent des points de championnat. A la fin du quatrième tournoi de la saison, l'équipe ayant cumulé le plus de points de championnat remporte le championnat pour la saison.

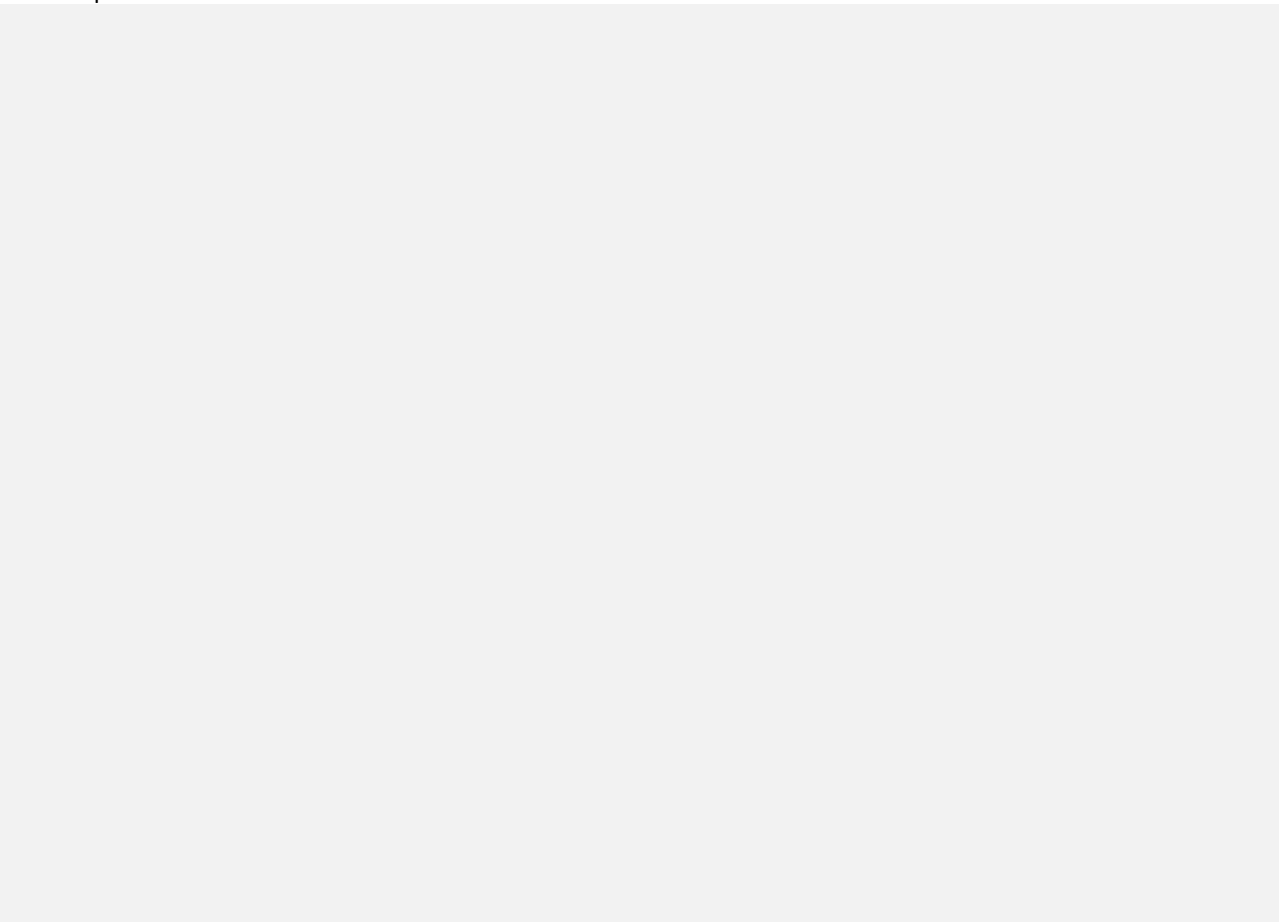
2 - DATES ET LIEUX DES TOURNOIS

Les 4 tournois sont organisés au cours de week-ends et à différentes périodes de l'année :

- ⇒ 1^{er} tournoi : fin octobre
- ⇒ 2^{ème} tournoi : fin février
- ⇒ 3^{ème} tournoi : mi-avril
- ⇒ 4^{ème} tournoi : à chaque week-end de pentecôte, entre fin mai et début juin

Ils se déroulent dans n'importe quelle salle Mégazone de France préalablement sélectionnée par LEO. Dans un souci d'équité de distance à parcourir pour les équipes, LEO essaye de répartir au mieux les tournois dans tout le pays.

Pour faciliter l'organisation des équipes, les dates et lieux des tournois de la saison suivante sont annoncés dès la fin de la saison précédente et sont dès lors consultables à tout moment sur le site internet de LEO.



3 - PARTICIPATION ET QUALIFICATION

Les inscriptions aux tournois sont ouvertes à toute personne âgée d'au minimum 13 ans et motivée à jouer au jeu laser de haut niveau. Aucune qualification préalable dans un tournoi régional ou autre n'est nécessaire.

Il est demandé aux joueurs participants de bien connaître le contenu de ce Guide, de l'appliquer et de le respecter au cours des tournois. Aucune tolérance ne sera donnée à un joueur ou à une équipe si LEO réalise que l'origine du problème est une méconnaissance des règles pour lesquelles les joueurs s'engagent à connaître et à appliquer lors de l'inscription de leur équipe à un tournoi.

4 - RECOMPENSES

Le championnat est avant tout un challenge sportif permettant aux joueurs de vivre des aventures humaines fortes autour du jeu laser Mégazone. Aucune somme d'argent ni de lot de valeur n'est à emporter. A chaque fin de tournoi :

- ⇒ les 3 premiers de la ligue 1 remportent une coupe spéciale ligue 1 aux noms et dates du tournoi
- ⇒ les 3 premiers de la ligue 2 remportent une coupe spéciale ligue 2 aux noms et dates du tournoi
- ⇒ l'équipe élue la plus fair-play de la ligue 1 remporte une coupe spéciale aux noms et dates du tournoi
- ⇒ l'équipe élue la plus fair-play de la ligue 2 remporte une coupe spéciale aux noms et dates du tournoi
- ⇒ les profils en ligne des joueurs se mettent à jour : participation, palmarès, statistiques, replay vidéo...

A la fin du tournoi, selon le temps restant et si les équipes sont d'accord, un match d'exhibition peut être organisé entre la première équipe de la ligue 1 et la première équipe de la ligue 2.

En fin de saison, l'équipe ayant cumulé le plus de points de championnat au cours de ses tournois est désignée comme l'équipe championne de France. Elle gagne alors le trophée officiel qu'elle remettra en jeu la saison suivante.



TROPHEE DU CHAMPIONNAT



COUPES DE LA LIGUE 1



COUPES DE LA LIGUE 2



COUPES DU FAIR-PLAY (L1 ET L2)

5 - VALIDITE DES REGLES DU GUIDE

Une fois la saison démarrée, aucune révision du Guide n'est effectuée, sauf cas vraiment problématique. Ce guide n'est mis à jour, au besoin, que durant l'intersaison. Aucune modification d'une règle n'est également possible durant un tournoi.

Si au cours de la saison, une situation non prévue dans le Guide se révèle, LEO agira au mieux sur le moment en tenant compte de la situation globale du tournoi, puis engagera une réflexion à ce sujet au cours de son Assemblée Générale afin de statuer sur l'encadrement à mettre en place pour la prochaine mise à jour du Guide.

6 - POINTS DE CHAMPIONNAT

Selon le classement final des tournois auxquels elles participent, les équipes se voient attribuer différents points.

Points de tournoi

A la fin du tournoi, deux classements sont élaborés : celui de la ligue 1 et celui de la ligue 2. Ce classement donne lieu à l'attribution de points de tournoi en **rouge** ci-dessous.

TOURNOI 3 : CLASSEMENT FINAL			
LIGUE 1		LIGUE 2	
1 ^{er}	Equipe D : 24	1 ^{er}	Equipe L : 15
2 ^{ème}	Equipe B : 23	2 ^{ème}	Equipe K : 14
3 ^{ème}	Equipe A : 22	3 ^{ème}	Equipe P : 13
4 ^{ème}	Equipe C : 21	4 ^{ème}	Equipe J : 12
5 ^{ème}	Equipe F : 20	5 ^{ème}	Equipe Q : 11
6 ^{ème}	Equipe E : 19	6 ^{ème}	Equipe O : 10
7 ^{ème}	Equipe I : 18	7 ^{ème}	Equipe M : 9
8 ^{ème}	Equipe G : 17	8 ^{ème}	Equipe N : 8
9 ^{ème}	Equipe H : 16		

Points de bonus ligue 2

Contrairement au football où les équipes passent d'une ligue à une autre à chaque fin de saison, les équipes peuvent changer de ligue d'un tournoi à un autre. Bien que ce passage soit toujours lié au nombre d'équipes inscrites, une attribution de points supplémentaires (dit de bonus en **vert** ci-dessous) est accordé aux trois ou quatre premières équipes de la ligue 2 ce qui permet de leur favoriser (mais sans le garantir) un possible passage de la ligue 2 à la ligue 1 pour leur prochain tournoi du championnat.

Selon le nombre d'équipes inscrites, l'attribution de ces points de bonus diffère :

[entre 10 et 12 (inclus) équipes inscrites]			
TOURNOI 3 : CLASSEMENT FINAL			
LIGUE 1		LIGUE 2	
1 ^{er}	Equipe D : 24	1 ^{er}	Equipe L : 15 + 2
2 ^{ème}	Equipe B : 23	2 ^{ème}	Equipe K : 14 + 2
3 ^{ème}	Equipe A : 22	3 ^{ème}	Equipe P : 13 + 1
4 ^{ème}	Equipe C : 21	4 ^{ème}	Equipe J : 12
5 ^{ème}	Equipe F : 20	5 ^{ème}	Equipe Q : 11
6 ^{ème}	Equipe E : 19	6 ^{ème}	Equipe O : 10
7 ^{ème}	Equipe I : 18	7 ^{ème}	Equipe M : 9
8 ^{ème}	Equipe G : 17	8 ^{ème}	Equipe N : 8
9 ^{ème}	Equipe H : 16		
























[entre 13 et 18 (inclus) équipes inscrites]			
TOURNOI 3 : CLASSEMENT FINAL			
LIGUE 1		LIGUE 2	
1 ^{er}	Equipe D : 24	1 ^{er}	Equipe L : 15 + 3
2 ^{ème}	Equipe B : 23	2 ^{ème}	Equipe K : 14 + 3
3 ^{ème}	Equipe A : 22	3 ^{ème}	Equipe P : 13 + 2
4 ^{ème}	Equipe C : 21	4 ^{ème}	Equipe J : 12 + 1
5 ^{ème}	Equipe F : 20	5 ^{ème}	Equipe Q : 11
6 ^{ème}	Equipe E : 19	6 ^{ème}	Equipe O : 10
7 ^{ème}	Equipe I : 18	7 ^{ème}	Equipe M : 9
8 ^{ème}	Equipe G : 17	8 ^{ème}	Equipe N : 8
9 ^{ème}	Equipe H : 16		

[entre 19 et 24 (inclus) équipes inscrites]			
TOURNOI 3 : CLASSEMENT FINAL			
LIGUE 1		LIGUE 2	
1 ^{er}	Equipe D : 24	1 ^{er}	Equipe L : 15 + 4
2 ^{ème}	Equipe B : 23	2 ^{ème}	Equipe K : 14 + 4
3 ^{ème}	Equipe A : 22	3 ^{ème}	Equipe P : 13 + 3
4 ^{ème}	Equipe C : 21	4 ^{ème}	Equipe J : 12 + 1
5 ^{ème}	Equipe F : 20	5 ^{ème}	Equipe Q : 11
6 ^{ème}	Equipe E : 19	6 ^{ème}	Equipe O : 10
7 ^{ème}	Equipe I : 18	7 ^{ème}	Equipe M : 9
8 ^{ème}	Equipe G : 17	8 ^{ème}	Equipe N : 8
9 ^{ème}	Equipe H : 16		























L'addition des points de tournoi et des points de bonus ligue 2 permet d'obtenir les points de championnat.

7 - CLASSEMENT GENERAL

L'addition des points de championnat de chaque tournoi auxquels les équipes participent permet l'élaboration d'un classement général du championnat. Exemple avec l'équipe 'Yellow Kisama'.

Tournoi n°1 - LaserBowl, Choisey		Tournoi n°2 - Mégazone Laser Games, Elbeuf				
Position	Equipe	Composition	Départ	Bonus	Tournoi	Total
1 ^{ère}	 La Dabeuh	   	0	-	24	24
2 ^{ème}	 La Yellow Kisama	    	0	-	23	23
3 ^{ème}	 Les Alones	    	0	-	22	22
4 ^{ème}	 La Blacklight	    	0	-	21	21

Au premier tournoi, la Yellow Kisama remporte 23 points de championnat (ce qui est normal puisqu'étant le premier tournoi de la saison, l'équipe a démarré avec 0 points de championnat) et se classe deuxième du classement général.

Tournoi n°1 - LaserBowl, Choisey		Tournoi n°2 - Mégazone Laser Games, Elbeuf				
Position	Equipe	Composition	Départ	Bonus	Tournoi	Total
1 ^{ère}	 La Dabeuh	   	24	-	23	47
2 ^{ème}	 Les Alones	    	22	-	24	46
3 ^{ème}	 La Yellow Kisama	   	23	-	22	45
4 ^{ème}	 La Blacklight	    	21	-	20	41

Au deuxième tournoi, la Yellow Kisama remporte 22 points de championnat. En les additionnant aux points de championnat qu'elle avait remportés au tournoi 1, elle obtient 45 points de championnat et se classe alors troisième au classement général.

8 - LIGUES

Pour éviter un sentiment de dégoût suite à des matchs de niveau trop inégal entre deux équipes (où aucun plaisir de jeu n'aura été ressenti pour chacune d'elles) mais aussi pour favoriser la progression motivante des équipes, celles-ci sont réparties, avant chaque tournoi où elles se sont inscrites, en deux ligues de niveau : la ligue 1 et la ligue 2 (les équipes ne se rencontrent pas entre les ligues). Cette répartition est réalisée en deux étapes :

Première étape

Le nombre d'équipes par ligue est obtenu à partir du nombre d'équipes inscrites au tournoi :

- ⇒ Si 18 équipes sont inscrites au tournoi, 9 équipes sont en ligue 1 et 9 équipes sont en ligue 2.
- ⇒ Si 19 équipes sont inscrites au tournoi (donc nombre impair), 10 équipes sont en ligue 1 (priorité est alors donnée à la ligue 1) et 9 équipes sont en ligue 2.

Seconde étape

L'ordre des équipes dans les ligues est, quant à lui, basé selon le moment de la saison, soit sur leurs points finaux du championnat précédent, soit sur leurs points de championnat gagnés au tournoi précédent :

DEBUT DE LA SAISON (pour le tournoi 1)

- ⇒ Toutes les équipes démarrent ce nouveau championnat avec 0 point.
- ⇒ La répartition des équipes dans les ligues est réalisée dans cet ordre :

- 1) d'abord les équipes ayant participé au championnat précédent (dans l'ordre du classement général final)
- 2) puis les équipes n'ayant pas participé au championnat précédent mais dont les membres ont déjà participé à d'autres tournois (toutes saisons confondues). L'ordre de répartition est alors réalisé par l'addition du nombre de participations aux tournois de chacun des membres qui la composent.
- 3) puis les équipes dont les membres n'ont aucune participation aux tournois. Leur tri est alors réalisé aléatoirement par l'outil de gestion des scores de LEO.

SAISON EN COURS (pour les tournois 2,3 et 4)

- ⇒ La répartition des équipes dans les ligues est réalisée dans cet ordre :

- 1) d'abord les équipes triées selon leurs points de championnat obtenus au précédent tournoi et non ceux obtenus au dernier tournoi auquel l'équipe a participé. Si des équipes sont à égalité de points de championnat, sont alors utilisées leur forces globales de championnat [FGC] pour les départager.
- 2) puis les équipes dont les points de championnat ne sont pas pris en compte (car elles n'ont pas participé au précédent tournoi) ou ayant 0 point de championnat car il s'agit de leur première participation à l'un des tournois du championnat ou que leurs points de championnat ont été réinitialisés suite à un changement trop important dans leur composition d'un tournoi à un autre mais dont les membres les composant ont déjà participé à d'autres tournois (toutes saisons confondues). L'ordre de répartition est alors réalisé par l'addition du nombre de participations aux tournois de chacun des membres qui la composent.
- 3) puis les équipes ayant 0 points de championnat et dont les membres les composant n'ont aucune participation aux tournois. Leur tri est alors réalisé aléatoirement par l'outil de gestion des scores de LEO.

Puis les matchs se déroulent dans chacune des ligues selon le schéma de rencontre établi : période de qualification, période finale... Le tournoi terminé, les points de championnat sont attribués aux équipes inscrites.

Ci-dessous, un exemple de répartition des équipes dans les ligues au fur et à mesure des tournois du championnat.

TOURNOI 1 : CLASSEMENT FINAL			
Points de championnat remportés			
LIGUE 1		LIGUE 2	
1 ^{er}	Equipe D : 24	1 ^{er}	Equipe L : 19
2 ^{ème}	Equipe B : 23	2 ^{ème}	Equipe K : 18
3 ^{ème}	Equipe A : 22	3 ^{ème}	Equipe P : 16
4 ^{ème}	Equipe C : 21	4 ^{ème}	Equipe J : 13
5 ^{ème}	Equipe F : 20	5 ^{ème}	Equipe Q : 11
6 ^{ème}	Equipe E : 19	6 ^{ème}	Equipe O : 10
7 ^{ème}	Equipe I : 18	7 ^{ème}	Equipe M : 9
8 ^{ème}	Equipe G : 17	8 ^{ème}	Equipe N : 8
9 ^{ème}	Equipe H : 16		

TOURNOI 2 [17 équipes inscrites] Répartition des équipes dans les ligues	
LIGUE 1	LIGUE 2
Equipe D [24 points de championnat au tournoi 1]	Equipe P [16 points de championnat au tournoi 1]
Equipe B [23 points de championnat au tournoi 1]	Equipe H [16 points de championnat au tournoi 1]
Equipe A [22 points de championnat au tournoi 1]	Equipe J [13 points de championnat au tournoi 1]
Equipe C [21 points de championnat au tournoi 1]	Equipe Q [11 points de championnat au tournoi 1]
Equipe F [20 points de championnat au tournoi 1]	Equipe O [10 points de championnat au tournoi 1]
Equipe E [19 points de championnat au tournoi 1]	Equipe M [9 points de championnat au tournoi 1]
Equipe L [19 points de championnat au tournoi 1]	Equipe N [8 points de championnat au tournoi 1]
Equipe I [18 points de championnat au tournoi 1]	Equipe R [Aucune participation au tournoi 1]
Equipe K [18 points de championnat au tournoi 1]	

Dans cet exemple, l'équipe G ne s'est pas inscrite au tournoi 2.

TOURNOI 2 : CLASSEMENT FINAL Points de championnat remportés			
LIGUE 1		LIGUE 2	
1 ^{er}	Equipe A : 24	1 ^{er}	Equipe P : 19
2 ^{ème}	Equipe F : 23	2 ^{ème}	Equipe H : 18
3 ^{ème}	Equipe B : 22	3 ^{ème}	Equipe Q : 16
4 ^{ème}	Equipe D : 21	4 ^{ème}	Equipe J : 13
5 ^{ème}	Equipe C : 20	5 ^{ème}	Equipe O : 11
6 ^{ème}	Equipe E : 19	6 ^{ème}	Equipe R : 10
7 ^{ème}	Equipe L : 18	7 ^{ème}	Equipe M : 9
8 ^{ème}	Equipe I : 17	8 ^{ème}	Equipe N : 8
9 ^{ème}	Equipe K : 16		

TOURNOI 3 [16 équipes inscrites] Répartition des équipes dans les ligues	
LIGUE 1	LIGUE 2
Equipe A [24 points de championnat au tournoi 2]	Equipe I [17 points de championnat au tournoi 2]
Equipe F [23 points de championnat au tournoi 2]	Equipe Q [16 points de championnat au tournoi 2]
Equipe B [22 points de championnat au tournoi 2]	Equipe K [16 points de championnat au tournoi 2]
Equipe D [21 points de championnat au tournoi 2]	Equipe J [13 points de championnat au tournoi 2]
Equipe C [20 points de championnat au tournoi 2]	Equipe R [10 points de championnat au tournoi 2]
Equipe P [19 points de championnat au tournoi 2]	Equipe M [9 points de championnat au tournoi 2]
Equipe L [18 points de championnat au tournoi 2]	Equipe N [8 points de championnat au tournoi 2]
Equipe H [18 points de championnat au tournoi 2]	Equipe G [Aucune participation au tournoi 2]

Dans cet exemple, l'équipe E et O ne se sont pas inscrites au tournoi. L'équipe G s'est par contre inscrite mais n'ayant pas participé au tournoi précédent (le 2), elle ne possède donc pas de points de championnat de référence. Elle se retrouve donc triée après celles qui en possèdent.

TOURNOI 3 : CLASSEMENT FINAL Points de championnat remportés			
LIGUE 1		LIGUE 2	
1 ^{er}	Equipe B : 24	1 ^{er}	Equipe Q : 19
2 ^{ème}	Equipe A : 23	2 ^{ème}	Equipe I : 18
3 ^{ème}	Equipe C : 22	3 ^{ème}	Equipe K : 16
4 ^{ème}	Equipe F : 21	4 ^{ème}	Equipe J : 13
5 ^{ème}	Equipe D : 20	5 ^{ème}	Equipe N : 11
6 ^{ème}	Equipe L : 19	6 ^{ème}	Equipe G : 10
7 ^{ème}	Equipe P : 18	7 ^{ème}	Equipe R : 9
8 ^{ème}	Equipe H : 17	8 ^{ème}	Equipe M : 8

TOURNOI 4 [18 équipes inscrites] Répartition des équipes dans les ligues	
LIGUE 1	LIGUE 2
Equipe B [24 points de championnat au tournoi 3]	Equipe H [17 points de championnat au tournoi 3]
Equipe A [23 points de championnat au tournoi 3]	Equipe K [16 points de championnat au tournoi 3]
Equipe C [22 points de championnat au tournoi 3]	Equipe J [13 points de championnat au tournoi 3]
Equipe F [21 points de championnat au tournoi 3]	Equipe N [11 points de championnat au tournoi 3]
Equipe D [20 points de championnat au tournoi 3]	Equipe G [10 points de championnat au tournoi 3]
Equipe Q [19 points de championnat au tournoi 3]	Equipe R [9 points de championnat au tournoi 3]
Equipe L [19 points de championnat au tournoi 3]	Equipe M [8 points de championnat au tournoi 3]
Equipe P [18 points de championnat au tournoi 3]	Equipe E [Aucune participation au tournoi 3]
Equipe I [18 points de championnat au tournoi 3]	Equipe S [Aucune participation au tournoi 3]

L'équipe E s'est inscrite mais n'ayant pas participé au tournoi précédent (le 3), elle ne possède donc pas de points de championnat de référence. Elle se retrouve donc triée après celles qui en possèdent.

9 - MAINTIEN DES POINTS DE CHAMPIONNAT

Le premier tournoi passé, pour maintenir ses points de championnat, une équipe doit s'inscrire à son prochain tournoi avec au moins 3 membres ayant physiquement joué dans l'équipe lors du dernier tournoi auquel elle a participé.

1er cas : maintien des points de championnat en ne participant pas à tous les tournois

Tournoi 1 : composition d'équipe -> [Logane](#) | [Sam](#) | [Chewby](#) | [Thorkell](#).

A l'issue du tournoi, elle remporte 12 points de championnat au classement général.

Tournoi 2 : elle n'y participe pas.

Elle ne remporte donc pas de point de championnat.

Tournoi 3 : composition d'équipe -> [Logane](#) | [Sam](#) | [Skeepee](#) | [Thorkell](#). Maintien des points de championnat car elle comporte toujours une base de 3 joueurs identiques par rapport au dernier tournoi auquel elle a participé. A l'issue du tournoi, elle remporte 18 points de championnat. $12+18 = 30$ points de championnat au classement général.

Tournoi 4 : composition d'équipe -> [SanDream](#) | [Sam](#) | [Skeepee](#) | [Thorkell](#). Maintien des points de championnat car elle comporte toujours une base de 3 joueurs identiques par rapport au dernier tournoi auquel elle a participé. A l'issue du tournoi, elle remporte 8 points de championnat. $30+8 = 38$ points de championnat au classement général.

2nd cas : non maintien des points de championnat en ne participant pas à tous les tournois

Tournoi 1 : composition d'équipe -> [Logane](#) | [Sam](#) | [Chewby](#) | [Thorkell](#).

A l'issue du tournoi, elle remporte 12 points de championnat au classement général.

Tournoi 2 : elle n'y participe pas.

Elle ne remporte donc pas de point de championnat.

Tournoi 3 : composition d'équipe -> [SanDream](#) | [Sam](#) | [Skeepee](#) | [Thorkell](#). Remise à 0 des points de championnat car elle ne comporte pas au moins 3 mêmes joueurs de la composition d'équipe inscrite au dernier tournoi auquel elle a participé. A l'issue du tournoi, elle remporte 18 points de championnat au classement général.

Tournoi 4 : composition d'équipe -> [SanDream](#) | [Sam](#) | [Chewby](#) | [Thorkell](#). Maintien des points de championnat car elle comporte toujours une base de 3 joueurs identiques par rapport au dernier tournoi auquel elle a participé. A l'issue du tournoi, elle remporte 8 points de championnat. $18+8 = 26$ points de championnat au classement général.

Si d'un tournoi à un autre, de par sa composition, l'équipe perd ses points de championnat (peu importe son historique de participation dans le championnat) elle se retrouvera systématiquement en-dessous des équipes ayant gardé leurs points de championnat lors de la répartition des équipes dans les ligues.

10 - MAINTIEN DE LA FORCE GLOBALE MOYENNE

Le maintien des points de la force globale moyenne des équipes est régi par la même règle que celle des points de championnat : si la composition d'une équipe change de trop d'un tournoi à un autre au sein du même championnat, l'équipe perd ses points de force globale.

11 - DISQUALIFICATION

Parce que LEO souhaite que le championnat se déroule au mieux en évitant au maximum tout abus, certaines règles concernant la composition des équipes sont très strictes.

Si après le début du tournoi ou au cours du tournoi, LEO se rend compte que la composition d'une équipe n'est pas la même que celle déclarée lors de son inscription, les sanctions suivantes sont appliquées :

- ⇒ elle est automatiquement disqualifiée du tournoi
- ⇒ elle ne joue plus de matchs de ce tournoi
- ⇒ tous les points de ses matchs joués du tournoi sont annulés
- ⇒ l'historique de l'équipe ne contiendra pas sa participation au tournoi
- ⇒ toutes les statistiques [équipe, joueurs...] du tournoi pour l'équipe en question seront effacées

Si après le tournoi et avant le suivant, LEO se rend compte que la composition d'une équipe n'était pas la même que celle déclarée lors de son inscription, les sanctions suivantes sont appliquées :

- ⇒ elle est automatiquement disqualifiée du tournoi
- ⇒ l'historique de l'équipe ne contiendra pas sa participation au tournoi
- ⇒ toutes les statistiques [équipe, joueurs...] du tournoi pour l'équipe en question seront effacées
- ⇒ l'attribution des points de championnat sera recalculée (en tenant compte si le tournoi s'est déroulé en mode Poule ou Apa) entraînant une possible modification post-tournoi du classement général.

12 - INTERSAISON ET MERCATO

Lorsque la saison est terminée, le classement général des équipes au championnat est définitivement scellé. Durant l'intersaison, le capitaine peut donc modifier l'ensemble de ses joueurs (y compris lui) sans que cela puisse inquiéter le nombre de points de championnat gagné par l'équipe et donc sa position de démarrage au prochain tournoi.

CHAMPIONNAT 2022/2023 CLASSEMENT GENERAL FINAL				⇒	CHAMPIONNAT 2023/2024 TOURNOI 1 - 16 EQUIPES INSCRITES	
1	Equipe E [54 points]	10	Equipe H [33 points]	INTERSAISON	LIGUE 1	LIGUE 2
2	Equipe A [51 points]	11	Equipe D [30 points]		Equipe E	Equipe D
3	Equipe C [48 points]	12	Equipe L [28 points]		Equipe A	Equipe L
4	Equipe G [45 points]	13	Equipe O [24 points]		Equipe C	Equipe O
5	Equipe F [44 points]	14	Equipe Q [23 points]		Equipe F	Equipe M
6	Equipe K [42 points]	15	Equipe N [22 points]		Equipe K	Equipe T
7	Equipe I [40 points]	16	Equipe M [21 points]		Equipe I	Nouvelle équipe
8	Equipe J [38 points]	17	Equipe T [17 points]		Equipe B	Nouvelle équipe
9	Equipe B [34 points]	18	Equipe R [22 points]		Equipe H	Nouvelle équipe

Dans cet exemple, les compositions d'équipe ont pour la plupart changé entre les deux saisons et les équipes G, J, Q, N et R n'existent plus laissant ainsi la place à de nouvelles équipes.

13 - TOURNOI ANNULE

Si pour des raisons échappant à LEO, un tournoi sur quatre est annulé avant qu'il ne puisse démarrer (fermeture administrative, panne technique...), le championnat continue avec un classement général basé sur trois tournois.

Si pour des raisons échappant à LEO, deux tournois (ou plus) sur quatre sont annulés avant qu'ils ne puissent démarrer (fermeture administrative, panne technique...), les points de règles suivants sont appliqués :

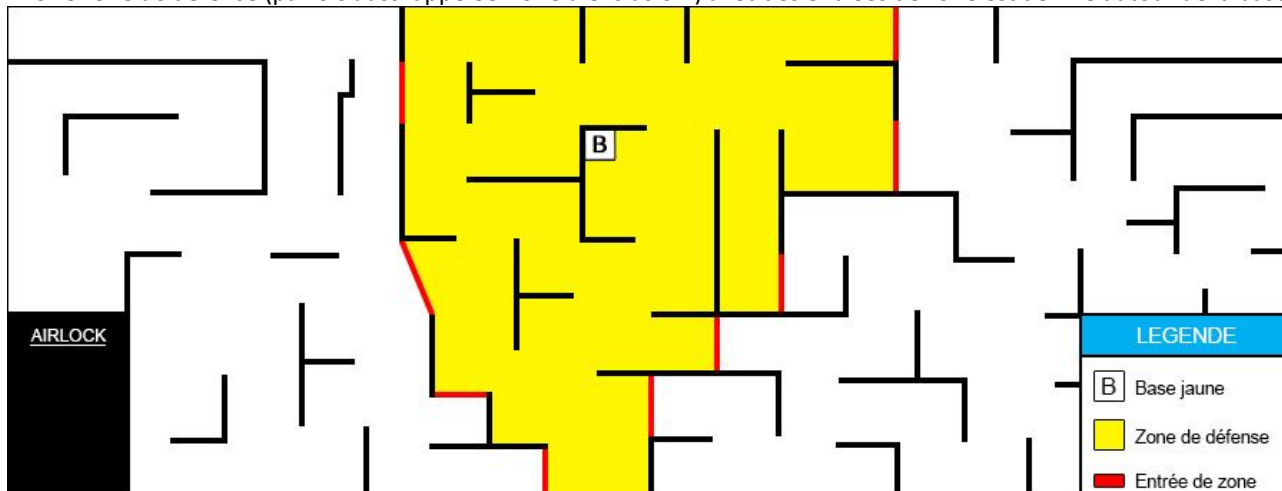
- ⇒ LEO estimant que la crédibilité d'une équipe championne de France avec seulement deux tournois pouvant être remise en question, aucune équipe ne sera désignée championne de France pour la saison.
- ⇒ Les tournois restants (ou déjà déroulés) sont maintenus et serviront à l'établissement du classement général permettant la répartition des équipes dans les ligues pour le premier tournoi de la saison suivante.

B] TOURNOIS - MODE DE JEU ET EQUIPEMENT

1 - MODE DE JEU : PRINCIPE

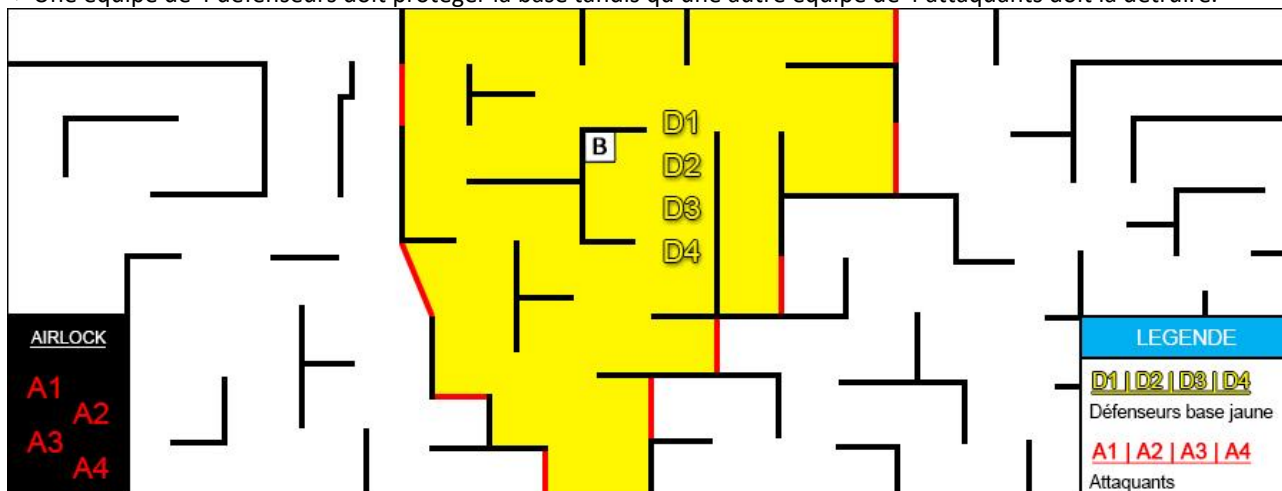
Tous les tournois du championnat se jouent sur un mode de jeu unique : l'attaque et défense de base par équipe de 4.

⇒ Une zone de défense (parfois aussi appelée 'zone d'exclusion') avec des entrées de zone est définie autour de la base.



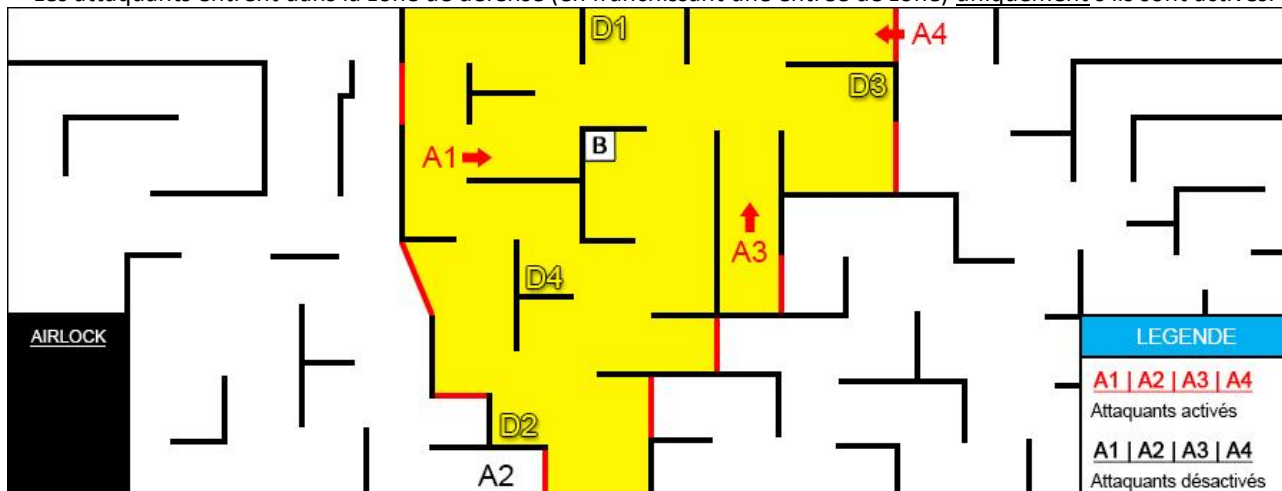
Dans cet exemple, il s'agit de la zone de défense pour la base jaune.

⇒ Une équipe de 4 défenseurs doit protéger la base tandis qu'une autre équipe de 4 attaquants doit la détruire.



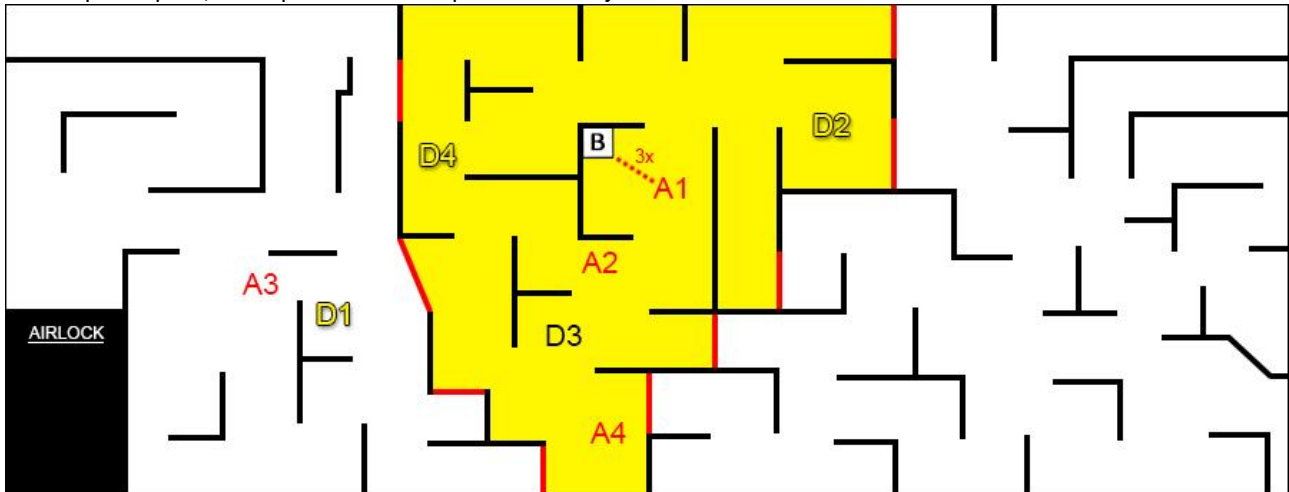
Dans cet exemple, lors du démarrage du match, les défenseurs se dirigent vers leurs zones de défense pour se positionner, tandis que les attaquants attendent, dans l'airlock, le début du match (lorsque les vestes seront activées) pour se diriger vers la zone de défense et attaquer la base.

⇒ Les attaquants entrent dans la zone de défense (en franchissant une entrée de zone) uniquement s'ils sont activés.



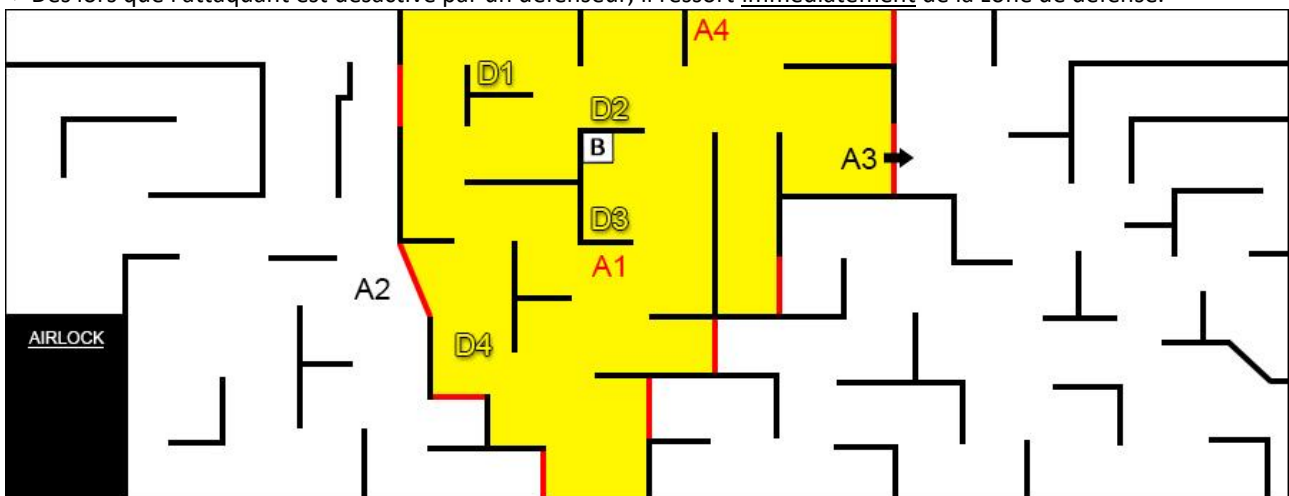
Dans cet exemple, l'attaquant A4, activé, entre dans la zone de défense. L'attaquant A2 quant à lui, désactivé, attend de se réactiver en dehors de la zone de défense avant de pouvoir y entrer de nouveau.

⇒ Dès qu'il le peut, l'attaquant tente d'explorer la base jaune en lui tirant dessus 3 fois de suite.



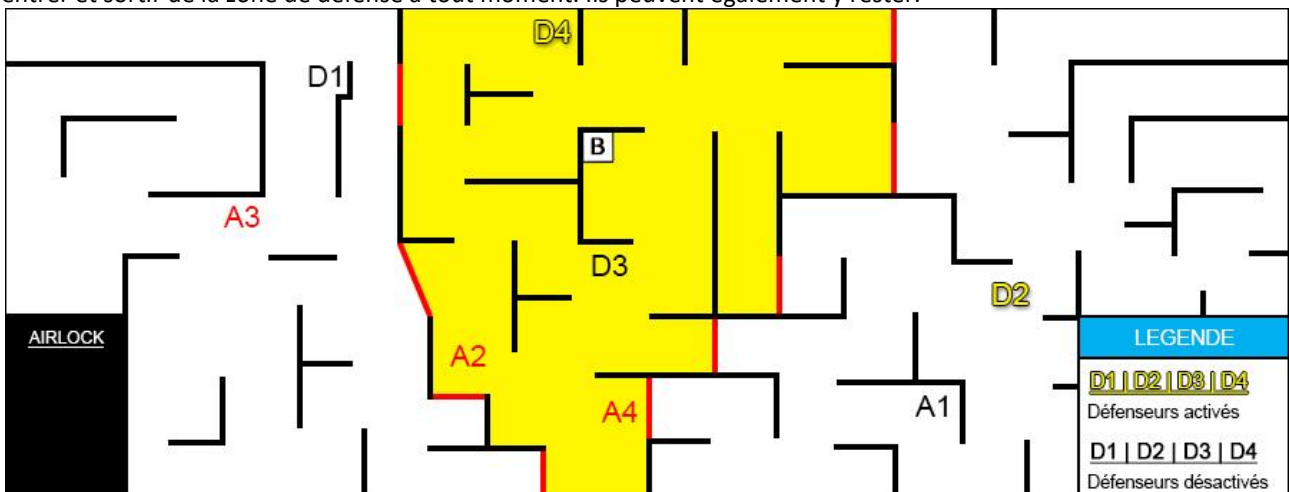
Dans cet exemple, l'attaquant A1 tire trois fois sur la base.

⇒ Dès lors que l'attaquant est désactivé par un défenseur, il ressort immédiatement de la zone de défense.



Dans cet exemple, l'attaquant A3 s'est fait désactivé, il ressort donc immédiatement de la zone de défense.

⇒ Contrairement aux attaquants, les défenseurs n'ont aucune restriction de mouvement : activés ou non, ils peuvent entrer et sortir de la zone de défense à tout moment. Ils peuvent également y rester.



Dans cet exemple, le défenseur D3 est désactivé mais il peut rester dans la zone de défense.

Selon le rôle qu'ils ont durant un match, les joueurs ont donc un double challenge :

- ⇒ en tant qu'attaquant : réussir à exploser la base le plus souvent possible avant de se faire désactiver
- ⇒ en tant que défenseur : repousser au mieux et le plus longtemps possible les attaquants

2 - MODE DE JEU : CONFIGURATION

La configuration du mode de jeu 'attaque et défense de base par équipe de 4' est la suivante :

- ⇒ match de 10 minutes (dont 20 secondes d'activation de veste en début de match)
- ⇒ cadence de 3 tirs par seconde
- ⇒ 5 secondes de désactivation lorsqu'un tir touche la veste (torse, dos, épaules) ou le gun
- ⇒ désactivation entre équipiers inactive
- ⇒ 3 bases maximum par attaquant (donc 12 maximum par équipe et par match)

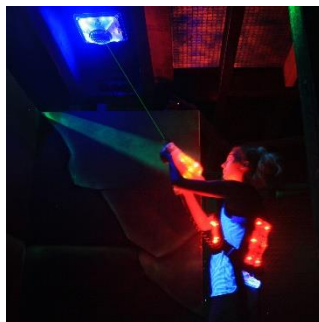
3 - BASE : FONCTIONNEMENT

Présentation

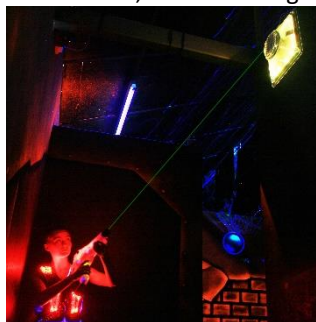
La base Mégazone est un module interactif que l'attaquant doit tenter d'exploser en tirant dessus trois fois de suite en moins de 6 secondes. Pour différencier les zones de défense des matchs, elle est configurée d'une couleur différente.



Base Mégazone



Attaquante rouge tirant sur la base bleue



Attaquante rouge tirant sur la base jaune



Attaquante rouge tirant sur la base verte

Timing d'explosion

Le timing pour exploser une base est le suivant :

- ⇒ 1^{er} tir (la base clignote en blanc)
- ⇒ attente de deux secondes (la base ne réagit plus à aucun tir)
- ⇒ 2^{ème} tir (la base clignote en blanc)
- ⇒ attente de deux secondes (la base ne réagit plus à aucun tir)
- ⇒ 3^{ème} tir : explosion de la base (la base s'allume en blanc fixe avant de s'éteindre)

Réactivation après explosion

Une fois explosée, la base ne se réactive qu'après 20 secondes durant lesquelles elle est physiquement éteinte. Une fois réactivée, les attaquants peuvent de nouveau tenter de l'exploser.

Annulation des tirs

Si l'attaquant est trop long entre son premier et deuxième tir ou entre son deuxième et troisième tir, la base émet un son de défaite et s'éteint durant 10 secondes. Le ou les tirs déjà effectués de l'attaquant sont alors annulés.

Vol de base

Attention, les attaquants peuvent se voler des bases entre eux :

- ⇒ A1 tire une première fois sur la base
- ⇒ attente de deux secondes
- ⇒ A1 tire une seconde fois sur la base
- ⇒ attente de deux secondes
- ⇒ avant que A1 ne fasse son troisième tir pour exploser la base, A2 arrive et tire sur la base. Tous les tirs de A1 sont alors annulés et A2 doit encore tirer deux fois dans la base pour l'exploser (les tirs entre A1 et A2 ne se cumulent pas).

Défenseurs

Les tirs des défenseurs sur leur base n'ont aucun effet. Durant un match, ils ne peuvent qu'empêcher les attaquants de s'approcher trop près de la base.

Réplique

Lorsqu'elle explose, la base ne réplique pas : les joueurs ne sont pas désactivés, du temps de jeu n'est pas supprimé...

4 - BASE : COULEURS ET ZONES DE DEFENSE

Lors d'un même créneau horaire, 4 à 6 équipes vont jouer leurs matchs en même temps et dans le même labyrinthe. Pour délimiter leurs zones de défense, les bases et les vestes sont configurées d'une couleur différente :

Match A : 2 équipes en zone de base bleue
couleur de la base : **bleue**
couleur des vestes en défense : **bleue**
couleur des vestes en attaque : **rouge**

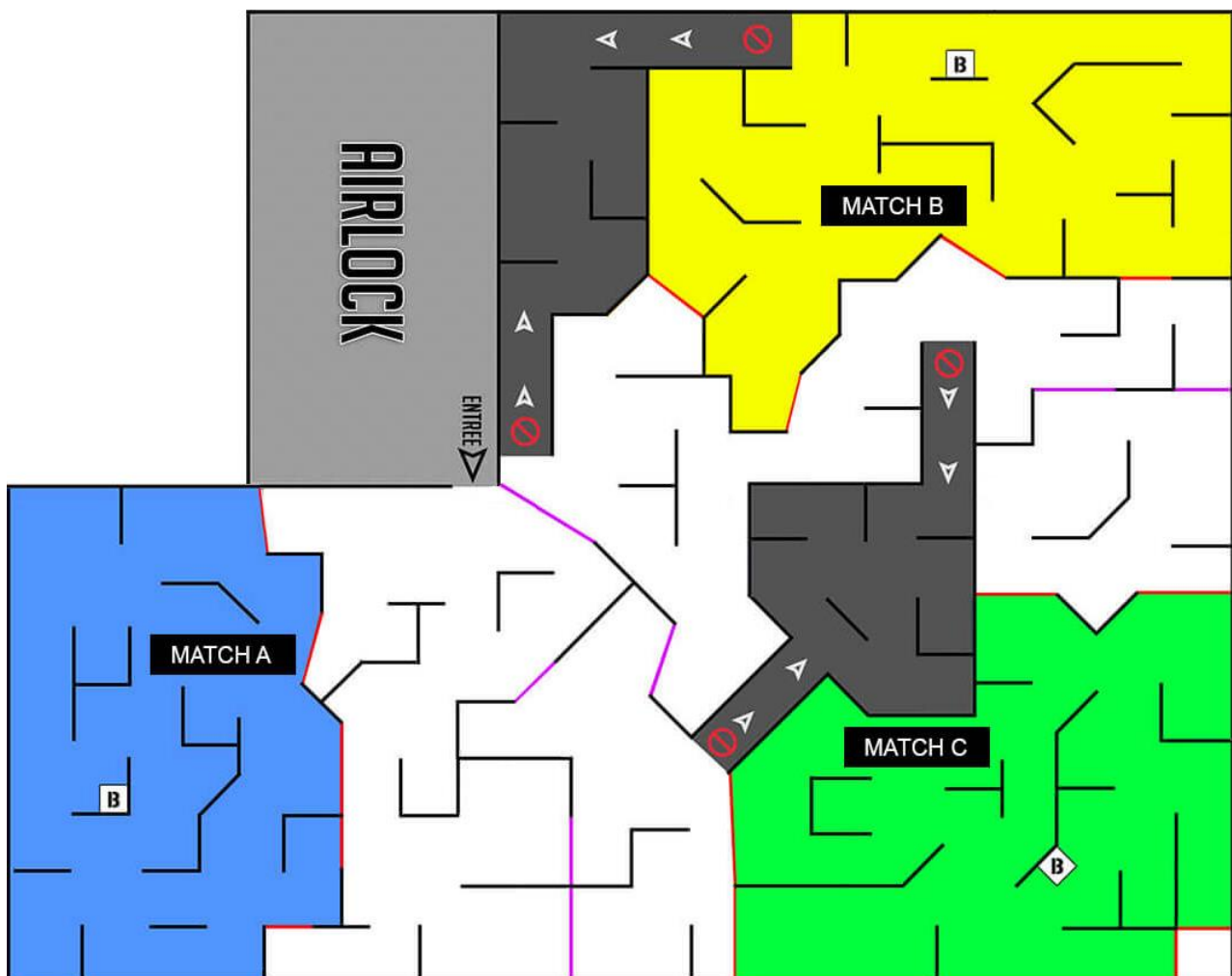
Match B : 2 équipes en zone de base jaune
couleur de la base : **jaune**
couleur des vestes en défense : **jaune**
couleur des vestes en attaque : **rouge**

Dès 17 équipes inscrites, le tournoi se déroule sur 3 zones de bases.

Match C : 2 équipes en zone de base verte
couleur de la base : **verte**
couleur des vestes en défense : **verte**
couleur des vestes en attaque : **rouge**

Il faut donc considérer chaque zone de base où deux équipes jouent comme des terrains de match indépendants les uns des autres. Par exemple, un joueur bleu ne joue jamais contre un joueur jaune. Tout comme un joueur rouge, attaquant sous la base jaune, ne joue jamais avec un autre joueur rouge qui, lui, est attaquant sous la base verte.

Dans la mesure du possible, les zones de bases sont suffisamment espacées les unes des autres pour éviter que des joueurs de bases opposées puissent se retrouver dans un même espace de jeu. Si malgré tout elles restent trop proches, des séparations physiques sont posées le jour du tournoi (représentées par les traits violets dans l'exemple ci-dessous).



5 - SYSTEME DE POINTS

Le système de points d'un match est un différentiel entre le nombre de bases de départ pour les défenseurs retranché du nombre de bases explosées par les attaquants. Autrement dit, les attaquants volent des points aux défenseurs.

Au démarrage du match, les défenseurs démarrent avec 12 points et les attaquants avec 0 point.

 Shaly 0	 Skeepée 0	 0 VS 12 La 4 fromages	 Shenron 0	 Gorgoroth 0
 Nèkk 0	 Aleska 0		 Roukyng 0	 Greghardy 0

Début du match

Dans cet exemple, l'équipe 'Les Poussins de Feu' attaque la base verte de 'La 4 fromages'.

Au cours du match, 'Les Poussins de Feu' explosent 7 bases. L'équipe a donc volé pour l'instant 7 points à 'La 4 fromages'.

 Shaly 2	 Skeepée 1	 7 VS 5 La 4 fromages	 Shenron 2	 Gorgoroth 1
 Nèkk 1	 Aleska 3		 Roukyng 0	 Greghardy 3

Shaly explose sa deuxième base !!

Le nombre de bases explosées par attaquant est affiché en temps réel. A ce moment du match, Shaly vient d'exploser sa deuxième base.

Avant la fin du match, 'Les Poussins de Feu' explosent encore 2 autres bases donnant un score final de 9 à 3.

 Shaly 2	 Skeepée 1	 9 VS 3 La 4 fromages	 Shenron 2	 Gorgoroth 2
 Nèkk 3	 Aleska 3		 Roukyng 3	 Greghardy 4

Match terminé

Le nombre de bases sauvées par un défenseur est affiché en temps réel. Au cours du match, Greghardy a sauvé 4 bases.

Une base est dite sauvée lorsque le défenseur désactive un attaquant avant son troisième tir sur la base. Le nombre de bases sauvées par un défenseur n'entre pas en compte dans le calcul du score d'un match. Cette valeur n'est comptabilisée que pour les statistiques du joueur.

[Points de la veste et du gun](#)

Le score d'un match est uniquement lié au nombre de bases explosées. Les points des différents capteurs de la veste (torse, dos, épaules) et le gun des joueurs n'entrent pas en compte dans le calcul du score d'un match.

6 - JOUEUR ACTIVE | DESACTIVE

Les seuls éléments permettant de définir si un joueur est activé ou non sont les leds de la veste et du gun.



Joueur considéré comme activé : les leds sont allumées



Joueur considéré comme désactivé : les leds sont éteintes

Activation au son

Selon la version du système de jeu Mégazone (Nexus, Hélios...), la veste et le gun peuvent se réactiver légèrement avant que les diodes ne se rallument (entre une demi-seconde et une seconde avant). Les joueurs se repèrent alors au son de réactivation pour connaître le moment où ils peuvent de nouveau tirer. Bien que cet aspect donne un réel avantage aux joueurs le maîtrisant (notamment lors de duels), cette réactivation anticipée ne peut justifier le fait de franchir une entrée de zone (pour entrer en zone de défense) avec les diodes éteintes.

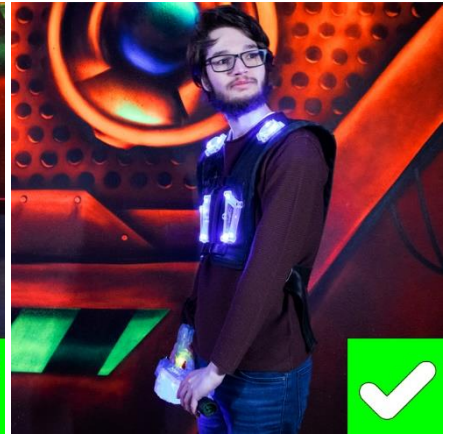
7 - TENUE DU GUN : POSITION DES MAINS

Bien que le capteur de mains soit désactivé durant les tournois, le gun doit toujours être tenu à deux mains : une main sur la gâchette et une autre posée au niveau de l'avant du pistolet (où se trouve le capteur de mains) mais sans toucher le caoutchouc à l'avant du gun. Excepté les mains pour le tenir, le gun ne doit toucher aucune partie du corps (cou, joue...) ni même la veste. Aucune autre tenue n'est acceptée ou tolérée : tenue à une main, partie du corps (tête, cou, bras, main, barbe...) couvrant des capteurs ou autre tenue de gun inutilement dangereuse.



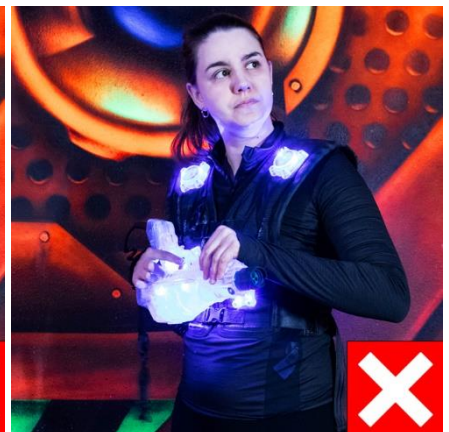
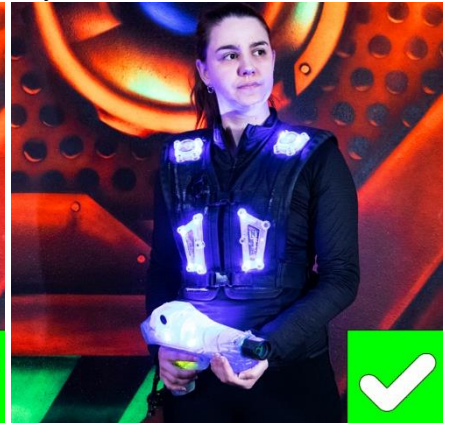
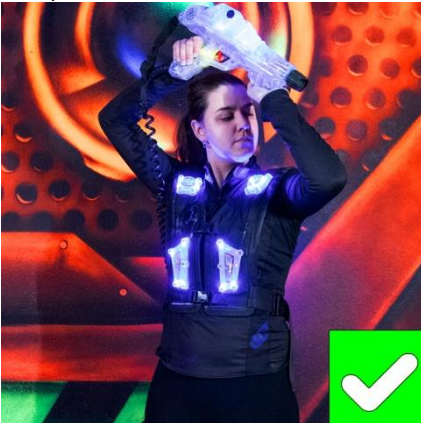
8 - TENUE DU GUN : ORIENTATION

Tant que le matériel et la position des mains sont respectés (une main sur la gâchette et l'autre sur l'avant du gun mais sans toucher le caoutchouc), il n'y a pas de restriction quant à l'orientation du gun.



9 - VESTE : POSITION DES BRAS

Aucune position des bras visant à cacher volontairement les capteurs de face n'est acceptée ou tolérée : gun plaqué sur les épaules, coudes resserrés sur les capteurs de face... Pour rappel, le gun ne doit jamais être en contact avec la veste.



10 - VESTE : INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES

Le joueur ne peut poser qu'un seul genou au sol (et non les deux). La veste d'un joueur ne doit jamais toucher le sol (le joueur ne peut donc pas se coucher au sol). Les échanges de vestes entre joueurs durant un match sont interdits.



11 - TIRS ET POSITIONS

Tir sur autre base

Bien qu'un attaquant puisse techniquement toucher la base des autres zones de jeu, il lui est interdit de le faire sous peine de sanctions.

Tir sur la base en dehors de la zone de défense

Il est strictement interdit pour un attaquant de tirer sur la base en dehors de la zone de défense. Son corps doit être entièrement dans la zone de défense pour effectuer ses tirs sur la base.

Tir au-dessus d'une demi-paroi

Tous tirs (aveugles ou en sautant) au-dessus de parois stipulées comme 'demi-paroi' sur le plan, sont autorisés même pour toucher la base (du moment où l'attaquant se trouve en zone de défense).

Tir au-dessus d'une paroi

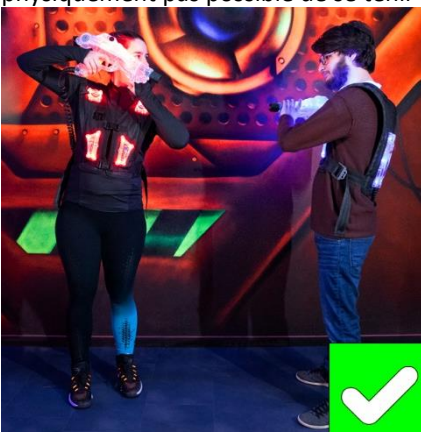
Tous tirs (aveugles ou en sautant) au-dessus de parois non stipulées comme 'demi-paroi' sur le plan, sont autorisés sauf pour toucher la base.

Obstruction / gêne d'un joueur

Lorsqu'un joueur est désactivé, il doit se dégager au mieux et au plus vite pour laisser le jeu se poursuivre. La priorité est donnée au joueur activé. Aucune obstruction volontaire d'un tir de la part d'un joueur, ou d'une partie de son corps, qui ne possède pas de capteurs désactivables (ex : joueur éteint, main, tête...) n'est acceptée. Les joueurs activés devront cependant faire attention, pris dans leur élan, à ne pas pousser ou plaquer le joueur désactivé. Si c'est un attaquant qui se fait désactiver en zone de défense, celui-ci doit sortir immédiatement de la zone en faisant attention à ne pas gêner les tirs des défenseurs ou de ses coéquipiers.

Distance et contacts entre les joueurs

Dans le but d'éviter les chocs entre joueurs et/ou des styles de jeu trop oppressant, les joueurs doivent respecter une distance correcte d'environ un mètre (l'équivalent d'un bras tendu) entre eux et ne doivent pas entrer en contact, que ce soit avec leur veste, gun ou corps. Une tolérance sera apportée lors de zones de jeu trop serrées où il n'est physiquement pas possible de se tenir à la distance minimale demandée.



12 - ENTREE, SORTIE ET TRAVERSEE DE ZONE

Entrée de zone

Un attaquant, activé, peut entrer en zone de défense par n'importe quelle entrée de zone.

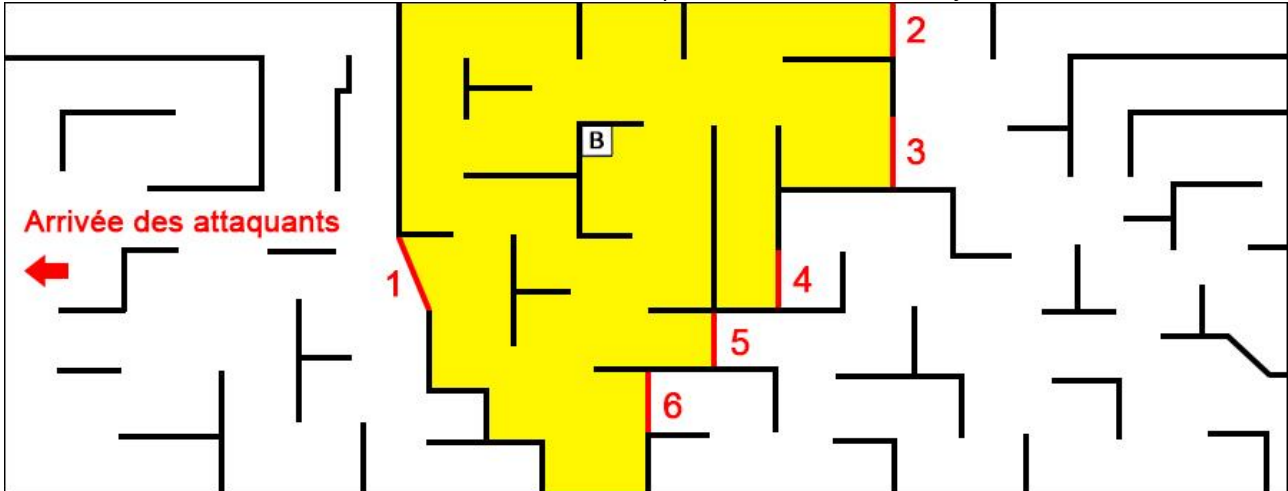
Sortie de zone

Un attaquant, désactivé en zone de défense, peut ressortir par n'importe quelle entrée de zone.

Traversée de zone

Un attaquant, désactivé et en dehors de la zone de défense, ne peut pas entrer dans la zone de défense pour la traverser en partant du principe qu'il ne gênera pas le match puisqu'il ne peut tirer sur personne. Même pour simplement traverser la zone de défense, un attaquant doit toujours rentrer activé dans la zone de défense.

Cependant, une exception est possible lorsqu'il n'y a qu'une seule entrée de zone pour rejoindre les autres entrées. Pour éviter un goulot d'étranglement bloquant le jeu, les attaquants sont autorisés, uniquement lors de leurs arrivées en début de match, à entrer désactivés dans la zone de défense pour la traverser et ainsi rejoindre les autres entrées.



Dans cet exemple, en tout début de match, les attaquants arrivent au niveau de la zone d'entrée 1. Ils peuvent alors entrer de suite désactivés pour rejoindre les autres entrées de zone 2,3,4,5 et 6. Ensuite, ils ne pourront plus.

13 - ENTREE DE ZONE : POSITION DU CORPS

Réactivation hors zone de défense

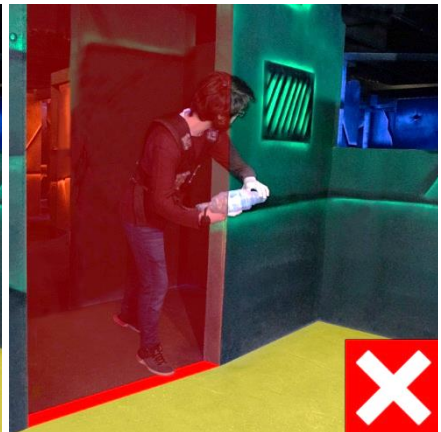
Lorsqu'un attaquant désactivé se trouve en dehors de la zone de défense, il attend de se réactiver derrière l'entrée de zone afin de pouvoir entrer de nouveau dans la zone de défense. Cette entrée de zone agit comme un mur qu'un attaquant désactivé ne peut franchir. Pour le franchir, il doit attendre d'être réactivé.



Un attaquant, désactivé, attend de se réactiver derrière l'entrée de zone



L'entrée de zone agit comme un 'mur'



En aucun cas l'attaquant ne peut se réactiver en dépassant de ce 'mur'

Réactivation en zone de défense

Si un attaquant, désactivé alors qu'il se trouve en zone de défense, se réactive avant d'avoir eu le temps de sortir de la zone de défense (conformément aux règles établies), il doit quand même sortir totalement de la zone de défense (corps entier) avant de pouvoir y entrer à nouveau. Il lui est alors bien sûr interdit de tirer sur les défenseurs ou sur la base tant qu'il n'est pas ressorti de la zone de défense.

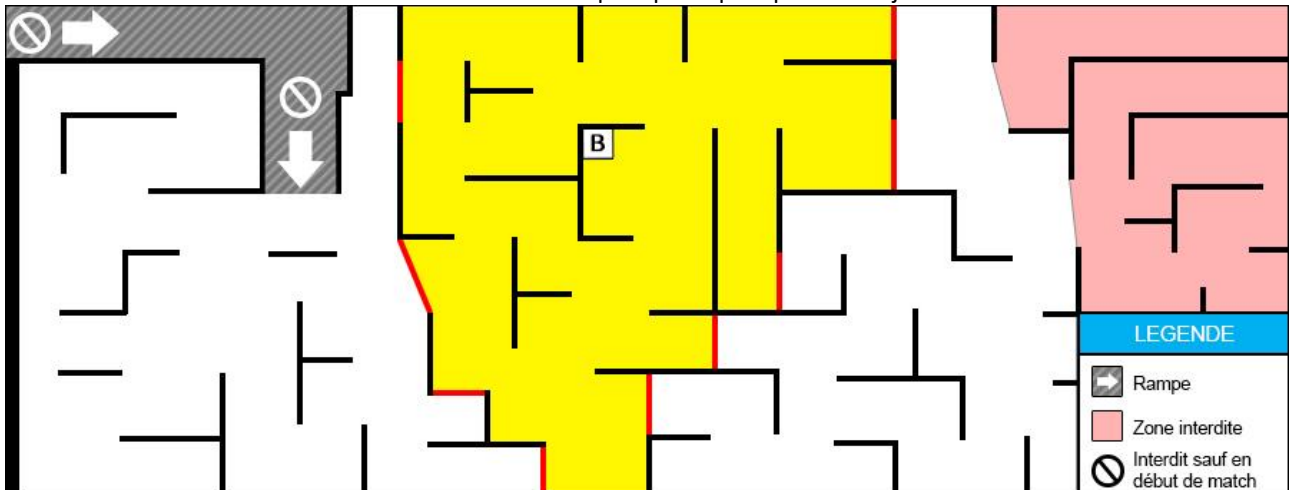
14 - ENTREE DE ZONE : POSITION DES PIEDS

L'attaquant se réactive le corps et les pieds derrière l'entrée de zone.



15 - RAMPES ET ZONES INTERDITES

Dans l'intérêt du jeu et par mesure de sécurité, certaines rampes ou zones du labyrinthe peuvent être interdites durant un match. Les joueurs n'ont alors pas le droit de les emprunter, de les traverser ou bien encore de s'y poser. Exception faite en tout début de match où une tolérance est acceptée pour qu'ils puissent rejoindre leur zone de match.



Dans cet exemple, les attaquants arrivent par la rampe en début de jeu (seul accès à la zone de jeu). Ils n'auront ensuite plus le droit de l'emprunter jusqu'à la fin du match. La partie de droite quant à elle est interdite dès le début du match.

16 - RESPECT DU MATERIEL ET DU CENTRE ACCUEILLANT

Pour une souplesse de jeu, l'option 'Jeu agressif' du matériel Mégazone est désactivé pour les tournois. Cependant, et pour des raisons évidentes, les joueurs doivent respecter, de façon générale, les ressources et le matériel que le centre partenaire met à leur disposition : interdiction de stopper sa course en se plaquant à une paroi, ne pas frapper sur les parois pour signaler la présence d'un adversaire dans le cas où le joueur n'a plus de voix, aucun geste de rage envers le matériel n'est toléré (veste jetée à terre, claquage du gun contre les parois du labyrinthe...), interdiction d'être en jeu avec le câble du gun au-dessus de l'épaule ou du bras, les vestes se règlent avec les clips des sangles et non avec des nœuds difficiles (voire impossibles) à enlever pour les joueurs suivants... (liste non exhaustive).



1 - HORAIRES

Selon le moment de la saison, le déroulement d'un tournoi peut être différent.

⇒ Les 3 premiers tournois se déroulent sur deux jours.

Journée du samedi

17H00 -> 23H00 : sessions de warm-up

19H30 -> ... : offre de restauration

Journée du dimanche

06H30 -> 07H00 : arrivée sur site, visite libre du labyrinthe, installation des joueurs

07H00 -> 07H30 : réunion des capitaines d'équipes | réunion des arbitres

07H30 -> 08H00 : allocution de bienvenue, dernières précisions, début des matchs du tournoi

20H30 -> 21H00 : remise des trophées, remerciements

⇒ Le quatrième tournoi se déroule sur trois jours.

Journée du samedi

17H00 -> 22H00 : sessions de warm-up

19H30 -> ... : offre de restauration

Journée du dimanche

06H30 -> 07H00 : arrivée sur site, visite libre du labyrinthe, installation des joueurs

07H00 -> 07H30 : réunion des capitaines d'équipes | réunion des arbitres

07H30 -> 08H00 : allocution de bienvenue, dernières précisions, début des matchs du premier jour du tournoi

19H00 -> 20h00 : pause

20H00 -> 20H30 : Keynote LEO

20H30 -> ... : offre de restauration, soirée

Journée du lundi

07H00 -> 07H30 : arrivée des joueurs, visite libre du labyrinthe, installation des joueurs

07H30 -> 08H00 : dernières précisions, début des matchs du second jour du tournoi

20H30 -> 21H00 : remise des trophées, remerciements

Sessions de warm-up

Une session de warm-up est un match de 20 minutes durant lequel les joueurs ont la possibilité de découvrir physiquement les zones de jeu tout en bénéficiant d'une privatisation du labyrinthe, d'un tarif préférentiel et d'une configuration des paramètres de jeu proche de celle d'un tournoi.

La partie démarre pour 10 minutes puis, le match terminé, les équipes restent dans leurs zones de jeu pour s'échanger leurs vestes (les attaquants deviennent défenseurs et vice-versa) pour les 10 autres minutes.

Ces warm-up ne sont pas obligatoires mais sont vivement conseillées pour préparer au mieux le tournoi.

Aucun retard n'est toléré aux créneaux réservés (lors de l'inscription de l'équipe). Une équipe qui n'est pas présente se verra annuler son créneau sans aucune garantie de pouvoir le rejouer.

Parce que des parties clients peuvent encore être jouées après les sessions de warm-up, certaines configurations prévues pour le tournoi ne sont pas possibles durant les warm-up (elles seront mises en place pour le tournoi) :

- ⇒ suppression des rilsans retenant le gun à la veste
- ⇒ augmentation du volume des sons de la veste et du gun
- ⇒ suppression du capteur des deux mains
- ⇒ suppression du 'jeu dangereux' (lorsque la veste s'éteint durant quelques secondes suite à un choc du gun)
- ⇒ pose des séparations / cloisons prévues pour le tournoi (et illustrées sur le plan officiel du labyrinthe).

Offre de restauration

Le championnat est aussi un moment de rencontres, de partages autour d'une passion commune : le jeu laser. A ce titre, LEO peut proposer aux joueurs (ce n'est pas systématique) des offres (non obligatoires) de restauration, permettant de se retrouver autour d'un même repas et de vivre un vrai moment de détente avant une journée marathon de matchs.

[Arrivée sur site, visite libre du labyrinthe, installation des joueurs \[06H30 -> 07H00\]](#)

Une fois les portes du centre partenaire ouvertes, les joueurs ont alors une demi-heure pour visiter une dernière fois le labyrinthe (et le quitter impérativement à 07H00 maximum) et s'installer dans l'espace qui leur est prévu (un chevalet au nom de leur équipe leur est alors fourni pour marquer leur table). Aucune session de jeu n'est possible le dimanche ou lundi matin (dans le cadre d'un tournoi sur 3 jours) avant le début du tournoi.

[Réunion des capitaines d'équipes \[07H00 -> 07H30\]](#)

La réunion des capitaines est le moment pour LEO de communiquer les dernières informations importantes mais aussi de répondre aux questions des équipes au travers de leurs capitaines. C'est également le moment pour distribuer le premier planning de match. Le lieu de cette réunion et l'identité du staff LEO qui la mènera seront communiqués après la clôture des inscriptions. Obligatoire et privative, cette réunion ne tolère aucun retard ou absence sous peine de sanction pour l'équipe dont le capitaine serait en retard ou absent.

[Réunion des arbitres \[07H00 -> 07H30\]](#)

Pour assurer le meilleur arbitrage possible, LEO fait le point avec l'ensemble des arbitres en début de chaque tournoi. Le lieu de cette réunion et l'identité du staff LEO qui la mènera seront communiqués après la clôture des inscriptions. Obligatoire et privative, cette réunion ne tolère aucun retard ou absence sous peine de sanction pour l'équipe dont l'arbitre serait en retard ou absent.

[Allocution de bienvenue, dernières précisions \[07H30 -> 08H00\]](#)

Toute bonne journée commence par un bonjour et un bienvenu. C'est la même chose pour LEO ainsi que notre partenaire et son staff :). C'est également l'occasion de communiquer quelques informations d'ordre général et de marquer officiellement le démarrage du tournoi.

A ce stade, il n'est plus possible pour un joueur de se rajouter au tournoi ou pour une équipe de modifier sa composition.

[Déroulement des matchs \[08H00 -> 20H30\]](#)

La plage horaire maximale d'une journée de match est de 08H00 à 20H30. Cependant, selon le nombre d'équipes inscrites et le déroulement des matchs, le tournoi peut se terminer plus tôt ou, en de très rares cas, plus tard : panne technique importante, accident... Dans le cas d'un retard, les joueurs seront régulièrement tenus au courant.

[Keynote LEO \[20H00 -> 20H30\]](#)

Lors du tournoi sur trois jours, une présentation publique de LEO est organisée. Cette Keynote est l'occasion pour LEO de présenter le travail effectué, d'exposer les prochains objectifs et, généralement, de révéler au moins une petite surprise :). Cette Keynote n'est pas obligatoire mais étant un moment privilégié entre LEO et les joueurs, c'est le meilleur moyen de se tenir au courant des infos du championnat, comme les dates et lieux des tournois du prochain championnat.

[Remise des trophées, remerciements \[20H30 -> 21H00\]](#)

C'est le moment de récompenser les équipes victorieuses et de remercier l'ensemble du staff accueillant et les joueurs pour leur venue et leur participation à ce beau challenge sportif.

2 - FORMAT DE RENCONTRE

Les équipes peuvent se rencontrer selon deux formats. Exemple pris pour un tournoi où 22 équipes se sont inscrites.

CHAMPIONNAT 2020/2021 - TOURNOI N°2 [22 EQUIPES INSCRITES]	
LIGUE 1	LIGUE 2
Equipe A	Equipe L
Equipe B	Equipe M
Equipe C	Equipe N
Equipe D	Equipe O
Equipe E	Equipe P
Equipe F	Equipe Q
Equipe G	Equipe R
Equipe H	Equipe S
Equipe I	Equipe T
Equipe J	Equipe U
Equipe K	Equipe V

[Format 1 : All-Play-All \[APA\]](#)

Toutes les équipes de chaque ligue se rencontrent : l'équipe A rencontre B|C|D|E|F|G|H|I|J|K|L, l'équipe B rencontre A|C|D|E|F|G|H|I|J|K|L, [...], l'équipe V rencontre L|M|N|O|P|Q|R|S|T|U.

[Format 2 : Poules](#)

Les équipes sont réparties dans des Poules. Les équipes ne rencontrent que les équipes de leur Poule : l'équipe A rencontre C|E|G|I|K, [...], l'équipe F rencontre B|D|H|J, [...], l'équipe U rencontre M|O|Q|S.

LIGUE 1	
POULE A	POULE B
Equipe A	Equipe B
Equipe C	Equipe D
Equipe E	Equipe F
Equipe G	Equipe H
Equipe I	Equipe J
Equipe K	

LIGUE 2	
POULE A	POULE B
Equipe L	Equipe M
Equipe N	Equipe O
Equipe P	Equipe Q
Equipe R	Equipe S
Equipe T	Equipe U
Equipe V	

3 - SCHEMA DE RENCONTRE

Une fois les inscriptions closes, le schéma de rencontre du tournoi est élaboré permettant d'expliquer la façon dont les équipes vont se rencontrer. Selon le nombre d'équipes inscrites, trois schémas de rencontre sont possibles.

[Schéma n°1 : uniquement format APA](#)

Toutes les équipes de chaque ligue se rencontrent. Le classement final du tournoi, par ligue, est effectué dans l'ordre des points que les équipes auront gagnés au cours de leurs matchs.

LIGUE 1 - CLASSEMENT FINAL	LIGUE 2 - CLASSEMENT FINAL
1 ^{er} aux points	1 ^{er} aux points
2 ^{ème} aux points	2 ^{ème} aux points
3 ^{ème} aux points	3 ^{ème} aux points
4 ^{ème} aux points	4 ^{ème} aux points
5 ^{ème} aux points	5 ^{ème} aux points
6 ^{ème} aux points	6 ^{ème} aux points
7 ^{ème} aux points	7 ^{ème} aux points
8 ^{ème} aux points	8 ^{ème} aux points
9 ^{ème} aux points	9 ^{ème} aux points
10 ^{ème} aux points	10 ^{ème} aux points
11 ^{ème} aux points	11 ^{ème} aux points

[Schéma n°2 : uniquement format par Poules](#)

Ce schéma comprend d'abord une période de qualification :

LIGUE 1 - PÉRIODE DE QUALIFICATION	
POULE A	POULE B
Equipe A	Equipe B
Equipe C	Equipe D
Equipe E	Equipe F
Equipe G	Equipe H
Equipe I	Equipe J
Equipe K	

LIGUE 2 - PÉRIODE DE QUALIFICATION	
POULE A	POULE B
Equipe L	Equipe M
Equipe N	Equipe O
Equipe P	Equipe Q
Equipe R	Equipe S
Equipe T	Equipe U
Equipe V	

Puis, selon leurs classements dans ces Poules de qualification, les équipes se rencontrent dans des Poules finales. Les scores des équipes sont alors remis à zéro avant le démarrage des matchs de cette période finale.

LIGUE 1 - PÉRIODE FINALE		
POULE A	POULE B	POULE C
1 ^{er} aux points Poule Qualif A	3 ^{ème} aux points Poule Qualif A	5 ^{ème} aux points Poule Qualif A
1 ^{er} aux points Poule Qualif B	3 ^{ème} aux points Poule Qualif B	5 ^{ème} aux points Poule Qualif B
2 ^{ème} aux points Poule Qualif A	4 ^{ème} aux points Poule Qualif A	6 ^{ème} aux points Poule Qualif A
2 ^{ème} aux points Poule Qualif B	4 ^{ème} aux points Poule Qualif B	

LIGUE 2 - PÉRIODE FINALE		
POULE A	POULE B	POULE C
1 ^{er} aux points Poule Qualif A	3 ^{ème} aux points Poule Qualif A	5 ^{ème} aux points Poule Qualif A
1 ^{er} aux points Poule Qualif B	3 ^{ème} aux points Poule Qualif B	5 ^{ème} aux points Poule Qualif B
2 ^{ème} aux points Poule Qualif A	4 ^{ème} aux points Poule Qualif A	6 ^{ème} aux points Poule Qualif A
2 ^{ème} aux points Poule Qualif B	4 ^{ème} aux points Poule Qualif B	

Le classement final du tournoi, par ligue, donne alors le résultat suivant :

LIGUE 1 - CLASSEMENT FINAL
1 ^{er} aux points Poule Finale A
2 ^{ème} aux points Poule Finale A
3 ^{ème} aux points Poule Finale A
4 ^{ème} aux points Poule Finale A
1 ^{er} aux points Poule Finale B
2 ^{ème} aux points Poule Finale B
3 ^{ème} aux points Poule Finale B
4 ^{ème} aux points Poule Finale B
1 ^{er} aux points Poule Finale C
2 ^{ème} aux points Poule Finale C
3 ^{ème} aux points Poule Finale C

LIGUE 2 - CLASSEMENT FINAL
1 ^{er} aux points Poule Finale A
2 ^{ème} aux points Poule Finale A
3 ^{ème} aux points Poule Finale A
4 ^{ème} aux points Poule Finale A
1 ^{er} aux points Poule Finale B
2 ^{ème} aux points Poule Finale B
3 ^{ème} aux points Poule Finale B
4 ^{ème} aux points Poule Finale B
1 ^{er} aux points Poule Finale C
2 ^{ème} aux points Poule Finale C
3 ^{ème} aux points Poule Finale C

Attention : les réclamations de fin de match ne peuvent être écoutées et statuées que pour la période de jeu en cours. Par exemple, une réclamation pour un match de période Qualification alors que la période Finale a déjà démarré, n'est pas possible. Pour éviter tout oubli, LEO effectue un rappel au micro lors du passage entre deux périodes de jeu.

[Schéma n°3 : format APA suivie du format par Poules](#)

Ce schéma comprend d'abord une période de qualification où les équipes se rencontrent sur le format All-Play-All. Puis, selon le classement de cette période de qualification, les équipes sont réparties dans des Poules finales. Les scores des équipes sont alors remis à zéro avant le démarrage des matchs de cette période finale. Le classement du tournoi suit le classement final obtenu avec le format par Poules.

Attention : les exemples ci-dessus de répartition des équipes pour le format par Poules sont liés au nombre d'équipes inscrites, en l'occurrence ici, 22 équipes. Ils peuvent être tout autres pour un nombre d'équipes inscrites différent.

[Cas particulier pour le Format par Poules : Match de répartition](#)

Pour certains schémas de rencontre où le format par Poules est appliqué pour la période de qualification, un cas particulier peut se poser. Exemple pris pour un tournoi où 18 équipes se sont inscrites.

LIGUE 1 - PÉRIODE DE QUALIFICATION	
POULE A	POULE B
Equipe A	Equipe F
Equipe B	Equipe G
Equipe C	Equipe H
Equipe D	Equipe I
Equipe E	

LIGUE 1 - PÉRIODE FINALE		
POULE A	POULE B	POULE C
1 ^{er} aux points Poule Qualif A	2 ^{ème} aux points Poule Qualif A ou 2 ^{ème} aux points Poule Qualif B	4 ^{ème} aux points Poule Qualif A
1 ^{er} aux points Poule Qualif B	3 ^{ème} aux points Poule Qualif A	4 ^{ème} aux points Poule Qualif B
2 ^{ème} aux points Poule Qualif A ou 2 ^{ème} aux points Poule Qualif B	3 ^{ème} aux points Poule Qualif B	5 ^{ème} aux points Poule Qualif A

Pour cet exemple, seule la ligue 1 est illustrée ; la ligue 2 suit la même logique de fonctionnement.

Le choix de l'équipe qui ira en Poule finale A ou en Poule finale B est alors effectué avec une suite de matchs appelés 'matchs de répartition' pendant lesquels les équipes concernées vont jouer des matchs supplémentaires d'un temps de de 10 minutes (5 minutes aller / 5 minutes retour) sur une couleur de base choisie au hasard. A l'issue de cette rencontre, deux situations sont possibles.

⇒ Les équipes ne sont pas à égalité : le choix est alors effectué selon les scores obtenus aux matchs de répartition.

LIGUE 1 - PÉRIODE FINALE		
POULE A	POULE B	POULE C
1 ^{er} aux points Poule Qualif A	2 ^{ème} au match de répartition	4 ^{ème} aux points Poule Qualif A
1 ^{er} aux points Poule Qualif B	3 ^{ème} aux points Poule Qualif A	4 ^{ème} aux points Poule Qualif B
1 ^{er} au match de répartition	3 ^{ème} aux points Poule Qualif B	5 ^{ème} aux points Poule Qualif A

⇒ Les équipes sont à égalité : le choix est alors effectué en comparant les forces globales des équipes obtenues au cours de leurs matchs de répartition.

LIGUE 1 - PÉRIODE FINALE		
POULE A	POULE B	POULE C
1 ^{er} aux points Poule Qualif A	Moins bonne force globale (durant la période de qualification)	4 ^{ème} aux points Poule Qualif A
1 ^{er} aux points Poule Qualif B	3 ^{ème} aux points Poule Qualif A	4 ^{ème} aux points Poule Qualif B
Meilleure force globale (durant la période de qualification)	3 ^{ème} aux points Poule Qualif B	5 ^{ème} aux points Poule Qualif A

Statistiques des matchs de répartition

Ces matchs de répartition étant des matchs 'bonus' qui ne concernent que quelques équipes lors d'un tournoi, ils ne sont pas comptabilisés dans les statistiques des joueurs, des équipes ou d'un tournoi.

Répartition qualification / finale

Lors d'un schéma de rencontre avec une période de qualification puis de finale, LEO élabore ses plannings de matchs en favorisant la période de qualification. Les équipes joueront ainsi plus de matchs en période de qualification qu'en période finale, ce qui leur permet d'avoir un maximum de chances de se qualifier en période finale.

Tri des équipes

Les premiers créneaux de matchs du tournoi ne démarrent pas forcément avec les équipes du haut de classement. En effet, un tri aléatoire est effectué dans chaque ligue ou Poule (selon le schéma de rencontre appliqué) permettant d'éviter que ce ne soit toujours les équipes du haut de classement qui démarrent le tournoi.

Par contre, l'ordre des équipes pour les périodes finales étant conditionné par le résultat des matchs des périodes de qualification, aucun tri aléatoire n'est alors effectué.

Equipe non présente / Forfait d'une équipe

Le schéma de rencontre dépend du nombre d'équipes inscrites : si une équipe inscrite n'est pas présente le jour du tournoi ou si une équipe déclare forfait avant d'avoir joué son premier match, un nouveau schéma de rencontre est élaboré et communiqué aux équipes. Attention : la répartition des équipes dans les ligues peut alors être impactée : une équipe en ligue 1 peut être transférée en ligue 2 ou inversement.

4 - MATCH ALLER-RETOUR

Une rencontre entre deux équipes s'effectue en deux matchs : d'abord un match aller puis, un peu plus tard dans le planning, un match retour. Les équipes endossent alors alternativement le rôle d'attaquant et de défenseur.

Une rencontre entre deux équipes se joue sur la même couleur de base. Il n'est pas possible pour une équipe, par exemple, de rencontrer l'équipe A sous la base bleue lors du match aller puis sous la base verte lors du match retour.

5 - PLANNING DE MATCHS

Un planning de match, nominatif à l'équipe, est élaboré pour chaque suite de matchs (aller ou retour). Ce planning permet aux équipes d'organiser leur journée en connaissant leur ordre de passage.



TOURNOI N°4

MEGAZONE LASER GAMES

CHALEZEULE - 09-10 JUN 2019



All Stars

PHASE DE QUALIFICATION - MATCHS ALLERS

CRENEAUX	BASE BLEUE		BASE JAUNE		BASE VERTE	
	ATTAQUANTS	DEFENSEURS	ATTAQUANTS	DEFENSEURS	ATTAQUANTS	DEFENSEURS
01	[L1] Disobey	[L1] Yellow Kisama	[L1] Alones	[L1] Piou Piou	[L1] Guepardos	[L1] Gones
02	[L1] Flex Panther's	[L1] Dabeuh	[L1] Laser Drink	[L1] All Stars	[L2] Blondiiiiins	[L2] Les Fritos
03	[L2] Dabeuh Ezi...	[L2] War Wolves	[L2] Jet D'ail	[L2] Major Laser	[L2] Titoyma	[L2] 4 Fromages
04	[L1] Piou Piou	[L1] Gones	[L2] 6-clone	[L2] Newbies	[L1] Alones	[L1] Yellow Kisama
05	[L1] Spice Pigs	[L1] All Stars	[L1] Guepardos	[L1] Flex Panther's	[L1] Laser Drink	[L1] Dabeuh

Exemple d'un planning de matchs remis aux capitaines

Les numéros sur fond violet correspondent aux créneaux auxquels l'équipe doit jouer un match. Dans cet exemple, lorsque le créneau 2 sera appelé, les 'All Stars' joueront en défense sous la base jaune contre la 'Laser Drink'.

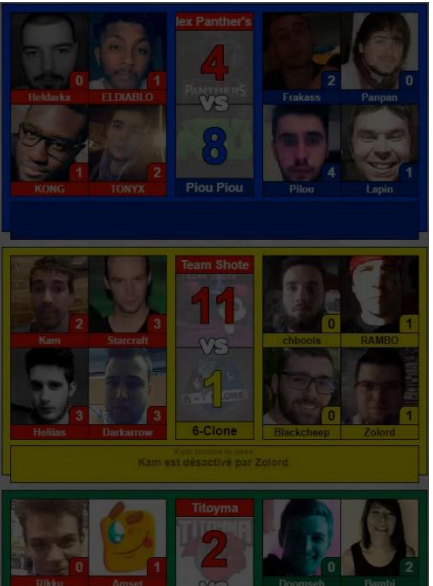
Créneau en cours


En vue de se préparer pour leur prochain match, les équipes peuvent connaître à tout moment le créneau des matchs en cours en observant, sur le Live, la rubrique 'MATCHS EN COURS N°1'.

TOURNOI N°4 : MLG [CHALEZEULE]

MATCHS EN COURS N°1	TEMPS RESTANT
22	02:16
MATCHS PRECEDENTS N°21	MATCHS SUIVANTS N°23
Jet d'ail vs Newbies	Guepardos vs Laser Drink
Yellow Kisa vs Dabeuh	Major Laser vs Blondiiiiins
Disobey vs Alones	Spice Pigs vs Gones

CLASSEMENT LIGUE 1 - POULES FINALES		CLASSEMENT LIGUE 2 - POULES FINALES	
1 Yellow Kisama	13 points 2/10	1 6-Clone	9 points 1/10
2 Alones	13 points 2/10	2 Dabeuh Ezambill	8 points 1/10
3 Disobey	10 points 2/10	3 Titoyma	8 points 1/10
4 Dabeuh	10 points 2/10	4 Team Shote	4 points 1/10
5 Piou Piou	7 points 1/10	5 Major Laser	4 points 1/10
6 Flex Panther's	7 points 1/10	6 Dabodiiiiins	3 points 1/10
7 All Stars	10 points 1/8	7 War Wolves	9 points 1/8
8 Guepardos	8 points 1/8	8 Jet d'ail	6 points 1/8
9 Gones	4 points 1/8	9 Newbies	6 points 1/8
10 Spice Pigs	2 points 1/8	10 4 Fromages	3 points 1/8
11 Laser Drink	0 points 0/8	11 Les Fritos	0 points 0/8





Plannings suivants

Le premier planning de matchs est donné aux capitaines lors de la réunion des capitaines. Pour les suivants, après avoir été prévenus de leur impression, les capitaines devront venir les chercher directement au QG de LEO.

Nombre de matchs

Sans compter les éventuels créneaux de warm-up, les équipes jouent en moyenne entre 14 et 18 matchs pour un tournoi sur deux jours et entre 16 et 22 matchs pour un tournoi sur trois jours. Même si, selon le nombre d'équipes inscrites, des équipes de ligues différentes ou de Poules différentes peuvent ne pas jouer le même nombre de matchs, le système de points et les formats de rencontre mis en place garantissent l'équité des chances entre les équipes. Par contre, dans une même Poule, les équipes jouent le même nombre de matchs.

Temps de pause

En moyenne, le temps de pause entre deux matchs est de 30 minutes. Il peut néanmoins, en de très rares cas, être de 10 minutes ou de plus de 40 minutes.

Répartition des matchs

Pour éviter qu'une équipe ne fasse aucun match sous la base verte ou qu'elle ne joue tous ses matchs aller en attaque, LEO essaye, dans la mesure du possible mais sans le garantir face à la difficulté de l'exercice, de répartir au mieux les équipes entre les zones de bases et de respecter l'alternance attaque/défense.

Annulation d'un match

Pour diverses raisons (panne informatique, mauvais démarrage du match, erreur ou incompréhension de la part des joueurs...) un match peut être annulé par LEO. Le match est alors reporté à la fin de la phase de jeu en cours, le score du match est annulé et les informations diffusées sur le Live (score et nombre de matchs restant à jouer) se mettent à jour à la fin du créneau de match.

6 - DEROULEMENT D'UN MATCH

Etape 1 : arrivée dans l'airlock

Les équipes se rendent dans l'airlock (pièce où sont rangées les vestes) deux minutes avant leur prochain match en vue de se préparer au changement de vestes. Bien que LEO appelle au micro les équipes du créneau suivant, le capitaine doit s'assurer que lui et son équipe se tiennent prêts dans l'airlock deux minutes avant la fin des matchs précédents.

Dans l'airlock, sont disposées des affiches dites 'de répartition' permettant de répartir les vestes et les joueurs dans l'airlock pour éviter des embouteillages au moment de la prise des vestes. Les joueurs sont donc priés de se placer en-dessous de l'affiche correspondant à leur poste sur leur prochain match : les attaquants en base bleue sous l'affiche 'Base Bleue - Attaquants rouges', les défenseurs sous base jaune sous l'affiche 'Base Jaune - Défenseurs jaunes'...

Etape 2 - Prise des vestes

Selon le moment du tournoi, la prise des vestes peut être différente :

- ⇒ les vestes sont rangées sur les racks : les joueurs prennent celles avec leurs pseudos affichés sur l'écran du gun.
- ⇒ les vestes sont en cours d'utilisation : en fin de match, les joueurs sortants appellent les joueurs suivants selon le pseudo affiché sur leur veste. Une fois le joueur identifié, ils enlèvent correctement leur veste (gun rattaché à la veste) et les donnent aux joueurs concernés. Les joueurs en attente dans l'airlock sont donc à l'écoute des joueurs sortants.

Pour assurer le meilleur équilibre possible dans une rencontre, les vestes utilisées lors du match aller sont les mêmes que celles utilisées lors du match retour. Par exemple, une veste rouge en attaque sous base jaune ne peut pas être en attaque sous base verte le match suivant. Elle est dédiée à l'attaque sous base jaune pour tout le tournoi.

Par contre, au sein d'un même groupe de vestes, les pseudos, eux, sont attribués aléatoirement à chaque fois. Par exemple, parmi les quatre vestes dédiées à l'attaque sous base jaune (ID5 / ID6 / ID7 / ID8), un joueur peut être amené à jouer avec la veste ID5 sur un match puis avec la veste ID7 sur un autre.

Dans un souci de fair-play et de respect de cette attribution aléatoire de veste permettant de s'assurer que toutes les vestes tournent entre les joueurs d'une même équipe (mais également pour la bonne sauvegarde des statistiques de jeu), les joueurs doivent obligatoirement prendre les vestes à leurs pseudos. Si un joueur n'a pas de veste à son nom, il lui est demandé d'en faire part au staff LEO présent et de ne pas prendre une veste à disposition sur l'un des racks.

Etape 3 - Démarrage du match

Une fois les joueurs prêts et équipés avec leurs vestes, le staff LEO démarre les matchs et les vestes s'allument pour 20 secondes. Il s'assure alors que toutes les vestes soient bien allumées avant de laisser partir les joueurs dans cet ordre :

- 1) d'abord les défenseurs qui partent se placer dans leurs zones de défenses respectives,
- 2) puis, une fois les vestes activées (la veste peut tirer), les attaquants qui partent dans leurs zones d'attaques respectives. Pour les rejoindre, ils peuvent être amenés à traverser des zones de jeu autres que la leur. Dans un souci de fair-play, les joueurs de ces zones traversées sont priés de ne pas se tirer dessus.

Parce qu'il peut y avoir de bonnes raisons au retard du lancement d'un match (litige en cours de gestion, prise en charge d'un blessé, problème technique...), un joueur ou un staff LEO ayant sa veste de jeu sur le dos (il n'est d'ailleurs plus un staff LEO à ce moment-là) ne sont en aucun cas habilités à démarrer un match et ce, même si tous les joueurs sont prêts et en attente dans l'airlock, sous peine de sanction. Seul un staff LEO est habilité à démarrer un match.

Retard

Pour le respect des équipes à l'heure dans l'airlock, LEO applique les règles suivantes à propos du retard des équipes dans l'airlock pour leur créneau de match.

⇒ Une équipe non présente dans l'airlock au moment du lancement de son match par le staff LEO est déclarée forfait pour tout le reste de la phase de jeu en cours et ce même si elle arrive au cours des prochaines minutes de son match.

⇒ Si l'équipe est incomplète au moment du démarrage du match, l'équipe adverse entre quand même dans le labyrinthe et est alors libre de toute action de jeu : explosion de bases si elle est en attaque ou prise de position si elle est en défense. L'équipe incomplète, quant à elle, devra attendre dans l'airlock d'être au complet pour entrer dans le labyrinthe. Une fois autorisée à y entrer par le staff LEO, avant toute action de jeu, le capitaine et son équipe devront se présenter auprès de l'arbitre qui se chargera de prévenir l'autre équipe. Le match démarrera alors après une annonce officielle de l'arbitre et pour le temps restant.

⇒ Si une équipe pense qu'elle ne pourra pas être prête pour son créneau de match, son capitaine doit venir prévenir le staff LEO dans l'airlock, au maximum avant la fin du match précédant le leur (sinon il sera trop tard). La procédure de report de match est alors appliquée.

Etape 4 - Matches

Déroulement des matchs selon les règles dont ce Guide fait état.

Etape 5 - Fin du match

Selon le moment du tournoi, la fin du match peut entraîner deux actions différentes :

⇒ les pseudos du match suivant sont mis à jour sur les vestes permettant aux joueurs, en observant l'écran de leur gun, d'identifier les joueurs à qui ils doivent les donner une fois de retour dans l'airlock.

⇒ le texte 'Déposer' est affiché sur l'écran du gun. De retour dans l'airlock, les joueurs rangent alors leurs vestes sur les racks sous les bonnes affiches de répartition.

7 - PANNES

Panne de veste

Si durant un match un joueur constate que sa veste présente un défaut qu'elle n'avait pas lors du démarrage de la partie (plus de son, plus de laser, gâchette en panne...), le match n'est pas annulé. Il peut revenir dans l'airlock et demander au staff LEO, en charge de s'occuper des retours de joueurs durant un match, de la lui changer. Il lui rappelle alors son pseudo et explique la panne constatée. Le staff LEO s'occupera alors de lui changer sa veste le plus rapidement possible en lui donnant une veste dite 'spare'. En aucun cas le joueur n'est autorisé à prendre seul une veste sur l'un des racks.

Malgré une situation stressante, il est demandé au joueur de faire preuve de respect et de patience envers le staff LEO en charge de lui donner une nouvelle veste ; il fera toujours son maximum pour débloquer la situation au plus vite.

Attention : lorsqu'un joueur prend une veste dite 'spare', il pourra de nouveau exploser 3 bases même s'il en a déjà explosé 3 (ou moins) avec son ancienne veste. Bien que ce soit techniquement possible, il ne lui sera attribué que ses 3 premières bases pour le score, quelle que soit la veste qu'il a utilisée. Il est donc conseillé au joueur en question de ne pas tenter d'exploser plus que 3 bases (même s'il constate qu'il le peut) et de laisser la place à ses co-équipiers.

Puisque le joueur avait la possibilité de changer sa veste durant son match, aucune réclamation ne sera acceptée pour un joueur se plaignant, après match, de l'état de sa veste. Le principe des matchs aller-retour entre deux mêmes équipes assure à un joueur ayant estimé que sa veste n'était pas optimale que celle-ci soit attribuée à l'équipe adverse lors du match retour. Le désavantage technique est ainsi équilibré entre les deux équipes.

[Panne de base](#)

Si une base tombe en panne durant un match, celui-ci est annulé et rejoué plus tard (avant la prochaine période de jeu).

[Autres pannes](#)

Dans des cas plus rares, d'autres types de panne peuvent survenir : panne informatique, électrique... LEO et le centre partenaire mettront tout en œuvre pour solutionner le problème en tenant au courant au mieux les joueurs présents.

[Retour en airlock](#)

Si pour une raison de panne de veste (ou autre raison), un joueur doit revenir dans l'airlock ou tout simplement sortir du labyrinthe et qu'il doit pour cela traverser des zones de défense autres que la sienne, il doit le faire avec la main levée afin de bien spécifier qu'il n'est pas un joueur de la zone traversée. Ce geste très spécifique n'est réservé que pour cette situation et en aucun cas en cours de jeu pour tromper son adversaire sous peine de sanction.

8 - FAIR-PLAY

Le fair-play définit le comportement d'une équipe ou d'un joueur durant un tournoi : respect des règles, aide en jeu en cas de problème, respect du matériel et du site... Parce que ce sujet est très important pour ses tournois, LEO permet aux équipes les plus fair-play d'être officiellement reconnues et récompensées pour leur beau jeu et leur comportement exemplaire. Une équipe de chaque ligue peut donc être récompensée : elle est élue par les autres équipes la plus fair-play de sa ligue et repart avec un trophée spécifique. Cette notion de fair-play est également intégrée à son palmarès.

Cette élection se fait au travers de la méthode suivante :

- 1) dès la période finale du tournoi connue, chaque équipe se voit remettre une grille de fair-play
- 2) cette grille permet de noter, selon un barème précis, chacune des équipes rencontrées
- 3) en fin de journée, LEO les récupère et additionne les notes obtenues pour chaque équipe tout en prenant en compte (si le schéma de rencontre l'impose), le fait qu'il n'y ait pas le même nombre d'équipes par Poule
- 4) les équipes les plus fair-play de chaque ligue sont celles ayant obtenu la meilleure note. L'équipe la moins fair-play sera approché par un staff LEO pour étudier ensemble les points d'amélioration à appliquer.



Equipes Rencontrées	Notation (0 à 3 étoiles)	Commentaires
PIOU PIOU	☆ ☆ ☆	
DISOBEY		
YELLOW KISAMA	☆ ☆ ☆	
ALONES	☆ ☆ ☆	
DABEUH	☆ ☆ ☆	
LOVE	☆ ☆ ☆	
GONES	☆ ☆ ☆	
LASER DRINK	☆ ☆ ☆	

Exemple d'une grille de notation de fair-play remise aux capitaines lors d'un tournoi.
Pour des raisons de confidentialité, les notes obtenues restent au sein de LEO.

1 - INFORMATIONS

[Dates et lieux](#)

Les dates et lieux des tournois d'un championnat sont consultables à tout moment sur notre site. Y sont également précisées les différentes dates clés de chaque tournoi : présentation du tournoi, ouverture des inscriptions...

[Présentation](#)

Les informations de chaque tournoi sont consultables à partir d'une date définie et affichée sur le site : présentation du centre, offres de restauration, plan du labyrinthe, juges de liges, créneaux de warm-up, liste des équipes inscrites...

Présentation du tournoi

Et voici déjà la dixième saison de LEO qui démarre !!!

Et quelle aventure ! Dix ans déjà que l'association a été créée, avec plus de 44 tournois, des challenges de haut niveau, des matchs de fou, des rencontres inoubliables, des retrouvailles chaleureuses et un seul mot d'ordre : du laser et du fun (ah ben non, ça fait deux mots pi !!!)

LEO fête donc cette année ses dix ans et vous emmène pour démarrer cette saison dans un super complexe au coeur des Hauts de France ! Et oui, on continue notre périple des centres lasers entamé il y a quelques années pour vous faire découvrir cette fois-ci la Picardie et ses richesses ! Non non, nous ne vous vendons pas les prochaines journées du patrimoine mais bien notre prochain tournoi. Alors c'est parti pour une nouvelle année de folie qui, nous comptons sur vous, marquera ces dix années de dingue !!!

Mais revenons à nos patates (bah oui c'est ça aussi la Picardie :D) pour vous annoncer que le premier tournoi du championnat se déroulera au Défis Parc de Gauchy (104 rue Pierre Semard - 02430 Gauchy) pour faire le plein d'adrénaline avec une équipe au top qui vous attends !!!



Présentation du centre partenaire

Repas dimanche midi

Les matchs de haut niveau, ça creuse

Alors un repas chaud en sortie de match, ça ne peut faire que du bien ^^.

En partenariat avec la direction du Défis Parc, nous vous proposons un menu spécial tournoi. Vous commandez avant votre match, vous explosez quelques bases, et après avoir débriefé, dégustez une bonne pizza ou un bon panini !!!

MENU 13,90€

1 pizza + 1 boisson soda

MENU 17,6€

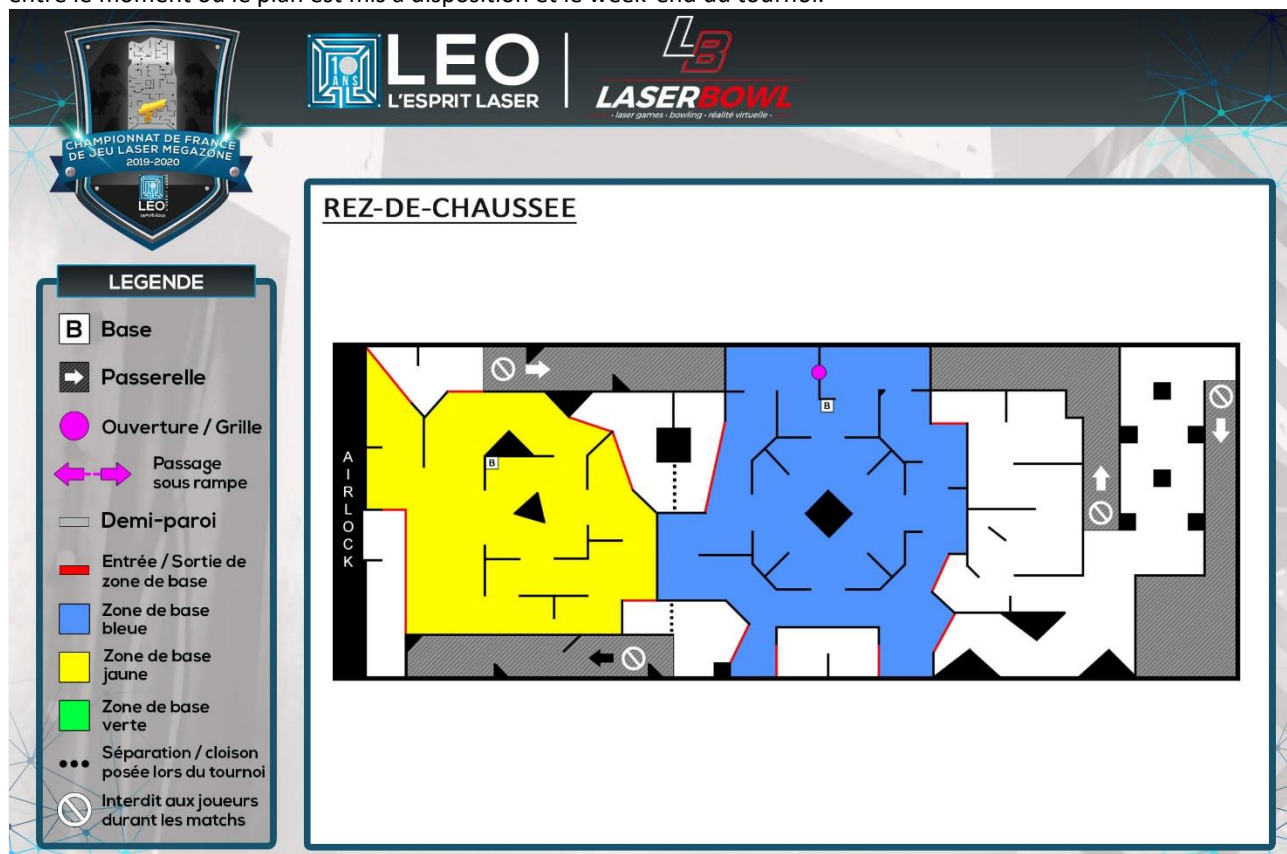
1 panini + 1 boisson soda



Présentation d'une offre de restauration

Plan du labyrinthe

Sur la page de présentation du tournoi, le plan du labyrinthe avec les zones de bases est accessible. Pour éviter d'avantager trop longtemps les équipes locales, ce n'est que lors de l'accès à la présentation du tournoi que le plan du labyrinthe est dévoilé. De par son rôle d'organisateur, LEO garantit que le centre partenaire ne fasse pas de modification entre le moment où le plan est mis à disposition et le week-end du tournoi.



Bien que LEO et le centre partenaire prennent le temps nécessaire pour fournir un plan du labyrinthe sans erreur, il n'est malheureusement pas impossible que des erreurs puissent être faites. LEO met alors à jour le plan sur le site et envoie un message à l'ensemble des joueurs inscrits au tournoi les informant de cette mise à jour.

Ce plan n'est pas un plan d'architecte. Il s'agit d'un plan indicatif permettant aux joueurs de travailler, en amont, les stratégies de jeu à tester et à développer sur place. Les proportions et les distances peuvent donc être relatives par rapport à la réalité et seuls des tests sur place permettent de réellement tester l'efficacité des stratégies de jeu.


Durant les semaines séparant la mise en ligne du plan et le tournoi, il est possible aux équipes de se rendre chez le centre partenaire pour y effectuer des entraînements en conditions réelles. Il est conseillé aux joueurs d'appeler le centre concerné au préalable, de se présenter comme une équipe participant au championnat et de demander à s'entraîner dans des créneaux propices à des entraînements sans garantie qu'il n'y ait pas de clientèle ou qu'il soit possible de bénéficier d'un tarif préférentiel.


Si le nombre d'équipes inscrites est inférieur à 17 et que les matchs ne se déroulent que sur 2 bases, les séparations prévues à l'origine entre une zone de base jouée et une zone de base non jouée sont tout de même posées.


Légende principale


Les plans du labyrinthe disposent de toute une légende permettant de comprendre les environnements parfois spéciaux des labyrinthes ou de certaines restrictions mises en place pour le tournoi. L'ensemble des légendes possibles est listé sans pour autant être obligatoirement présent dans le labyrinthe au travers de sigles affichés ou de mise en peinture.


Au besoin, d'autres légendes spécifiques à un tournoi peuvent être ajoutées tout comme des annotations complémentaires notées sous le plan.


 Paroi : indique les parois du labyrinthe. La compréhension de cette notion étant assez simple et leur présence obligatoire dans un labyrinthe, elles n'ont pas de légende sur le plan ni même d'illustrations dans ce Guide .


 Demi-paroi : elle se distinguent des parois par leur hauteur plus petite derrière laquelle un joueur peut s'accroupir. Il est ainsi protégé mais peut tout de même facilement visualiser les autres joueurs.


 Base : indique où est placée la base pour chacune des zones de défense. Attention, une base peut être installée différemment selon les tournois. L'orientation de la légende illustre l'orientation réelle de la base.


 Rampe : indique les rampes permettant aux joueurs de passer d'une zone à une autre. Selon les tournois, des rampes peuvent être interdites d'accès pour les joueurs.

 Ouverture : indique les ouvertures au niveau des parois du labyrinthe. Ces ouvertures peuvent être de différentes formes : trou en forme de rond, de carré, d'ovale ou de triangle, grille, palette fixée, grille au sol...


 Passage sous rampe : indique les passages sous rampe (difficiles à représenter sur un plan 2D) permettant aux joueurs de passer d'une zone à l'autre mais en passant sous une rampe.


 Entrée de zone : indique les différentes entrées de zone de défense. Elles sont matérialisées dans le labyrinthe par des bandes orange fluo peintes au sol.


 Zone de recul : indique le recul maximum possible pour un joueur au-delà de l'entrée de zone. Elles sont matérialisées dans le labyrinthe par des bandes blanches peintes au sol.

 Séparations : indique des séparations physiques pouvant être posées pour le jour du tournoi. Il peut s'agir de cloisons posées pour l'occasion ou de rideaux épais.

Dans des zones de jeu serrées, elles permettent également de signaler les limites des terrains de match afin d'éviter que des joueurs ne reculent trop loin et ne se retrouvent dans une zone de défense autre que la leur, ce qui, en plus de gêner les autres joueurs, est interdit et soumis à sanction. Elles agissent donc comme un mur impossible à franchir durant le match, sauf bien sûr en début de match pour accéder à la zone de jeu, si besoin.

 Zone de défense : indique les différentes zones de défense selon la couleur des bases.

 Accès interdit aux joueurs : indique un accès interdit aux joueurs. Il s'agit essentiellement de rampes ou de petits passages surélevés.

 Zone interdite aux joueurs : indique des zones dans lesquelles les joueurs n'ont pas le droit de se trouver.

Zone interdite

Il est interdit aux joueurs de se trouver dans une zone interdite, mais il leur est autorisé de tirer au travers si celle-ci se trouve entre le joueur et sa cible (joueur, base...).

Réflexion des tirs

Dans certains cas, les tirs peuvent volontairement ou involontairement se réfléchir sur des surfaces présentes dans le labyrinthe (miroir, mur, plafond, élément de décoration...) et ainsi désactiver un joueur de façon indirecte. Cette utilisation de l'espace environnant n'est pas interdite, sauf cas contraire qui sera alors précisé sur la présentation du tournoi sur notre site et/ou lors de la réunion des capitaines.

Coffrage de base

Pour supprimer certains tirs possibles dans la base pouvant être litigieux (tir hors zone d'exclusion par exemple) ou pour forcer certaines positions de joueurs s'avérant plus intéressantes pour le jeu, un coffrage peut être amené à être posé autour de la base. Cette information est alors relayée et illustrée sur la page de présentation du tournoi.

2 - CONDITIONS D'INSCRIPTIONS ET DE PARTICIPATION

Identité

Pour faire face à diverses situations (bonne déclaration de l'identité du joueur, malaise ou accident d'un joueur, sinistre occasionné par un joueur...), LEO peut être amené à vérifier l'identité de chaque joueur inscrit au tournoi. Les joueurs inscrits et présents au tournoi doivent donc être en possession d'une pièce d'identité valide.

Age minimum

Les inscriptions aux tournois LEO sont ouvertes à tout joueur dès 13 ans révolus le jour du tournoi. LEO se réserve le droit, à tout moment (avant, pendant ou après le tournoi) de demander une pièce d'identité à un joueur pour vérifier son identité ou son âge. S'il s'avère que LEO n'est pas en mesure d'obtenir ces informations ou que le joueur n'est pas au moins âgé de 13 ans, celui-ci devra immédiatement arrêter le tournoi (l'équipe devra donc jouer ses prochains matchs sans ce joueur) et 2 points seront enlevés par match joué sur la période de jeu en cours sans tenir compte du fait, dans le cadre d'une équipe de 5 joueurs, que le joueur ait joué ou non tous les matchs.

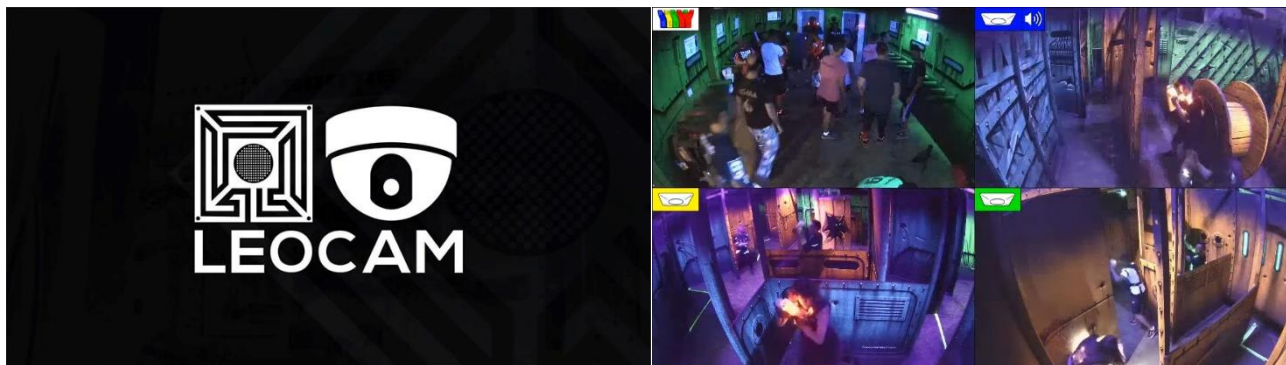
Effort physique

'L'attaque et défense de base' est un mode de jeu sportif imposant de réelles conditions physiques et mentales : endurance, échauffement physique, efforts cardio courts et intenses, gestion de la pression alliée à de la fatigue physique, enchaînement des matchs... A ces justes raisons, il est conseillé aux joueurs d'effectuer la préparation physique et mentale nécessaire qui s'impose : course à pied, hiit, entraînements laser, échauffement d'avant-match...

Ce mode de jeu, rapide dans ses mouvements, pouvant comporter des chocs entre joueurs, il leur est conseillé de prendre les dispositions adéquates : protections, positions de jeu de préférence en retrait...

Comportement face caméra, droit à l'image et partage d'informations

Le dispositif LEOCAM permet de couvrir le tournoi avec de nombreuses caméras dans le but d'externaliser le jeu laser et ainsi développer sa notoriété et sa popularité. A ce titre, les matchs étant filmés avec le son et retransmis en direct, aucune insulte ou noms de zone jugés vulgaires ne sont permis. Un comportement décent est également demandé aux joueurs pour éviter tout avis négatif à propos du jeu laser de la part de l'audience (spectateurs dans le labyrinthe, viewers en ligne, journalistes...). Aucun message écrit sur papier placé devant les caméras n'est également accepté.



De par leur inscription et participation à un tournoi, les joueurs donnent accord à LEO de partager publiquement les informations 'joueurs' renseignées dans leur profil en ligne et d'être photographiés et filmés durant les tournois. Ils acceptent par la même occasion que ces informations soient utilisées à but promotionnel : affiches, vidéo, dossier de presse, illustrations du site... (consultation des CGU sur le site de LEO).

Tenue des joueurs

Le tournoi étant filmé et photographié, aucune tenue contenant des messages ou illustrations jugées déplacées pour des raisons évidentes ne sera tolérée. Selon la situation, LEO se réserve le droit de demander aux joueurs concernés de changer de suite de tenue quitte à ne pas les laisser poursuivre le tournoi si aucune solution n'est trouvée.

Les tournois étant très sportifs, il est très largement conseillé aux joueurs de s'équiper en conséquence : short, jogging (pour les tournois en hiver notamment), chaussures non glissantes, t-shirt absorbant d'humidité... Les bonnets sont acceptés. Les casquettes ou tout autre élément comportant une visière sont par contre interdits. Fille ou garçon, les cheveux longs doivent être attachés pour chaque match. Les joueurs à barbe doivent faire attention à ce que leur barbe ne cache pas certains capteurs (notamment ceux des épaules). Prévoir, au besoin, une pince ou barrette à barbe.

Pour des raisons d'hygiène et de conditions d'accueil du centre partenaire, il est demandé aux joueurs de ne pas se mettre torse nu. Aux joueurs de prévoir plusieurs t-shirts pour le tournoi en cas de nécessité à en changer.

Responsabilités

Que ce soit volontaire ou involontaire, en cas d'accident entre joueurs ou de dégradation envers des éléments appartenant au centre partenaire, il ne peut être évoqué que la responsabilité civile des joueurs ou professionnelle pour le gérant du centre accueillant. Estimant que ce Guide est suffisamment clair à propos des risques et engagements de chacun sur l'un de ses tournois, LEO décline toute responsabilité pour toutes situations accidentelles ou conflictuelles.

Consommations sur place

Même si de par le partenariat mis en place avec le centre accueillant les joueurs ont droit à certains avantages par rapport à la clientèle classique, il leur est demandé de respecter les conditions générales d'accueil du centre et la propreté du bâtiment. Il leur est permis d'amener leur propres boissons et nourritures dans la limite du convenable et du respectable envers la direction : pas de fast-food extérieur ni de déballage (type pique-nique) abusif.

Toute consommation d'alcool ou de produits illicites durant un tournoi est strictement interdite. Seules les consommations alcoolisées vendues sur place sont autorisées. Tout débordement jugé dangereux ou faisant preuve d'un total irrespect envers d'autres personnes est prohibé ainsi que toute détérioration volontaire du matériel.

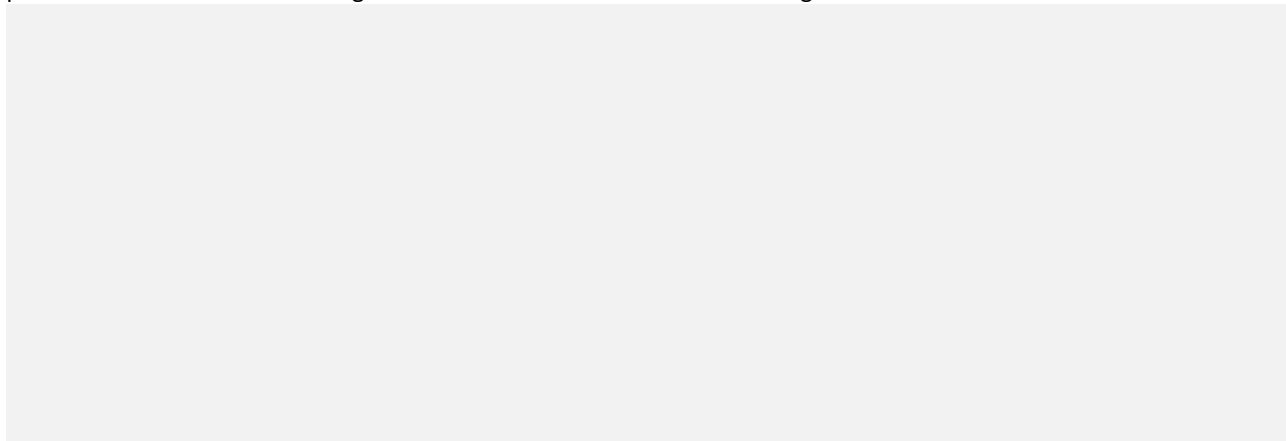
Pour éviter toute manipulation régulière d'argent durant le tournoi mais aussi pour faciliter l'organisation de LEO et celle du centre accueillant, les joueurs ont la possibilité (dès le samedi midi du week-end du tournoi et pour toute la durée du tournoi) de commander toutes consommations (boissons, sandwiches, formule de restauration...) directement auprès du staff en ne précisant que leur nom d'équipe puis leur pseudo. Le solde de leur compte est à régler à la fin du tournoi, avant la remise des coupes et médailles (un rappel sera effectué par LEO).

Matériel installé

Pour la promotion et la communication du tournoi, divers éléments appartenant à LEO sont installés dans le centre partenaire : caméras, kakémonos, coupes des vainqueurs...

Pour la bonne gestion du tournoi, un espace de travail est également installé par LEO dans le centre partenaire. Y sont disposés divers éléments appartenant à l'association : imprimante, documents, ordinateurs...

Ce matériel, ces documents et ces espaces sont exclusivement réservés au staff LEO. Aucun joueur n'est autorisé à les manipuler ou à les consulter. Toute dégradation volontaire envers le matériel appartenant à LEO entraîne une exclusion définitive du ou des joueurs concernés à tout événement LEO (dont le tournoi en cours) accompagnée d'un dépôt de plainte nominative et d'une obligation de remboursement du matériel dégradé.



Semaines avant tournoi

LEO garantit les conditions d'accueil et de jeu le jour du tournoi mais peut difficilement l'assurer pour toutes les semaines précédant le tournoi, entre l'ouverture des inscriptions et le week-end du tournoi. Semaines durant lesquelles les joueurs peuvent se rendre chez le partenaire pour tester les zones de jeu. Des disparités peuvent donc être constatées (veste muette, gun accroché à la veste, nombre de bases limité par joueur...) mais qui seront réglées, au mieux, pour le tournoi.

3 - INSCRIPTIONS

Les inscriptions aux tournois se font exclusivement en ligne sur notre site internet. Seuls les capitaines peuvent inscrire leur équipe aux tournois. Un joueur seul ne peut pas s'inscrire, il doit obligatoirement faire partie d'une équipe.

Inscription au tournoi

Les conditions d'inscription remplies, un bandeau vert s'affiche dans le panneau de gestion de l'équipe informant les joueurs que leur équipe est prête pour s'inscrire à un tournoi.

Super ! Votre équipe est prête. Vous pouvez l'inscrire à l'un de nos prochains tournois.

Pour inscrire l'équipe, le capitaine se rend sur la page de présentation du tournoi et clique sur 'Inscrire mon équipe'.

Tournoi n°1 - Présentation

Introduction

Et voici déjà la dixième saison de LEO qui démarre !!!

Et quelle aventure :) Dix ans déjà que l'association a été créée, avec plus de 44 tournois, des challenges de haut niveau, des matchs de fou, des rencontres inoubliables, des retrouvailles chaleureuses et un seul mot d'ordre : du laser et du fun (ah ben non, ça fait deux mots :) !!!

LEO fête donc cette année ses dix ans et vous emmène pour démarrer cette saison dans un super complexe au coeur des Hauts de France ! Et oui, on continue notre périple des centres lasers entamé il y a quelques années pour vous faire découvrir cette fois-ci la Picardie et ses richesses :) Non non, nous ne vous vendons pas les prochaines journées du patrimoine mais bien notre prochain tournoi. Alors c'est parti pour une nouvelle année de folie qui, nous comptons sur vous, marquera ces dix années de dingue !!!

Mais revenons à nos patates (bah oui c'est ça aussi la Picardie :D) pour vous annoncer que le premier tournoi du championnat se déroulera au Défis Parc de Gauchy (104 rue Pierre Semard - 02430 Gauchy) pour faire le plein d'adrénaline avec une équipe au top qui vous attends :) !!!



Plan du labyrinthe



Inscrire mon équipe



Puis, parmi les joueurs qui composent son équipe, il sélectionne uniquement les joueurs qui vont physiquement jouer le tournoi. Un joueur présent sur le tournoi mais qui ne jouera pas de match, ne doit pas être sélectionné. Une fois les joueurs sélectionnés, le capitaine confirme l'inscription en cliquant sur 'Confirmer l'inscription de mon équipe'.

Joueurs sélectionnés

Sélectionnez les joueurs qui vont **physiquement** être présents le jour du tournoi pour jouer les matchs de l'équipe

Superted
 Willis
 Grumly
 xeeelA
 Seigneur

Confirmer l'inscription de mon équipe

Dans cet exemple, l'équipe des 'Blondiiiiins' est composée de 5 joueurs mais seuls 4 joueurs seront physiquement présents le jour du tournoi pour jouer les matchs de l'équipe.

Une fois l'inscription confirmée par le capitaine, l'équipe est officiellement inscrite au tournoi. Chaque membre reçoit alors un mail de confirmation et l'équipe est affichée parmi les équipes inscrites.

Equipes inscrites (1/24)

Blondiiiiins - 5€ la rose - Cosmic Laser [94527 Thiais]

Points de championnat :

0

Superted

Willis

Grumly

xeeelA

Seigneur

Dans cet exemple, le joueur 'Seigneur' fait bien partie de l'équipe mais n'ayant pas été sélectionné lors de l'inscription de l'équipe (parce qu'il ne jouera aucun match), il est graphiquement mis de côté dans la présentation de l'équipe.

A ce stade, lors du tournoi, tout joueur ne respectant pas les conditions d'accueil et/ou d'inscription auxquelles il s'est préalablement engagé sur le site de LEO, peut être sanctionné voire exclu du tournoi.

Composition similaire

Pour des raisons de fair-play, toute équipe possédant au moins 3 mêmes joueurs qu'une équipe ayant déjà participé à un des tournois du championnat en cours, verra son inscription être refusée.

Exemple

Au tournoi 2, l'équipe 'Araktive' souhaite s'inscrire avec les joueurs A | B | C | D ⇒ son inscription est validée

Au tournoi 3, l'équipe 'Hack//Team' souhaite s'inscrire avec les joueurs A | B | D | E ⇒ son inscription est refusée car il y a déjà une équipe existante au sein du championnat avec 3 mêmes joueurs parmi les 4, en l'occurrence ici, l'Araktive'.

Inscription aux warm-up

Après avoir validé l'inscription au tournoi, le capitaine peut ensuite sélectionner les créneaux de warm-up souhaités pour son équipe. Il peut alors choisir comment démarrer son warm-up : soit en attaque, soit en défense. Il peut réserver jusqu'à 3 créneaux maximum et obligatoirement un seul créneau par base.

Base bleue					Base jaune					Base verte				
Créneau	Attaque		Défense		Créneau	Attaque		Défense		Créneau	Attaque		Défense	
17h00	Blondiiiiins	<input checked="" type="checkbox"/>	X Five	<input checked="" type="checkbox"/>	17h00	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>	17h00	-	<input type="checkbox"/>	Guépardos	<input checked="" type="checkbox"/>
17h23	Guépardos	<input checked="" type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>	17h23	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>	17h23	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>
17h46	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>	17h46	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>	17h46	Blondiiiiins	<input checked="" type="checkbox"/>	Beaufs bour...	<input checked="" type="checkbox"/>
18h09	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>	18h09	-	<input type="checkbox"/>	X Five	<input checked="" type="checkbox"/>	18h09	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>
18h32	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>	18h32	Blondiiiiins	<input checked="" type="checkbox"/>	Guépardos	<input checked="" type="checkbox"/>	18h32	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>
18h55	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>	18h55	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>	18h55	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>
19h18	Trip Wolves	<input checked="" type="checkbox"/>	Beaufs bour...	<input checked="" type="checkbox"/>	19h18	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>	19h18	-	<input type="checkbox"/>	X Five	<input checked="" type="checkbox"/>
19h41	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>	19h41	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>	19h41	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>

Dans cet exemple, lorsque les 'Blondiiiiins' joueront leur warm-up de 17h00 avec la 'X Five' sur la base bleue, ils joueront les 10 premières minutes du match en attaque. Puis, conformément au fonctionnement des warm-up, les 10 minutes suivantes en défense (après avoir échangé leurs vestes avec les membres de la 'X Five' pour rappel).

[Inscription aux offres de restauration](#)

Dans le but de préparer au mieux les offres de restauration, lors de l'inscription de l'équipe au tournoi, le capitaine peut préciser à quelles offres l'équipe souhaite participer. Selon les offres, deux types d'inscriptions sont possibles.

⇒ Les offres de restauration sont globales à l'équipe (grande pizza par exemple).

Repas dimanche midi

Menu pizza
 Choisir cette option

Menu panini
 Choisir cette option

Aucune des options proposées

⇒ Les offres de restauration sont individuelles permettant d'affiner les préférences pour les joueurs.

Repas samedi soir

Pâtes fraîches au foie gras, aux magrets et aux truffes
 Superted Willis Grumly xeeelA

Homard grillé, sabayon au champagne
 Superted Willis Grumly xeeelA

[Inscription aux autres offres](#)

Selon les tournois, d'autres offres peuvent venir étoffer le tournoi : hébergement, soirée... Les inscriptions à ces prestations suivent le même fonctionnement que celles des offres de restauration : globale ou individuelle.

[Modification de l'inscription](#)

Jusqu'à une certaine date indiquée sur le site, le capitaine peut modifier l'inscription de l'équipe : joueurs présents, offres de restauration... Pour cela, il se rend sur la page de présentation du tournoi et clique sur 'Modifier mon inscription'.

Tournoi n°1 - Présentation

Introduction

Et voici déjà la dixième saison de LEO qui démarre !!!

Et quelle aventure :) Dix ans déjà que l'association a été créée, avec plus de 44 tournois, des challenges de haut niveau, des matchs de fou, des rencontres inoubliables, des retrouvailles chaleureuses et un seul mot d'ordre : du laser et du fun (ah ben non, ça fait deux mots :p) !!!

LEO fête donc cette année ses dix ans et vous emmène pour démarrer cette saison dans un super complexe au coeur des Hauts de France ! Et oui, on continue notre périple des centres lasers entamé il y a quelques années pour vous faire découvrir cette fois-ci la Picardie et ses richesses :) Non non, nous ne vous vendons pas les prochaines journées du patrimoine mais bien notre prochain tournoi. Alors c'est parti pour une nouvelle année de folie qui, nous comptons sur vous, marquera ces dix années de dingue !!!

Mais revenons à nos patates (bah oui c'est ça aussi la Picardie :D) pour vous annoncer que le premier tournoi du championnat se déroulera au Défis Parc de Gauchy (104 rue Pierre Semard - 02430 Gauchy) pour faire le plein d'adrénaline avec une équipe au top qui vous attends :) !!!



Plan du labyrinthe



[Modifier mon inscription](#)

[Modifier mes warmups](#)

[Désinscrire l'équipe](#)

Modification des warm-up

Jusqu'à une certaine date (consultable sur le site), le capitaine peut modifier les warm-up de l'équipe. Pour cela, il se rend sur la page de présentation du tournoi et clique sur 'Modifier mes warm-up'.

Tournoi n°1 - Présentation

Introduction

Et voici déjà la dixième saison de LEO qui démarre !!!

Et quelle aventure :) Dix ans déjà que l'association a été créée, avec plus de 44 tournois, des challenges de haut niveau, des matchs de fou, des rencontres inoubliables, des retrouvailles chaleureuses et un seul mot d'ordre : du laser et du fun (ah ben non, ça fait deux mots :p) !!!

LEO fête donc cette année ses dix ans et vous emmène pour démarrer cette saison dans un super complexe au coeur des Hauts de France ! Et oui, on continue notre périple des centres lasers entamé il y a quelques années pour vous faire découvrir cette fois-ci la Picardie et ses richesses :) Non non, nous ne vous vendons pas les prochaines journées du patrimoine mais bien notre prochain tournoi. Alors c'est parti pour une nouvelle année de folie qui, nous comptons sur vous, marquera ces dix années de dingue !!!

Mais revenons à nos patates (bah oui c'est ça aussi la Picardie :D) pour vous annoncer que le premier tournoi du championnat se déroulera au Défis Parc de Gauchy (104 rue Pierre Semard - 02430 Gauchy) pour faire le plein d'adrénaline avec une équipe au top qui vous attends :) !!!



Plan du labyrinthe





[Modifier mon inscription](#)

[Modifier mes warmups](#)

[Désinscrire l'équipe](#)

Echange de créneaux de warm-up

Si pour ses besoins d'organisation, le capitaine souhaite un créneau déjà occupé par une autre équipe, il a la possibilité de demander un échange de créneau au capitaine de cette équipe. Pour cela, il se rend dans les modifications de ses warm-up et clique sur l'icône d'échange du créneau occupé souhaité. Sur le formulaire de demande, il motive sa demande et propose, s'il le souhaite, d'autres créneaux en échange.

18h09	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>
18h32	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>
18h55	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>
19h18	Trip Wolves		Beaufs bour...	
19h41	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>
20h04	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>

Bonjour,
Suite à un changement de planning d'un de mes joueurs, nous ne pourrons arriver sur site pour les warm-up qu'à partir de 18h30. Nous recherchons une équipe qui serait d'accord d'échanger ses créneaux à partir de 18h30 avec les notes de 17h00 et 17h46. Merci par avance de votre retour :)

Sélectionnez le ou les créneaux que vous souhaitez proposer en échange :

	Créneau	Base	Type	Adversaire
<input checked="" type="checkbox"/>	17h00	Base bleue	Attaque	Les X Five
<input type="checkbox"/>	18h32	Base jaune	Attaque	Les Guépards
<input checked="" type="checkbox"/>	17h46	Base verte	Attaque	Les Beaufs bourguignons

[Annuler](#) [Demander](#)

1] Demande d'échange de créneau

2] Motivation de la demande

Le capitaine de l'autre équipe reçoit alors un message l'informant de cette demande qu'il peut accepter ou refuser.

Désinscription de l'équipe

Jusqu'à une certaine date (consultable sur le site), le capitaine peut désinscrire l'équipe d'un tournoi. L'ensemble des informations renseignées ainsi que les créneaux de warm-up sont alors supprimés. Pour cela, il se rend sur la page de présentation du tournoi et clique sur 'Désinscrire l'équipe'.

Et voici déjà la dixième saison de LEO qui démarre !!!

Et quelle aventure :) Dix ans déjà que l'association a été créée, avec plus de 44 tournois, des challenges de haut niveau, des matchs de fou, des rencontres inoubliables, des retrouvailles chaleureuses et un seul mot d'ordre : du laser et du fun (ah ben non, ça fait deux mots :p) !!!

LEO fête donc cette année ses dix ans et vous emmène pour démarrer cette saison dans un super complexe au coeur des Hauts de France ! Et oui, on continue notre périple des centres lasers entamé il y a quelques années pour vous faire découvrir cette fois-ci la Picardie et ses richesses :) Non non, nous ne vous vendons pas les prochaines journées du patrimoine mais bien notre prochain tournoi. Alors c'est parti pour une nouvelle année de folie qui, nous comptons sur vous, marquera ces dix années de dingue !!!

Mais revenons à nos patates (bah oui c'est ça aussi la Picardie :D) pour vous annoncer que le premier tournoi du championnat se déroulera au Défis Parc de Gauchy (104 rue Pierre Semard - 02430 Gauchy) pour faire le plein d'adrénaline avec une équipe au top qui vous attends :) !!!



Plan du labyrinthe



[Modifier mon inscription](#)

[Modifier mes warmups](#)

[Désinscrire l'équipe](#)

Dates clés

Pour faciliter l'organisation des équipes mais aussi celle de LEO, les inscriptions à un tournoi se déroulent selon des dates clés précises. Ces dates sont affichées sur notre site et consultables à tout moment.

1] Présentation du tournoi

Toutes les informations relatives au tournoi sont consultables : plan du labyrinthe, offres de restauration...

2] Ouverture des inscriptions

Les équipes peuvent s'inscrire au tournoi, aux warm-up, aux différentes offres... Elles peuvent également se rendre dans le centre partenaire pour tester les zones de bases alors officiellement opérationnelles.

3] Clôture des inscriptions

Plus aucune modification n'est possible (les équipes ne peuvent plus s'inscrire, se désinscrire, modifier l'identité des joueurs présents sur le tournoi...). Ils ne peuvent plus modifier leurs créneaux de warm-up réservés mais peuvent (selon la place restante) en sélectionner deux supplémentaires et ce jusqu'au samedi midi (12H00) du week-end du tournoi. Le schéma de rencontre ainsi que diverses informations complémentaires sont envoyés aux joueurs au cours des jours suivants.

4] Tournoi terminé

Le tournoi est terminé. Toutes les informations du tournoi sont archivées.

Tarifs d'inscription et règlement

Le tarif d'inscription à un tournoi est de :

⇒ 160€ par équipe pour les tournois sur 2 jours

⇒ 240€ par équipe pour les tournois sur 3 jours

Ce tarif est ensuite à diviser par le nombre de joueurs composant l'équipe. Par exemple, si une équipe s'inscrit à 5 joueurs pour un tournoi sur 3 jours, chaque joueur doit régler 48€ (au lieu de 60€ pour une équipe de 4 joueurs).

Le tarif d'une session de warm-up est de 6€ par joueur (quel que soit le nombre de jours du tournoi).

Ces tarifs englobent :

- ⇒ la privatisation de la zone 'jeu laser' du centre partenaire pour toute la durée des warm-up le samedi soir
- ⇒ la privatisation de la zone 'jeu laser' du centre partenaire pour toute la durée du tournoi le dimanche dans le cadre d'un tournoi sur 2 jours, mais aussi tout le lundi dans le cadre d'un tournoi sur 3 jours
- ⇒ un reversement financier pour le partenaire qui accueille le tournoi
- ⇒ l'achat des coupes et des trophées pour les 3 premières équipes de chaque ligue
- ⇒ l'achat des coupes et des trophées pour les équipes élues les plus fair-play de chaque ligue
- ⇒ les frais de vie (essence, hôtel, restauration) pour les membres de LEO qui organisent le tournoi : un déplacement pour repérage (test du labyrinthe, réflexion à propos des zones de base, repérage de certains éléments techniques...) puis un second déplacement pour tester et valider les zones de base.
- ⇒ les frais de vie (essence, hôtel, restauration) pour les membres LEO venant installer le matériel au cours des 2 jours précédant le week-end du tournoi (les jeudi et vendredi) mais aussi pour le démontage et le rangement de ce même matériel au lendemain du tournoi.
- ⇒ l'achat des consommables liés au tournoi : toner d'encre, rilsans, ramette de papier, gaffeur...
- ⇒ une provision financière pour le règlement des frais annuels de l'association (serveurs web, serveurs vidéo, assemblée générale, impressions...) mais aussi pour le financement de ses projets de développement.

Toute inscription à l'une des prestations que LEO propose non annulée avant la clôture des inscriptions (ou du moins sans message adressé à LEO sur le formulaire de contact du site ou le messenger facebook) est due. Les sommes dues devront être réglés par les joueurs concernés.

Aucun prépaiement n'est demandé lors de l'inscription. L'ensemble des règlements est à effectuer sur place, le jour du tournoi. Aucun règlement par chèque n'est accepté.

Minimum et maximum d'équipes inscrites

Pour qu'un tournoi soit maintenu, celui-ci doit comporter au moins 10 équipes inscrites, sinon il est annulé. Le nombre maximum d'équipes inscrites est quant à lui fixé à 24 (au-delà, les équipes ne peuvent plus s'inscrire).

Tournoi annulé

Pour un nombre d'équipes inscrites insuffisant ou pour des raisons échappant à LEO (fermeture administrative du centre, panne technique bloquante...), un tournoi peut être annulé. Bien que LEO s'engage à prévenir au plus tôt les joueurs pour faciliter leur réorganisation, il est conseillé d'effectuer des réservations d'hébergement ou de déplacements avec des options d'annulation ou de remboursement.

4 - INSCRIPTION EQUIPES DE 3 | 5 JOUEURS

Pour participer à un tournoi, l'équipe doit être composée d'au moins 4 joueurs (dont le capitaine). Cependant d'autres cas de figure peuvent être envisagés.

Inscription à 3 joueurs

Un capitaine a la possibilité de demander une dérogation à LEO pour s'inscrire au tournoi avec une équipe uniquement composée de 3 joueurs. Cette dérogation n'est envisageable que dans le cas d'une équipe faisant face à une indisponibilité de dernière minute d'un de ses membres. Au vu de l'effort physique à fournir au cours du tournoi, il est plus que déconseillé au capitaine d'envisager cette dérogation comme solution à long terme. Cette dérogation, à durée limitée au tournoi, restera exceptionnelle et ne pourra être délivrée pour chaque tournoi.

Cette dérogation est à soumettre dans le panneau de gestion de l'équipe, rubrique 'Gestion'.

Attention : le fait qu'une équipe s'inscrive à 3 joueurs n'impose pas aux autres équipes de s'adapter à la situation et de jouer également à 3 joueurs lors d'un match les opposant. Il ne sera également pas permis aux joueurs de cette équipe de revenir dans l'airlock en cours de match pour prendre la 4^{ème} veste restante, celle du 'joueur absent', pour tenter d'aller exploser ses bases.

Inscription à 5 joueurs

Pour faire face à la blessure d'un de ses joueurs durant un tournoi, de gérer facilement un désistement de dernière minute ou bien par simple envie de jouer à 5, le capitaine a la possibilité d'ajouter un cinquième joueur à son équipe et de l'inscrire ainsi à un tournoi. Dans tous les cas, pour permettre la bonne attribution des pseudos aux vestes et le bon suivi du scoring et des statistiques personnelles, il est impératif que le capitaine vienne préciser, pour chaque match, quels sont les 4 joueurs parmi les 5 qui vont les jouer.

Pour ce faire, dès son planning reçu pour la phase de jeu (matches aller ou matches retour), le capitaine coche pour chaque créneau de son équipe le pseudo du joueur qui ne jouera pas puis fait part de ces informations au staff LEO se trouvant au QG pour qu'il puisse configurer correctement les matches de son équipe.

MATCHS	BASE BLEUE		BASE JAUNE		BASE VERTE		Pour chacun de vos matchs, merci de rayer le joueur qui ne le jouera pas et de communiquer l'info au plus vite à LEO.
	ATTAQUANTS	DEFENSEURS	ATTAQUANTS	DEFENSEURS	ATTAQUANTS	DEFENSEURS	
01	[L1] La Dabeuh <input type="checkbox"/>	[L1] La Flex P... <input type="checkbox"/>	[L1] La Dabeu... <input type="checkbox"/>	[L1] La Spice ... <input type="checkbox"/>	[L1] Les Alones <input type="checkbox"/>	[L1] Les Piou ... <input type="checkbox"/>	
02	[L2] Les Pous... <input type="checkbox"/>	[L2] Les X Five <input type="checkbox"/>	[L1] La Yellow ... <input type="checkbox"/>	[L1] Le Clan M... <input type="checkbox"/>			
03	[L1] Les Piou ... <input type="checkbox"/>	[L1] La Spice ... <input type="checkbox"/>	[L1] Les Alones <input type="checkbox"/>	[L1] La Flex P... <input type="checkbox"/>	[L1] La Dabeuh <input type="checkbox"/>	[L1] <u>La Titoyma</u> <input type="checkbox"/>	Amsset / Jojo / Rikku / Toinou / Klade
04			[L2] Les X Five <input type="checkbox"/>	[L2] La Rainbow <input type="checkbox"/>	[L1] La Dabeu... <input type="checkbox"/>	[L1] Le Clan M... <input type="checkbox"/>	
05			[L2] La War W... <input type="checkbox"/>	[L2] Les Blond... <input type="checkbox"/>	[L2] Les Beauf... <input type="checkbox"/>	[L2] Les Pous... <input type="checkbox"/>	
06	[L1] La Flex P... <input type="checkbox"/>	[L1] <u>La Titoyma</u> <input type="checkbox"/>	[L1] La Dabeuh <input type="checkbox"/>	[L1] Les Alones <input type="checkbox"/>	[L1] La Yellow ... <input type="checkbox"/>	[L1] Les Piou ... <input type="checkbox"/>	Amsset / Jojo / Rikku / Toinou / Klade
07	[L1] La Spice ... <input type="checkbox"/>	[L1] Le Clan M... <input type="checkbox"/>					
08	[L2] Les 6-clone <input type="checkbox"/>	[L2] Les Blond... <input type="checkbox"/>	[L2] La Rainbow <input type="checkbox"/>	[L2] Les Pous... <input type="checkbox"/>	[L2] Les X Five <input type="checkbox"/>	[L2] Les Beauf... <input type="checkbox"/>	
09	[L1] Les Alones <input type="checkbox"/>	[L1] La Dabeu... <input type="checkbox"/>			[L1] <u>La Titoyma</u> <input type="checkbox"/>	[L1] La Yellow ... <input type="checkbox"/>	Amsset / Jojo / Rikku / Toinou / Klade
10			[L1] La Flex P... <input type="checkbox"/>	[L1] Les Piou ... <input type="checkbox"/>	[L1] Le Clan M... <input type="checkbox"/>	[L1] La Dabeuh <input type="checkbox"/>	
	[L2] ... <input type="checkbox"/>	[L2] ... <input type="checkbox"/>	[L2] ... <input type="checkbox"/>	[L2] ... <input type="checkbox"/>			

Exemple de planning donné aux capitaines des équipes composée de 5 joueurs

5 - EQUIPES A MOINS DE 3 JOUEURS

Pour des raisons d'effort physique trop important à fournir mais aussi de plaisir de jeu ressenti altéré, une composition d'équipe à moins de 3 joueurs est interdite à la fois pour l'inscription aux tournois mais aussi en jeu si certaines circonstances amènent l'équipe à cette situation : blessure, abandon de joueurs...

6 - INDISPONIBILITE DE JOUEURS

Indisponibilité d'un joueur

Si au début ou en cours de tournoi, un joueur est indisponible pour diverses raisons (absence, malaise, blessure...) et que l'équipe n'a plus que 3 joueurs prêts à jouer, le capitaine doit demander le report du prochain match de l'équipe avant qu'elle ne soit appelée en airlock (lui laissant ainsi un peu de temps pour trouver une solution à l'indisponibilité de son joueur). Ce match reporté sera programmé à la fin de la phase de jeu en cours (matchs aller ou matchs retour).

Si lors du prochain match, le joueur est toujours indisponible et que l'équipe a toujours le report de match programmé, LEO considèrera ce joueur comme forfait pour toute la phase de jeu en cours. L'équipe devra donc jouer le reste des matchs de la phase de jeu en cours (dont le match reporté) avec ses 3 joueurs restants et ce sans garantie aucune que les autres équipes s'adaptent à la situation en jouant également à 3 joueurs lors des matchs les opposant.

Si après quelques temps, le joueur, au préalable indisponible, est de nouveau capable de jouer, il attend que son équipe termine la phase de jeu en cours.

Indisponibilité de plusieurs joueurs

Si au début ou en cours de tournoi, plusieurs joueurs sont indisponibles pour diverses raisons (absence, malaise, blessure...) et que l'équipe a moins de 3 joueurs prêts à jouer, le capitaine doit demander le report du prochain match avant qu'elle ne soit appelée en airlock (lui laissant ainsi un peu de temps pour trouver une solution à l'indisponibilité de ses joueurs). Ce match reporté sera programmé à la fin de la phase de jeu en cours.

Si lors du prochain match, les joueurs sont toujours indisponibles et que l'équipe a toujours le report de match programmé, les compositions d'équipe à moins de 3 joueurs étant refusées, LEO considèrera l'équipe forfait pour tous les matchs de la phase de jeu en cours (dont le match reporté).

Si après quelques temps, les joueurs, au préalable indisponibles, sont de nouveau capables de jouer, l'équipe attend, sans jouer de match, la fin de la phase de jeu en cours.

Indisponibilité : cas particulier selon le schéma de rencontre

Si le tournoi se déroule uniquement sur le format All-Play-All, le capitaine a la possibilité de demander deux reports de match (au lieu d'un) en cas d'indisponibilité d'un ou plusieurs joueurs de son équipe.

A propos de l'indisponibilité

Quelle que soit la raison de l'indisponibilité du quatrième joueur, ses co-équipiers ne pourront pas revenir dans l'airlock en cours de match pour prendre la 4^{ème} veste restante, celle du 'joueur indispo', pour tenter d'aller exploser ses bases.

7 - TRANSFERT DE JOUEURS

Avant le tournoi

Si un capitaine fait face à l'indisponibilité d'un ou plusieurs de ses joueurs après la clôture totale des inscriptions mais avant le démarrage officiel du tournoi, il peut encore (en extrême limite) modifier la composition de son équipe en informant le staff LEO qui effectuera les modifications souhaitées.

Attention : avant de demander ces modifications, le capitaine doit s'assurer avec le staff LEO qu'elles n'engendrent pas d'impact sur le maintien des points de championnat, auquel cas la position de l'équipe dans la ligue pourra être revue.

Pendant le tournoi

Les transferts ou prêts de joueurs entre les équipes après le démarrage officiel du tournoi ne sont pas autorisés. C'est pourquoi LEO conseille vivement aux équipes de se composer de 5 joueurs pour faire face à d'éventuels imprévus.

8 - BLESSE GRAVE

Si au cours d'un match, un joueur n'est plus capable de jouer (blessure, malaise...) ou demande de l'aide car se sentant en situation de détresse, un des joueurs présents doit immédiatement prévenir l'arbitre ou un des staffs LEO présents dans l'airlock qui s'occupera de stopper le match et de gérer la situation. Le match est alors reporté à la fin de la phase de jeu en cours et les règles concernant l'indisponibilité d'un joueur sont appliquées à ce match reporté.

Les autres joueurs présents peuvent bien sûr aider, au mieux, le joueur blessé.

Des précisions supplémentaires concernant les blessures sont présentées dans la partie arbitrage.

9 - FORFAITS

Forfait d'un joueur

Si un joueur est déclaré forfait pour un match ou pour l'intégralité d'un tournoi (blessure, abandon...), les règles concernant l'indisponibilité d'un joueur sont alors appliquées.

Forfait d'une équipe sur un match

Une équipe déclarée forfait sur un match ne gagne aucun point. L'équipe adverse (subissant le forfait) marque un nombre de points correspondant à la moyenne des points obtenus sur l'ensemble de ses matchs joués pour la même phase de jeu, quel que soit le poste occupé (attaque ou défense). Le score de ce match est alors mis en attente et sera mis à jour une fois la phase de jeu terminée (mettant alors également à jour le classement du tournoi).

Si la moyenne des points donne un résultat à virgule, celui-ci est arrondi à l'inférieur pour toute décimale comprise en 1 et 4 et arrondi au supérieur pour toute décimale comprise entre 5 et 9.

Exemple pris pour les 'Guepardos' sur un planning de match comportant 09 créneaux : pour son second match, son équipe adverse, la 'Flex Panther's' déclare forfait. Pour ce match, et une fois la phase de jeu en cours terminée, les 'Guepardos' gagneront alors $((3+10+9+8)/4) = 7,5 \Rightarrow 8$ points.

PHASE DE QUALIFICATION - MATCHS ALLERS						
CRENEAUX	BASE BLEUE		BASE JAUNE		BASE VERTE	
	ATTAQUANTS	DEFENSEURS	ATTAQUANTS	DEFENSEURS	ATTAQUANTS	DEFENSEURS
01	[L1] Piou Piou 6	[L1] Yellow Kisama 6	[L1] Alones 11	[L1] Flex Panther's 1	[L1] <u>Guepardos</u> 3	[L1] Gones 9
02	[L2] Dabeuh Ezi... 8	[L2] War Wolves 4	[L2] Jet D'ail 7	[L2] Major Laser 5	[L2] Titoyma 0	[L2] 4 Fromages 12
03	[L1] Flex Panther's F	[L1] <u>Guepardos</u> -	[L1] Laser Drink 4	[L1] All Stars 8	[L2] Blondiiiiins 3	[L2] Les Fritos 9
04	[L1] Disobey 2	[L1] Gones 10	[L2] 6-clone 5	[L2] Newbies 7	[L1] Alones 8	[L1] Yellow Kisama 4
05	[L1] Spice Pigs 7	[L1] All Stars 5	[L1] <u>Guepardos</u> 10	[L1] Piou Piou 2	[L1] Laser Drink 11	[L1] Dabeuh 1
06	[L2] Titoyma 3	[L2] Team Shote 9	[L2] Major Laser 1	[L2] Blondiiiiins 11	[L2] 4 Fromages 10	[L2] Les Fritos 2
07	[L1] Yellow Kisama 12	[L1] Piou Piou 0	[L2] Newbies 9	[L2] Jet D'ail 3	[L2] 6-clone 3	[L2] <u>Guepardos</u> 9
08	[L1] Alones 6	[L1] Gones 6	[L1] Spice Pigs 9	[L1] Disobey 3	[L1] Laser Drink 5	[L1] Flex Panther's 7
09	[L1] <u>Guepardos</u> 8	[L1] Dabeuh 4	[L2] Blondiiiiins 6	[L2] Team Shote 6	[L2] 4 Fromages 8	[L2] Dabeuh Ezi... 4
10	[L2] Jet D'ail 5	[L2] Gones 7	[L2] Newbies 7	[L2] Major Laser 5	[L2] Les Fritos 2	[L2] War Wolves 0

Cet exemple de planning est fictif. En tournoi, une équipe n'enchaîne jamais ses matchs toutes les 10 minutes.

Forfait d'une équipe pour toute une phase de jeu

Si une équipe déclare forfait pour toute une phase de jeu en ayant joué aucun ou un seul match de cette phase, les équipes qu'elles devaient normalement rencontrer gagnent par défaut 6 points.

Si une équipe déclare forfait pour toute une phase de jeu en ayant joué un minimum de deux matchs de cette phase, la règle de la moyenne des points est appliquée aux équipes qu'elle devait normalement rencontrer.

10 - ABANDON D'UN JOUEUR

Un joueur quittant un match pour des raisons autres qu'une blessure ou un malaise s'expose à différentes conséquences (cf. sanctions du niveau 3 dans la rubrique 'Encadrement et arbitrage'). Dans tous les cas, un joueur qui abandonne son match ne pourra pas y retourner.

11 - VALIDATION DE LA PRESENCE D'UN JOUEUR

Pour que la participation d'un joueur sur un tournoi soit validée et archivée, il doit respecter les conditions suivantes :

- ⇒ jouer un minimum de 4 matchs (avec l'équipe déclarée lors de l'inscription) pour les tournois sur deux jours
- ⇒ jouer un minimum de 8 matchs (avec l'équipe déclarée lors de l'inscription) pour les tournois sur trois jours

Un contrôle est effectué par LEO après le tournoi. Si, durant ce contrôle, un joueur n'a pas effectué le minimum de matchs demandé, les points de règles suivants sont appliqués :

- ⇒ l'équipe perd les points de championnat qu'elle a gagnés lors du tournoi.
- ⇒ la présence du joueur ne sera pas intégrée dans son palmarès personnel ni dans celui de l'équipe. Il ne sera pas non plus intégré dans le reportage en ligne du tournoi.

E] CREATION ET GESTION D'EQUIPE

La création, la gestion et l'inscription d'une équipe à un tournoi se font uniquement en ligne, sur notre site. Un joueur seul ne peut pas s'inscrire à un tournoi : il doit obligatoirement faire partie d'une équipe.

1 - CREATION DU PROFIL JOUEUR

Pour créer une équipe, le joueur doit avoir un compte sur notre site. Gratuite, cette inscription ne l'engage à rien d'autre que de pouvoir s'inscrire aux tournois du championnat. De même, de par les CGU acceptées par le joueur, LEO s'engage à ne pas vendre ses informations personnelles à des organismes tierces, que ce soit dans un but commercial ou non.

La plupart des informations saisies par le joueur lors de son inscription sont affichées publiquement sur le site ou durant les tournois : pseudo, devise, photo de profil... A ce titre et pour éviter toute diffusion d'éléments pouvant nuire à l'image du championnat et du jeu laser en règle générale, certaines informations obligatoires ne sont validées qu'après une relecture sous 24h de LEO. Le joueur sera alors notifié par mail de la validation ou non des informations envoyées.

La création, la gestion ou l'inscription d'une équipe à un tournoi est bloquée tant que certaines informations personnelles du joueur ne sont pas mises à jour ou validées une première fois par LEO.

Vous ne pourrez pas choisir entre rejoindre une équipe, créer la vôtre ou la gérer tant que votre profil sera incomplet ([en savoir plus](#))

- Votre premier pseudo est en attente de création (ou de validation de notre part)
- Votre page de profil est actuellement bloquée. Pour profiter pleinement des services de LEO, vous devez consulter et accepter la dernière version de nos CGU
- Votre première devise est en attente de création (ou de validation de notre part)
- Vous n'avez pas encore sélectionné de centre de rattachement
- Votre première photo de profil est en attente de création (ou de validation de notre part)
- Votre adresse e-mail est en attente de confirmation

2 - CREATION DU PROFIL EQUIPE

Une fois son profil au complet, le joueur peut créer son équipe (Menu 'Mon équipe').

Créer une équipe

Vous êtes un leader né et vous souhaitez vous lancer dans l'aventure en créant votre propre équipe ?

Créer mon équipe

Il choisit ensuite le nom de son équipe. Pour permettre un historique d'équipe et un classement de championnat représentatif, le nom d'équipe sera validé par LEO et ne pourra pas être modifié sauf s'il s'agit de modifications minimales (ajout d'une lettre, faute d'orthographe à rectifier...) et si l'équipe n'a pas encore participé à un tournoi du championnat en cours ou si c'est pendant l'intersaison.

Mon équipe

Créer une équipe

Nom d'équipe

Le

20 caractères maximum. Dans le but de créer de belles entités d'équipes avec des palmarès qui leurs sont propres, le nom de votre équipe ne sera modifiable que sous certaines conditions. Choisissez le bien... et sans faute !. Tout nom d'équipe jugé inapproprié pour des raisons évidentes, déjà existant ou proche phonétiquement d'une équipe déjà existante, sera refusé

Lors de la création de votre équipe, vous en deviendrez automatiquement le capitaine.

Ce rôle est très important et ne sera pas à prendre à la légère :

- vous seul aurez les droits d'édition de ses informations (logo, devise, photo...) et du choix des joueurs la composant
- vous seul pourrez inscrire l'équipe à l'un de nos tournois
- vous seul en serez le propriétaire officiel. C'est-à-dire que personne d'autre ne pourra se l'approprier jusqu'au jour où vous déciderez d'en transférer le capitaneat.
- vous seul en serez responsable lors de sa présence sur nos tournois
- vous devrez vous assurer que l'ensemble de vos joueurs (y compris vous) soit bien au courant des informations des tournois pour lesquels vous aurez inscrit l'équipe (se reporter à notre Guide Du Championnat de France)

J'accepte les conditions de création de mon équipe

Valider

Une fois le nom d'équipe validé, le joueur devient automatiquement capitaine de son équipe. Il accède alors au panneau de gestion de l'équipe lui permettant de personnaliser l'identité de son équipe.

Les Protoss Modifier


Aucune devise Ajouter

Points de championnat

○

Non classée


Logo d'équipe



Besoin d'un logo ?

Ajouter un logo

Photo d'équipe



Ajouter une photo

Informations principales de l'équipe

Centre de rattachement

Sélectionnez votre centre ▼

Le centre n'est pas dans la liste ?






Enregistrer

Réseaux sociaux

Site internet	Facebook
Non renseigné <small>Ajouter</small>	Non renseigné <small>Ajouter</small>
Instagram	Youtube
Non renseigné <small>Ajouter</small>	Non renseigné <small>Ajouter</small>

Composition de l'équipe

Membres titulaires

 Superted	 <small>Ajouter</small>	 <small>Ajouter</small>	 <small>Ajouter</small>	 <small>Ajouter</small>
--	--	---	--	--

Vous souhaitez libérer l'ensemble des joueurs de votre équipe (y compris vous) ? Mettre l'équipe en pause.

Supprimer mon équipe

Comme pour le profil joueur, la plupart des informations de l'équipe sont affichées publiquement sur le site ou durant les tournois : logo d'équipe, devise, photo d'équipe... A ce titre, et pour éviter toute diffusion d'éléments pouvant nuire à l'image du championnat et du jeu laser en règle générale, certaines informations obligatoires ne sont validées qu'après une relecture sous 24h de LEO. Un bandeau jaune précise au capitaine quelles informations obligatoires sont à saisir ou à mettre à jour pour débloquer l'équipe et ainsi pouvoir l'inscrire à un tournoi. Le capitaine sera alors notifié par mail de la validation ou non des informations envoyées.

L'équipe ne peut être inscrite à l'un de nos prochains tournois tant que certaines informations de son profil sont manquantes ([en savoir plus](#))

- Elle doit être composée d'au moins 4 joueurs ayant acceptés de la rejoindre
- Elle n'a pas de centre de rattachement désigné
- Elle n'a pas de première devise validée.
- Elle n'a pas de première photo d'équipe validée
- Elle n'a pas de premier logo d'équipe validée

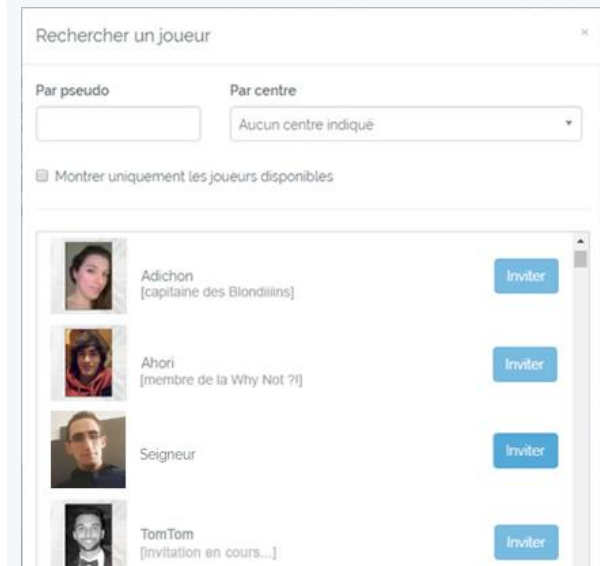
LEO conseille au capitaine et aux joueurs composant l'équipe de bien prendre le temps de réfléchir à son identité visuelle (nom, logo, devise...) car c'est aussi un élément important pour la présence de l'équipe sur le championnat.

3 - INVITATION DE JOUEURS A REJOINDRE L'EQUIPE

Le capitaine peut inviter 4 joueurs à la rejoindre en cliquant sur l'icône d'ajout.



Une box lui permet alors d'inviter les joueurs qu'il souhaite à condition que ceux-ci soient libres. S'ils ne le sont pas, la raison est affichée en-dessous du pseudo du joueur : membre présent dans une autre équipe, profil joueur incomplet...



Une fois le joueur invité, celui-ci reçoit un message l'informant de l'invitation. Il a alors le choix d'accepter ou de refuser. Dans l'attente de sa réponse, il est invité dans l'équipe mais n'en fait pas encore partie.



4 - IMPORTANCE DU CAPITANAT

Parce que c'est un poste à responsabilité, le capitaine d'équipe est un rôle très important aux yeux de LEO :

- ⇒ il est obligatoirement majeur
 - ⇒ il est le seul propriétaire de l'équipe et de son historique
 - ⇒ il est le seul gestionnaire de son équipe et de son inscription aux tournois, warm-up, offres de restauration...
 - ⇒ il est le seul interlocuteur en cas de litige durant un tournoi
 - ⇒ il est le seul lien direct entre LEO et les joueurs composant son équipe
 - ⇒ il s'assure de l'âge minimum obligatoire de ses joueurs
 - ⇒ il encadre ses joueurs et s'assure du bon comportement de l'ensemble des joueurs de l'équipe sur le tournoi
 - ⇒ il s'assure de la bonne connaissance de la part de ses joueurs, des règles du championnat
 - ⇒ il est obligatoirement présent pour jouer avec son équipe le jour du tournoi
- S'il ne peut pas être présent, il transfère (temporairement ou non) son capitanat à l'un de ses co-équipiers
- ⇒ il est responsable des joueurs (mineurs ou majeurs) composant son équipe
- La responsabilité du capitaine se limite à son rôle d'encadrant et n'engage en rien sa responsabilité civile.

Pour ces raisons, il est demandé aux joueurs souhaitant endosser ce rôle d'avoir conscience de toutes ces responsabilités et d'y investir le minimum de sérieux que demande ce rôle.

5 - TRANSFERT DU CAPITANAT

Un capitaine peut décider de transférer son équipe (son profil, son historique...) à un autre joueur de son équipe en le nommant capitaine. Cette fonction lui fait perdre la propriété de l'équipe et est irréversible. Il est donc conseillé au capitaine de s'assurer de la valeur du joueur à qui il transfère le capitanat pour perpétuer le palmarès et la réputation de son équipe. Le transfert du capitanat ne peut se faire qu'avec un membre faisant partie de l'équipe.

Si l'équipe était inscrite à un prochain tournoi, le transfert du capitanat ne la désinscrit pas du tournoi.

6 - PROPRIETE DE L'EQUIPE

Le capitaine est le seul propriétaire de l'équipe et seul décisionnaire de sa composition, de sa mise en pause...

L'historique et les points de championnat en cours appartiennent à l'équipe et non au capitaine ou aux joueurs la composant. Un capitaine ou un joueur issu d'une équipe qui possède 27 points de championnat par exemple, ne va pas amener ces 27 points dans la nouvelle équipe qu'il a créée ou celle dans laquelle il est invité.

7 - MISE EN PAUSE DE L'EQUIPE

Si un capitaine souhaite jouer dans une autre équipe, il lui est possible de mettre en pause son équipe. Cette action libèrera l'ensemble des joueurs, dont lui-même. Il pourra alors se faire appeler dans une autre équipe. Par contre, il ne pourra pas créer une seconde équipe (il ne peut être capitaine que d'une seule équipe même si celle-ci est en pause).

Si l'équipe est inscrite à un prochain tournoi, le fait de la mettre en pause la désinscrit automatiquement de ce tournoi.

8 - REPRISE DE L'EQUIPE

Après l'avoir mise en pause, un capitaine peut reprendre son équipe à tout moment. Elle sera alors vide et il devra réinviter des joueurs. Si cette équipe avait des points de championnat dans une saison en cours, elle les récupèrera si elle invite les joueurs nécessaires pour le maintien de ses points de championnat.

La Phénix
Bière qui mousse attire la foule

Vous êtes bien le propriétaire de La Phénix, mais étant donné que vous êtes également joueur dans une autre équipe, vous ne pouvez pas en reprendre le capitanat. Vous ne pouvez être que dans une seule équipe active.

Concernant la Phénix, plusieurs choix s'offrent à vous :

- vous pouvez continuer ainsi (membre d'une équipe et capitaine d'une équipe en pause)
- quitter l'équipe dans laquelle vous êtes actuellement joueur, ce qui vous permettra de reprendre la casquette de capitaine de votre équipe
- transférer le capitanat à un joueur de confiance (choisissez-le bien :)
- supprimer l'équipe

Transférer la Phénix Supprimer la Phénix

Points de championnat

Informations principales de l'équipe

Centre de rattachement

9 - SUPPRESSION DE L'EQUIPE

Le capitaine peut à tout moment décider de supprimer l'équipe. Cette fonction (après validation) est irréversible et libèrera l'ensemble des joueurs qui composaient l'équipe (y compris le capitaine). Cette action supprimera également le profil de l'équipe empêchant tout autre joueur d'en reprendre, un jour, le capitanat. Par contre, l'historique de l'équipe (participations aux tournois, palmarès, stats...) ne sera pas supprimé si elle a au moins participé à un tournoi.

Si l'équipe est inscrite à un prochain tournoi, le fait de la supprimer la désinscrit automatiquement de ce tournoi.

10 - TEMPS DE CREATION / DE GESTION

La création et gestion d'équipe pouvant prendre un certain temps (acceptation des joueurs à rejoindre l'équipe, validation des éléments obligatoires de la part de LEO...), il est conseillé au capitaine d'anticiper sa création et sa gestion d'équipe avant l'ouverture des inscriptions et ainsi éviter de ne pas pouvoir l'inscrire au tournoi.

F] GESTION DES EGALITES

1 - CAS D'EGALITES

Certains cas d'égalité peuvent être gênants au cours d'une saison de championnat.

⇒ Cas d'égalité dans le classement final d'un tournoi (sans qu'il y ait eu de période qualificative ou finale)

Comment attribuer les points de championnat ?

⇒ Cas d'égalité pour un tournoi à la fin d'une période de qualification

Comment répartir les équipes dans les Poules finales ?

⇒ Cas d'égalité pour un tournoi à la fin des matchs de répartition

Comment choisir l'ordre des équipes dans les Poules finales ?

⇒ Cas d'égalité pour un tournoi à la fin d'une période finale

Comment attribuer les points de championnat ?

⇒ Cas d'égalité pour les points de championnat utilisés lors de la répartition des équipes dans les ligues

Comment choisir les équipes qui vont en ligue 1 ou 2 ?

⇒ Cas d'égalité au classement général du championnat

Si deux équipes sont à égalité pour la première place, laquelle est Championne de France ?

Pour gérer les équipes à égalité, LEO calcule pour chaque tournoi, pour chaque période de jeu, pour chaque match et pour chaque équipe :

⇒ leur force Offensive (FO)

⇒ leur force Défensive (FD)

⇒ leur force globale (FG)

2 - FORCE OFFENSIVE (FO) - DEFINITION ET CALCUL

Il s'agit de l'efficacité avec laquelle l'équipe a réussi à exploser ses bases. Pour la calculer, une soustraction est effectuée entre le timing de sa dernière et première base.

Pour exemple, voici le timing d'explosion des bases de la 'War Wolves' sur un de leurs matchs :

1^{ère} base explosée à 92 secondes (1mn 32s)

2nd base explosée à 135 secondes (2mn15s)

3^{ème} base explosée à 177 secondes (2mn57s)

4^{ème} base explosée à 228 secondes (3mn48s)

5^{ème} base explosée à 318 secondes (5mn18s)

6^{ème} base explosée à 362 secondes (6mn02s)

7^{ème} base explosée à 492 secondes (8mn12s)

8^{ème} base explosée à 548 secondes (9mn08s)

Le calcul effectué est donc le suivant : $548 - 92 = 456$ secondes.

Ces 456 secondes représentent bien le laps de temps entre la première et la dernière base explosée, et non le timing pris sur les 10 minutes de match pour exploser l'ensemble de ses bases (dans cet exemple, le timing serait de 548 secondes). Cette nuance est très importante à comprendre.

Cette valeur obtenue est ensuite comparée à d'autres dans un tableau d'efficacité de la force offensive.

TABLEAU D'EFFICACITE FORCE OFFENSIVE												
Temps (sec.)	Nombre de bases explosées											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	[...]											
454	10001,322	20002,643	30003,965	40005,286	50006,608	60007,930	70009,251	80010,573	90011,894	100013,216	110014,537	120015,859
455	10001,319	20002,637	30003,956	40005,275	50006,593	60007,912	70009,231	80010,549	90011,868	100013,187	110014,505	120015,824
456	10001,316	20002,632	30003,947	40005,263	50006,579	60007,895	70009,211	80010,526	90011,842	100013,158	110014,474	120015,789
457	10001,313	20002,626	30003,939	40005,252	50006,565	60007,877	70009,190	80010,503	90011,816	100013,129	110014,442	120015,755
458	10001,310	20002,620	30003,930	40005,240	50006,550	60007,860	70009,170	80010,480	90011,790	100013,100	110014,410	120015,721
459	10001,307	20002,614	30003,922	40005,229	50006,536	60007,843	70009,150	80010,458	90011,765	100013,072	110014,379	120015,686
	[...]											

La FO de la 'War Wolves' sur ce match est donc de 80 010,526.

3 - FORCE DEFENSIVE (FD) - DEFINITION ET CALCUL

Il s'agit de l'efficacité avec laquelle l'équipe a réussi à ne pas se faire exploser ses bases. La logique est la même que celle de la FO sauf qu'il ne s'agit plus de considérer les bases explosées mais celles qui n'ont pas explosé.

Par exemple, sur un autre de leur match, la 'War Wolves' perd 4 bases face à une équipe qui est arrivée à les exploser en un laps de temps de 240 secondes sur un temps de match de 600 secondes (10 minutes). Une soustraction est effectuée entre ce temps maximum et le temps pris par l'attaque pour exploser ses bases.

Le calcul effectué est donc le suivant : 600-240 = 360 secondes.

La 'War Wolves' a donc défendu 8 bases en 360 secondes. Comme pour la FO, ce résultat est comparé à d'autres mais cette fois-ci, dans un tableau d'efficacité de la force défensive.

TABLEAU D'EFFICACITE FORCE DEFENSIVE												
Temps (sec.)	Nombre de bases non explosées											
	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
	[...]											
358	120024,000	110018,436	100016,760	90015,084	80013,408	70011,732	60010,056	50008,380	40006,704	30005,028	20003,352	10001,676
359	120024,000	110018,384	100016,713	90015,042	80013,370	70011,699	60010,028	50008,357	40006,685	30005,014	20003,343	10001,671
360	120024,000	110018,333	100016,667	90015,000	80013,333	70011,667	60010,000	50008,333	40006,667	30005,000	20003,333	10001,667
361	120024,000	110018,283	100016,620	90014,958	80013,296	70011,634	60009,972	50008,310	40006,648	30004,986	20003,324	10001,662
362	120024,000	110018,232	100016,575	90014,917	80013,260	70011,602	60009,945	50008,287	40006,630	30004,972	20003,315	10001,657
363	120024,000	110018,182	100016,529	90014,876	80013,223	70011,570	60009,917	50008,264	40006,612	30004,959	20003,306	10001,653
364	120024,000	110018,132	100016,484	90014,835	80013,187	70011,538	60009,890	50008,242	40006,593	30004,945	20003,297	10001,648
365	120024,000	110018,082	100016,438	90014,795	80013,151	70011,507	60009,863	50008,219	40006,575	30004,932	20003,288	10001,644
	[...]											

La FD de la 'War Wolves' sur ce match est donc de 80 013,333.

4 - FORCE GLOBALE - DEFINITION ET CALCUL

Force globale d'une période de jeu [FGP]

La force globale de l'équipe pour une période de jeu est l'addition entre la FO moyenne et la FD moyenne de l'équipe pour une période de jeu donnée.

$$\text{FGP équipe A} = \frac{\text{somme des FO équipe A}}{\text{nombre de matchs joués en attaque durant la période de jeu équipe A}} + \frac{\text{somme des FD équipe A}}{\text{nombre de matchs joués en défense durant la période de jeu équipe A}}$$

Force globale d'un tournoi [FGT]

La force globale de l'équipe à l'issue d'un tournoi est l'addition entre la FO moyenne et la FD moyenne de l'équipe sur l'intégralité du tournoi.

$$\text{FGT équipe A} = \frac{\text{somme des FO équipe A}}{\text{nombre de matchs joués en attaque durant le tournoi équipe A}} + \frac{\text{somme des FD équipe A}}{\text{nombre de matchs joués en défense durant le tournoi équipe A}}$$

Force globale du championnat [FGC] :

La force globale de l'équipe au classement du championnat est l'addition des FGT de l'équipe, divisée par le nombre de tournoi passés du championnat en cours, que l'équipe y ait participé ou non

$$\text{FGC équipe A} = \frac{\text{somme des FGT équipe A}}{\text{Nombre de tournois terminés du championnat en cours}}$$

Exemples

⇒ Une équipe a participé aux trois premiers tournois de la saison. A l'issue du troisième tournoi, sa FGC sera :

$$\text{FGC équipe A} = \frac{\text{FGT1} + \text{FGT2} + \text{FGT3}}{3}$$

⇒ Cette même équipe ne participe pas au 4e tournoi de la saison. A l'issue du 4e tournoi, sa FGC sera :

$$\text{FGC équipe A} = \frac{\text{FGT1} + \text{FGT2} + \text{FGT3}}{4}$$

5 - CAS D'EGALITE TRAITES

Les équipes ayant désormais une FG calculée en parallèle de leurs scores de matchs, les cas d'égalité sont traités en comparant les FG des équipes concernées. Un choix devient donc possible pour les différents cas identifiés.

⇒ Cas d'égalité dans le classement final d'un tournoi (lors d'un schéma de rencontre APA)

Est utilisée la FGT des équipes d'après l'ensemble de leurs matchs du tournoi

⇒ Cas d'égalité pour un tournoi à la fin d'une période de qualification

Est utilisée la FGP des équipes uniquement d'après leurs matchs de la période de qualification.

⇒ Cas d'égalité pour un tournoi à la fin des matchs de répartition

Est utilisée la FG des équipes uniquement d'après leurs matchs de répartition.

⇒ Cas d'égalité pour un tournoi à la fin d'une période finale

Est utilisée la FGP des équipes uniquement d'après leurs matchs de la période finale.

⇒ Cas d'égalité pour les points de championnat utilisé lors de la répartition des équipes dans les ligues.

Est utilisée la FGT des équipes à l'issue du dernier tournoi.

⇒ Cas d'égalité au classement général du championnat

Sont utilisées les FGC des équipes.

Il n'y a donc plus d'ex æquo ni de match joué pour départager deux équipes à égalité. Et de façon générale, tout cas d'égalité au cours d'un tournoi ou du championnat est solutionné par cette gestion d'égalité.

6 - INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES

Elaboration du tableau d'efficacité pour la force Offensive

Une équipe en attaque a 600 secondes (10 minutes) pour exploser 12 bases. Si elle explose 4 bases en 240 secondes (de la 45^{ème} seconde de match à la 285^{ème} seconde par exemple), un produit en croix (multiplication) est effectué pour connaître le nombre de bases qu'elle aurait explosé en gardant la même force d'attaque moyenne, à savoir $((600*4)/240)$.

A ce nombre obtenu, est ajouté le nombre de bases explosées multiplié par 10 000 pour obtenir un vrai bonus à chaque fois que l'équipe explose une base. L'ensemble de ces valeurs est ensuite disposé dans un tableau.

Elaboration du tableau d'efficacité pour la force Défensive

Une équipe en défense a 600 secondes (10 minutes) pour conserver ses 12 bases. Si l'équipe en attaque explose 4 bases en 240 secondes (de la 45^{ème} seconde de match à la 285^{ème} seconde par exemple), c'est que l'équipe en défense a défendu 8 bases (12-4) en 360 secondes (600-240). Un produit en croix (multiplication) est alors effectué pour connaître le nombre de bases qui n'auraient pas explosées en gardant la même force de défense moyenne, à savoir $((600*8)/360)$.

A ce nombre obtenu, est ajouté le nombre de bases qui n'ont pas explosé multiplié par 10 000 pour obtenir un vrai bonus à chaque fois que l'équipe conserve une base. L'ensemble de ces valeurs est ensuite disposé dans un tableau.

Secondes et millisecondes

Pour faciliter la compréhension de cette gestion d'égalité et l'affichage d'extraits des tableaux d'efficacité dans ce Guide, les temps sont ici exprimés en secondes. Cependant, durant les tournois, les données sont traitées en millisecondes assurant ainsi la quasi impossibilité que deux équipes à égalité puissent obtenir la même force globale.

7 - CAS PARTICULIERS

12 bases explosées

- ⇒ L'équipe en attaque obtient sa FO "normale" en tenant compte du laps de temps pris pour exploser ses 12 bases.
- ⇒ L'équipe en défense obtient une FD minimale égale à 1,04. Cette FD est calculée en tenant compte du temps minimum nécessaire aux attaquants pour exploser 12 bases sans interruption (312 secondes).

1 base explosée

- ⇒ L'équipe en attaque obtient une FO correspondant au timing d'explosion de sa seule et unique base (car il faut au moins deux bases pour obtenir un laps de temps).
- ⇒ L'équipe en défense marque une FD correspondant au temps restant, soit 600 - timing de la base explosée.

Aucune base explosée

- ⇒ L'équipe en attaque obtient la FO minimale qui est égale à la FD minimale pour ne pas privilégier une attaque ou une défense. Pour rappel, cette valeur est égale à 1,04.
- ⇒ L'équipe en défense obtient la FD maximale qui est égale à la FO maximale qu'une équipe en attaque pourrait obtenir si elle explosait ses 12 bases sans interruption. Cette valeur est égale à 120 023,08.

Forfaits

- ⇒ Le match de l'équipe ayant été déclaré forfait est intégré au nombre de match nécessaire au calcul de sa FG.
- ⇒ Le match de l'équipe ayant subi un forfait n'est pas intégré au nombre de match nécessaire au calcul de sa FG.

G] ENCADREMENT ET ARBITRAGE

Parce que le championnat peut comporter des matchs où les équipes peuvent avoir des attitudes de jeu incompatibles avec le fair-play et le beau jeu que LEO souhaite pour ses tournois, mais aussi pour accompagner les joueurs sur la bonne compréhension et application des règles, un encadrement est mis en place au cours des tournois au travers de deux entités distinctes mais d'égale importance : les arbitres et les juges de ligue.

1 - ARBITRES

A chaque créneau de matchs, un arbitre est présent pour chaque zone de base. Il peut donc y avoir jusqu'à 3 arbitres dans le labyrinthe mais chacun dédié à une zone de base.



Dans le labyrinthe, l'arbitre est reconnaissable à son gilet orange

Nomination des arbitres

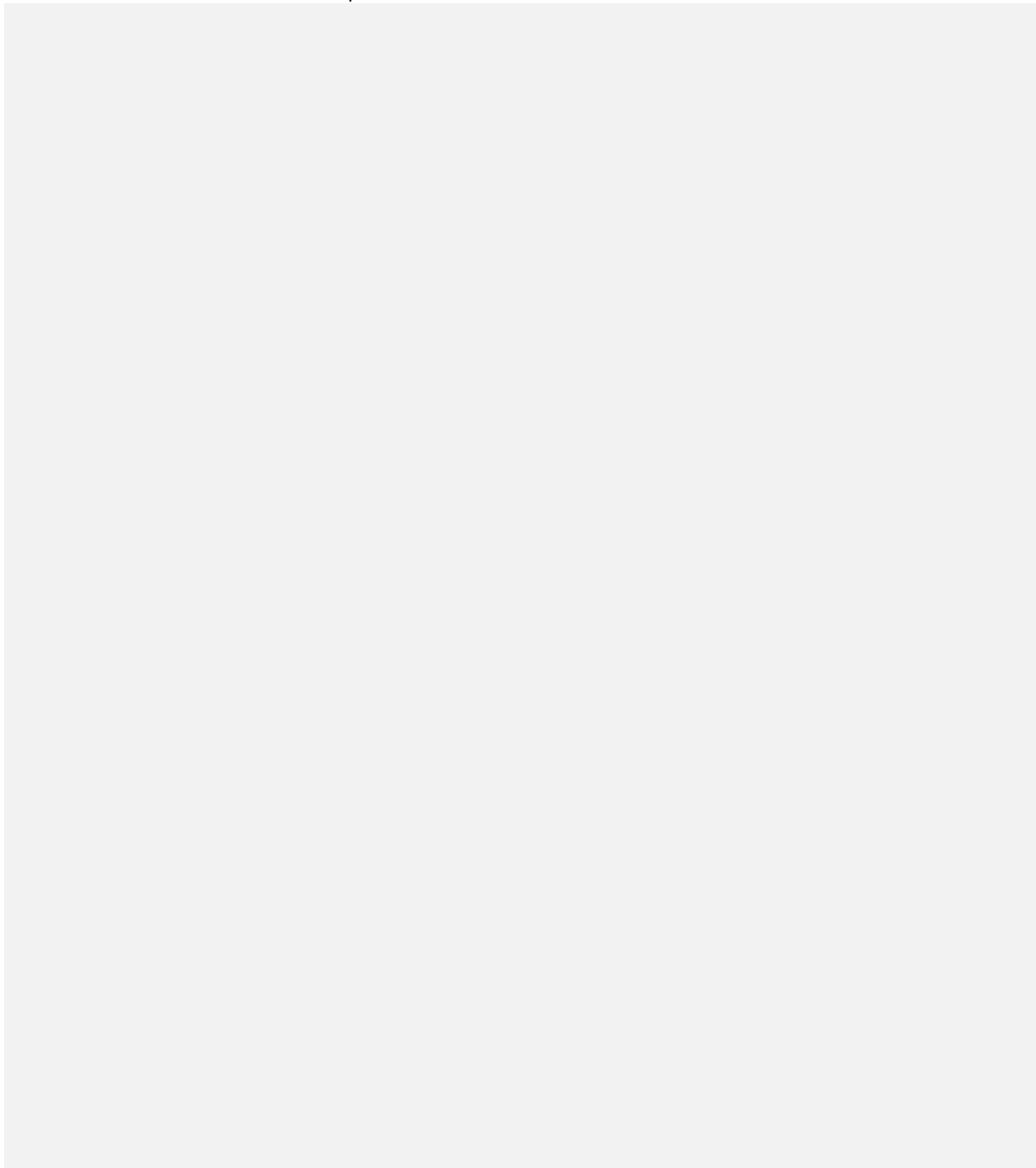
Pour chaque participation de l'équipe à un tournoi du championnat, le capitaine doit obligatoirement nommer arbitre pour le tournoi un de ses joueurs. Ce rôle étant très important, il est demandé au capitaine de choisir un joueur au profil sérieux et prêt à s'engager. Un capitaine d'équipe ne peut être nommé arbitre. Un staff LEO peut être nommé arbitre pour pallier un manque ponctuel.

Cependant, selon le nombre d'équipes inscrites et le schéma de rencontre appliqués, il n'est pas impossible qu'il ne puisse pas y avoir d'arbitre de disponible pour arbitrer certains matchs. Dans ce cas, un staff LEO peut être amené à être arbitre pour ces matchs et ce, sans distinction d'appartenance à une ligue.

Pour nommer un de ses joueurs arbitre pour le prochain tournoi, le capitaine se rend dans le panneau de gestion en ligne de son équipe, puis dans la rubrique 'Arbitre' et clique sur 'Nommer arbitre' en-dessous de la photo et du pseudo du joueur. Cette nomination est soumise à validation de LEO.

[Appel des matchs à arbitrer](#)

Les matchs à arbitrer par l'arbitre sont indiqués sur le planning de matchs de son équipe. Bien qu'il soit appelé en même temps que les équipes par le staff LEO, l'arbitre doit se tenir au courant des matchs en cours pour s'assurer de ne pas rater ceux qu'il doit arbitrer. En cas de retard ou de manquement à l'arbitrage obligeant LEO à devoir trouver une solution au moment de lancer le match, l'équipe de l'arbitre se verra être sanctionnée. Dans le cas où l'arbitre serait momentanément indisponible, son capitaine est prié de venir prévenir le staff LEO présent dans l'airlock 5 minutes maximum avant le début du match en question.



Sur ce planning, l'arbitre des 'Blondiiiiins' doit aller arbitrer le match sous base jaune au créneau de match 23.

Selon le nombre d'équipes inscrites et de jours de tournoi, l'arbitre peut être amené à arbitrer entre 6 et 14 matchs par journée de tournoi. Un arbitre de ligue 1 n'arbitre que les matchs de ligue 2 et inversement.

[Réunion des arbitres](#)

Chaque arbitre doit se rendre à une réunion des arbitres qui se déroule le matin de chaque tournoi.

2 - FAUTES

Parce que les fautes peuvent avoir un degré de gravité différent, celles-ci sont catégorisées en quatre niveaux.

FAUTES DE NIVEAU 1

Fautes

- ⇒ Mauvaise tenue du gun
- ⇒ Irrespect verbal virulent non ciblé
- ⇒ Gêne dans le positionnement d'un joueur
- ⇒ Non-respect de la distance minimale entre les joueurs
- ⇒ Au cours d'un match, volonté de discuter avec l'arbitre
- ⇒ En dehors d'un match, immixtion dans une gestion de litige menée par un arbitre ou par un juge de ligue.

(liste non exhaustive)

FAUTES DE NIVEAU 2

Fautes

- ⇒ Capteurs cachés
- ⇒ Pour un attaquant, entrer désactivé dans une zone de défense
- ⇒ Contestation virulente d'une décision d'arbitrage ou d'un jugement de ligue
- ⇒ Deux genoux posés au sol volontairement
- ⇒ Obstruction d'un tir de la part d'un joueur désactivé
- ⇒ Obstruction d'un tir de la part d'une partie de corps non désactivable (main, tête...)
- ⇒ Tirs non autorisés sur la base au-dessus de parois ou en étant hors zone
- ⇒ Joueur en zone interdite

(liste non exhaustive)

FAUTES DE NIVEAU 3

Fautes

- ⇒ *Abandon du match de la part d'un joueur
- ⇒ *Jeu non maîtrisé pouvant occasionner des dommages à soi-même, aux autres ou au matériel
- ⇒ *Irrespect verbal, sans insultes ni menaces, contre tout joueur, le staff LEO ou le personnel du centre partenaire
- ⇒ *Nom de zone inapproprié
- ⇒ Echange de veste entre joueurs, avant ou durant le match (les joueurs doivent garder leurs vestes à leurs pseudos)
- ⇒ Prise d'une veste dans l'airlock sans autorisation pour remplacer une veste estimée en panne
- ⇒ Intervention volontaire sur une autre zone de match, de par un tir ou une présence
- ⇒ Démarrer un match à la place du staff LEO désigné pour le lancement

(liste non exhaustive)

FAUTES DE NIVEAU 4

Fautes

- ⇒ Irrespect verbal envers tout joueur présent, le staff LEO ou le personnel du centre partenaire
- ⇒ Violence physique envers tout joueur présent, le staff LEO ou le personnel du centre partenaire
- ⇒ Non-respect du matériel et du lieu du centre partenaire dans sa globalité
- ⇒ Tout comportement dangereux : escalader les murs, se coucher au sol, démonter une paroi...
- ⇒ Tout acte ou comportement plus que déplacé : exhibitionnisme, geste polémique, message inapproprié sur le Live...

(liste non exhaustive)

Hors du labyrinthe, certaines fautes seront constatées par un staff LEO et non par l'arbitre.

3 - AVERTISSEMENT ET CARTON

A chaque faute commise, l'arbitre peut décider, à sa propre appréciation, d'attribuer à l'équipe soit un avertissement, soit directement un carton du niveau correspondant.

L'avertissement permet de prévenir, conseiller une équipe sans forcément appliquer de suite un carton. Le carton, quant à lui, entraîne systématiquement une perte de point pouvant s'accompagner d'une mesure disciplinaire. Dans les deux cas (attribution d'un avertissement ou d'un carton), l'équipe a tout intérêt à modifier son jeu et/ou son comportement rapidement au risque d'enchaîner les sanctions en cas de récidives régulières.

4 - SANCTIONS

⇒ Selon le niveau de la faute et de la récurrence de l'équipe, une sanction différente est appliquée.

Fautes de niveau 1

- Tous les 2 avertissements, un carton est automatiquement attribué à l'équipe.
- Au premier carton attribué, l'équipe ne perd aucun point.
- Au deuxième carton attribué (et pour tous les suivants) l'équipe perd 1 pt à son score de tournoi et de fair-play.

Fautes de niveau 2

- Tous les 2 avertissements, un carton est automatiquement attribué à l'équipe.
- Au premier carton attribué, l'équipe ne perd aucun point.
- Au deuxième carton attribué (et pour tous les suivants) l'équipe perd 2 pts à son score de tournoi et de fair-play.

Fautes de niveau 3

- 2 avertissements = 1 carton. Dès lors, dès le prochain avertissement, un carton de niveau 3 sera de suite attribué.
- Dès le premier carton attribué (et pour tous les suivants) l'équipe perd 3 pts à son score de tournoi et de fair-play.
- /!\ Les fautes notées d'un astérisque peuvent recevoir un avertissement. Les autres donnent lieu de suite à un carton.
- Lorsque deux cartons de niveau 3 ont été attribués à une équipe, LEO analysera les fautes commises et se réservera le droit d'appliquer des sanctions complémentaires : exclusion, annulation des points gagnés du match...

Fautes de niveau 4

- Aucun avertissement n'est possible.
- Dès le premier carton attribué, l'équipe perd 4 points à son score de tournoi et de fair-play, les joueurs fautifs sont temporairement ou définitivement exclus du tournoi et une procédure est mise en place.

⇒ Les deux avertissements ne doivent pas forcément concerner la même faute pour que le carton soit attribué.

Exemple

Avertissement de niveau 1 : irrespect verbal virulent non ciblé.

Avertissement de niveau 1 : non-respect de la distance minimale entre les joueurs.

↳ Le carton de niveau 1 est attribué à l'équipe.

⇒ Par contre, les deux avertissements doivent concerner des fautes du même niveau pour que le carton soit attribué.

Exemple

Avertissement de niveau 2 : deux genoux posés au sol volontairement.

Avertissement de niveau 1 : gêne dans le positionnement d'un joueur.

↳ Aucun carton de niveau 1 ou 2 n'est attribué à l'équipe.

Autres fautes et sanctions

Certaines fautes en dehors des matchs entraînent des sanctions systématiques aux scores de la période de jeu en cours des équipes des joueurs concernés.

- ⇒ Retard à la réunion des capitaines : retrait de 2 points (ce retrait sera appliqué à la fin du premier match de l'équipe).
- ⇒ Absence à la réunion des capitaines : retrait de 4 points (ce retrait sera appliqué à la fin du premier match de l'équipe).
- ⇒ Retard à la réunion des arbitres : retrait de 2 points (ce retrait sera appliqué à la fin du premier match de l'équipe).
- ⇒ Absence à la réunion des arbitres : retrait de 4 points (ce retrait sera appliqué à la fin du premier match de l'équipe).
- ⇒ Absence ou retard d'un arbitre sur le match dont il est arbitre : retrait de 2 points.
- ⇒ Absence au tournoi d'une équipe inscrite sans message envoyé au préalable à LEO prévenant de cette absence : en plus de l'obligation du règlement des sommes engagées pour le tournoi, les points de championnat de l'équipe sont remis à zéro et pour leur prochaine participation les joueurs devront régler par avance leur tournoi.

Durée des avertissements et des cartons

Toutes les équipes démarrent leur tournoi vierges d'avertissement et de carton.

Durée des sanctions

La plupart des sanctions prennent effet immédiatement et n'ont donc pas de durée.

Cependant, certaines fautes plus graves, notamment celles du niveau 4 lors de la mise en place de la procédure en lien peuvent entraîner des sanctions sur la durée.

Affichage des retraits de points au cours d'un tournoi

Sont notifiés sur le Live dans la colonne entre crochets [], les points qui ont été retirés à l'équipe suite à des sanctions.

Notification de la faute

Lorsqu'au cours d'un match, un joueur effectue une faute que l'arbitre juge nécessaire de relever, il l'interpelle en le pointant du doigt et lui fait un signe spécifique de la faute commise ou, de façon plus générale, un signe lui demandant de calmer son ardeur.

Administration du carton

Lorsqu'au cours d'un match, un joueur effectue une faute pour laquelle l'arbitre juge nécessaire d'administrer un carton, il l'interpelle en le pointant du doigt, lui fait un signe spécifique de la faute commise ou, de façon plus générale, un signe lui demandant de calmer son ardeur, et lui montre un carton marqué du niveau de la faute. Il note ensuite cette information lui permettant, après match, de la reporter sur l'outil de suivi des fautes (outil interne et confidentiel à LEO en charge d'appliquer les sanctions selon les cartons reportés).

Pour éviter toute discussion pouvant s'envenimer dans un contexte de match déjà parfois tendue, à aucun moment les joueurs et arbitres n'entrent en communication au cours d'un match sauf cas très précis expliqué dans la formation des arbitres, notamment pour les fautes de niveau 3 et 4.



Arbitre attribuant un carton de niveau 1



Arbitre attribuant un carton de niveau 2

Décision et transmission aux capitaines

Dès lors que l'arbitre administre un carton, sa décision est prise et aucun retour en arrière n'est alors possible. En sortie de match, il transmet ses remarques, avertissements et cartons attribués aux capitaines respectifs des équipes.

Abus de faute

Si malgré les alertes et les cartons attribués par l'arbitre, le joueur persiste en commettant de nouvelles fautes, celui-ci sera exclu du match et une procédure le visant pourra être engagée par la suite.

Violence entre joueurs

Lorsque l'arbitre est contraint d'arrêter un match suite à des actes malveillants ou de violence entre les joueurs (de la même équipe ou non), les juges de ligue se réunissent et décident : match rejoué, maintien des points du match au moment de l'arrêt, annulation des points du match d'une des équipes voire des deux...

Procédures pour les fautes de niveau 4

Les fautes de niveau 4 étant particulièrement graves, le joueur est de suite exclu du match. LEO statue rapidement sur une exclusion temporaire ou définitive du joueur sur le tournoi. Puis une procédure est mise en place dans les jours suivants le tournoi. Cette procédure consiste en une discussion avec l'ensemble des protagonistes de la faute permettant de prendre en compte différents éléments importants comme le contexte ou l'historique de certaines situations. Plusieurs décisions sont alors possibles : mise à l'épreuve du joueur pour les 3 prochaines saisons quelle que soit l'équipe dans laquelle il se trouvera, exclusion d'un ou plusieurs matchs ou tournois, exclusion définitive de tout futur événement organisé par LEO, dépôt de plainte nominative, remboursement des dégâts occasionnés, intervention de la responsabilité civile du joueur...

[A propos de l'arbitre](#)

En cas de faute d'un joueur au cours d'un match, la sanction de l'arbitre n'est pas systématique. Il est avant tout pédagogue et conseiller en avertissant le joueur sur une règle qu'il a peut-être mal comprise. Par contre, pour tout abus ou mauvaise foi évidente, la faute est alors convertie en carton.

Avant chaque tournoi, un arbitre suit une formation en ligne obligatoire avec un staff LEO. Si cela s'avère nécessaire, un arbitre peut être révoqué à tout moment par LEO.

[Engagements de l'arbitre](#)

Pour assurer le meilleur arbitrage possible, l'arbitre s'engage à :

- ⇒ connaître parfaitement les règles du championnat dont ce Guide fait état
- ⇒ suivre et valider une formation en ligne menée par LEO
- ⇒ se tenir correctement au courant des matchs qu'il doit arbitrer
- ⇒ adopter un comportement exemplaire durant les tournois
- ⇒ être objectif envers toutes les équipes
- ⇒ de par sa présence dans le labyrinthe, à gêner le moins possible les joueurs

[Irrévocabilité des décisions](#)

La décision d'un arbitre est irrévocable. Cependant, LEO veille en interne en effectuant un suivi (pendant et après le tournoi) des décisions de ses arbitres pour éviter tout abus ou excès de zèle.

[Formation des arbitres](#)

L'inscription d'une équipe n'est pas conditionnée au fait que le joueur arbitre ait validé ou non sa formation. Par contre, le maintien de son inscription l'est : si à la clôture des inscriptions, le joueur arbitre n'a toujours pas validé sa formation, l'équipe sera automatiquement désinscrite sans aucune possibilité de se réinscrire à temps pour le tournoi.

Pour effectuer sa formation, le joueur inscrit en tant qu'arbitre recevra, dans les jours qui suivent l'inscription de son équipe, un mail de la part de LEO qui lui expliquera toute la démarche à suivre et l'accompagnera personnellement.

La formation est composée de deux modules :

- ⇒ Module 1 : un questionnaire à choix multiples intégrant des questions de connaissance générale mais également de mise en situation pour lequel il devra obtenir la note maximale.
- ⇒ Module 2 : une réunion en ligne avec un des staffs LEO faisant partie du pôle arbitrage qui s'assurera que tout s'est bien passé durant sa formation et qu'il ne lui reste pas de question en suspens.

Le choix de la date et de l'horaire pour la réunion en ligne s'effectuera lors de l'accès au questionnaire. L'arbitre devra alors préciser, parmi une liste de dates et horaires proposés, quelle est la réunion à laquelle il pourra assister. Cette réunion est obligatoire pour tous les arbitres joueurs. La non-présence d'un arbitre à cette réunion pourra entraîner l'invalidation de sa formation avec pour conséquence la désinscription de son équipe.

[Apprentissage](#)

Pour parfaire ses connaissances à propos de l'arbitrage et de ses règles, l'arbitre a accès à tout moment à toute une suite de vidéos explicatives lui permettant de bien comprendre le rôle d'arbitre et ce que LEO attend de lui. Le lien d'accès à ces vidéos lui sera communiqué lors du message qu'il recevra dès son équipe inscrite au tournoi.

[Durée de validité de la formation des arbitres](#)

- ⇒ Le module 1, qui concerne le questionnaire, est à valider à chaque tournoi pour l'arbitre concerné.
- ⇒ Le module 2, qui concerne la réunion en ligne, n'est à valider qu'une seule fois par saison pour l'arbitre concerné. Cependant, si le questionnaire renvoyé contient trop souvent trop d'erreurs, une nouvelle réunion en ligne peut être demandée par le LEO.

[Disponibilité du joueur arbitre](#)

Le fait qu'un joueur soit nommé arbitre pour son équipe ne l'interdit pas de jouer avec elle. Un joueur arbitre est avant tout un joueur. Le rôle d'arbitre ne l'empêche donc pas de jouer les matchs avec son équipe.

5 - JUGES DE LIGUE

Pour chaque tournoi, quatre juges de ligue sont nommés parmi le staff LEO pour gérer les litiges d'après-match. Pour éviter tout conflit d'intérêt, deux juges de ligue sont issus du staff LEO évoluant en ligue 1 pour s'occuper des litiges de la ligue 2 et inversement.

Dès la sortie de match, un capitaine ou un staff LEO peut s'adresser aux juges de sa ligue pour leur remonter un problème survenu au cours du match en déposant un litige. Si les faits peuvent être prouvés, en collaboration au besoin avec l'arbitre et/ou l'arbitrage vidéo, la sanction correspondante aux faits est appliquée. Si les faits ne peuvent être prouvés, aucune sanction n'est appliquée mais une note à propos du litige, incluant les deux équipes concernées, sera archivée au sein de LEO. Tout capitaine abusant de son droit de litige sera recadré.

Les juges de ligue discutent uniquement avec les capitaines d'équipes. Mais au besoin, ils peuvent aller se renseigner directement auprès des joueurs concernés ou de l'arbitre du match.

Dès lors qu'ils traitent le litige, les juges de ligue s'engagent à se concerter obligatoirement à deux et à rendre leur verdict sous une dizaine de minutes. S'il s'agit d'un arbitrage vidéo, ce temps est porté à une vingtaine de minutes.

Recevabilité des litiges au cours d'un tournoi

Les capitaines peuvent toujours déposer des litiges selon les modalités écrites dans ce guide. Cependant, ils peuvent également déposer un litige ne concernant pas forcément leur équipe ni des bases, selon ces conditions :

⇒ Il concerne n'importe quelle faute de niveau 4 ou une des fautes de niveau 3 suivantes :

- abandon du match de la part d'un joueur,
- intervention volontaire sur une autre zone de match, de par un tir ou une présence,
- irrespect verbal, sans insultes ni menaces, contre tout joueur, le staff LEO ou le personnel du centre partenaire.

⇒ Il concerne la même phase de jeu. Par exemple, un litige pour un match joué durant la phase des matchs aller de la période de qualification ne peut pas être formulé si le tournoi a déjà démarré la phase des matchs retour.

⇒ Il doit être formulé avant la fin du deuxième match qui suit celui du litige. Par exemple, un litige sur le créneau de match 47 peut être formulé, au maximum, avant la fin du créneau de matchs 49. Après, il n'est plus recevable.

Recevabilité des litiges après un tournoi

Désormais, les capitaines peuvent également déposer un litige ne concernant pas forcément leur équipe ni des bases, après un tournoi et selon ces conditions :

⇒ Il concerne n'importe quelle faute de niveau 4 ou une des fautes de niveau 3 suivantes :

- abandon du match de la part d'un joueur,
- intervention volontaire sur une autre zone de match, de par un tir ou une présence,
- irrespect verbal, sans insultes ni menaces, contre tout joueur, le staff LEO ou le personnel du centre partenaire.

⇒ Il doit être formulé par un staff LEO ou par un capitaine d'équipe et dans un délai maximum de 3 semaines après le tournoi et déposé via le formulaire de contact du site ou sur l'adresse mail 'contact@leo-laser.fr'.

Si le dépôt de ces litiges d'après-tournoi entraîne une perte de point, celle-ci sera appliquée aux points du tournoi en lien avec ces fautes. Parce que les schémas de rencontre diffèrent d'un tournoi à un autre, la façon dont sera appliqué ce retrait de points est difficile à standardiser. Il sera donc étudié au cas par cas.

Nombre maximum de dépôts de litige

Les capitaines n'ont la possibilité de déposer que deux litiges par journée de tournoi. Cependant, le décompte ne s'effectue que si le litige s'avère faux.

Exemple

L'équipe 'Vic//Sign' dépose un litige s'avérant exact : son nombre possibles de dépôts de litige reste à 2.

Puis, elle dépose un nouveau litige s'avérant faux : son nombre possibles de dépôts de litige descend à 1.

Accord entre capitaines

Même si deux capitaines se mettent d'accord pour enlever ou ajouter une base suite à un problème survenu au cours de leur match, une vérification vidéo de la part des juges de ligue peut s'appliquer. Si cette vérification ne permet pas d'approuver la décision des deux capitaines, aucune modification du nombre de bases ne sera appliqué.

4 - ARBITRES ET JUGES : DIFFERENCE

Les arbitres observent durant les matchs et appliquent des sanctions listées et cadrées. En aucun cas un arbitre ne peut décider du maintien ou retrait d'une base ou exercer son droit au-delà du cadre du match.

Les juges de ligue ont quant à eux un pouvoir d'intervention après match et après sollicitation d'un capitaine d'équipe ou d'un staff LEO. Ils interviennent après match pour gérer des situations conflictuelles amenant des décisions cumulatives avec celles appliquées par les arbitres (comme le retrait ou le maintien des bases explosées).

5 - LITIGES VIDEO

Les tournois étant filmés, le capitaine a la possibilité de déposer un litige pour lequel un visionnage vidéo pourra être effectué par les juges de ligue. Seuls les juges de ligue sont habilités à visionner la vidéo du match litigieux et à décider de l'application ou non d'une sanction.

6 - PERTE DE POINTS / PERTE DE BASE : DIFFERENCE

Les pertes de points engendrées par les sanctions appliquées par les arbitres n'ont pas d'impact sur le différentiel de points d'un match. Par exemple, au cours d'un match opposant l'équipe A à l'équipe B, si l'équipe A commet une faute engendrant la perte d'un point, celui-ci n'est pas automatiquement récupéré par l'équipe B. L'addition des deux scores d'équipe à la fin du match peut, du coup, ne pas systématiquement être égal à 12.

Le retrait ou le maintien par les juges de ligue des bases explosées impactent quant à eux le différentiel de points.

7 - IMPACT SUR LE FAIR-PLAY

Puisque le Fair-Play est directement lié à la beauté du jeu, sa notation est impactée de la même manière que celle des points de tournoi.

8 - JEU DANGEREUX

Tout comportement dangereux, voire inconscient, est de suite sanctionné : courir comme un dératé sans faire attention aux alentours, sauter dans tous les sens inutilement, jouer lourdement le corps-à-corps...

Courir n'est pas interdit durant les tournois mais reste dangereux surtout dans un labyrinthe où il est impossible de prévoir une sortie de joueur de derrière une cloison. C'est pourquoi il est demandé aux joueurs de maîtriser leur mouvement rapide en partant du principe qu'ils doivent être en mesure de stopper leurs déplacements facilement.

9 - A PROPOS DE L'ARBITRAGE

L'arbitrage pour une compétition sportive de haut niveau est indispensable. En cas de réclamation ou de plainte, la discussion et la pédagogie seront toujours préférées à la sanction. Cependant, même si LEO ne prendra jamais plaisir à sanctionner des joueurs ou des équipes, elle le fera. Pour éviter toutes sanctions et situations inutilement tendues, la meilleure des solutions reste pour les joueurs de connaître et de respecter les règles du championnat.

LEO fera toujours son maximum pour assurer son rôle d'encadrant. Cependant, elle ne peut garantir le fait de pouvoir tout voir à tout moment. Le 'pas vu, pas pris' existe dans tous les sports et le championnat n'échappe pas à cette règle. Compréhension et indulgence sont donc souhaitées à ce sujet de la part des joueurs.

A l'inverse, une implication intelligente des joueurs est également demandée. Ce n'est pas parce que ce n'est pas noté dans la liste des fautes, que c'est, par opposition, autorisé et donc non soumis à l'arbitrage. Par exemple, utiliser des talkie-walkie : ce n'est pas noté mais ce n'est évidemment pas autorisé. LEO préférera toujours discuter avec les joueurs à propos de points de règles à clarifier ou à faire évoluer plutôt que d'être mis devant le fait accompli avec en plus le sentiment d'être pris pour un idiot.

H] LIVE - STATISTIQUES - REPLAY VIDEO - APPLICATION

1 - LIVE

Les actions de jeu ainsi que les matchs filmés sont accessibles le jour du tournoi sur notre chaîne YouTube LEO - Laser.

TOURNOI N°2 : LASER BOWL [CHALON-SUR-SAÛNE]

MATCHS EN COURS N°	TEMPS RESTANT
14	02:46
MATCHS PRECEDENTS N°13	MATCHS SUIVANTS N°15
Rainbow 9 4 fromages 3	Beaufs bourguign 6 Blondillins 6
Tiloyma 6 Dabeuh Ez. 6	Beaufs bourguign 6 Blondillins 6

leo-laser.fr | LEO - Laser | LEO - Laser | leo_laser

CLASSEMENT LIGUE 1 - ALLER	
1	Piou Piou 37 points [4/16]
2	Dabeuh 35 points [4/16]
3	Clan MacLeod 31 points [4/16]
4	Alones 26 points [4/16]
5	Flex Panther's 18 points [4/16]
6	Tiloyma 17 points [4/16]
7	Spice Pigs 15 points [3/16]
8	Yellow Kisama 14 points [3/16]
9	Dabeuh Ezimbili 11 points [4/16]

CLASSEMENT LIGUE 2 - ALLER	
1	X Five 25 points [3/14]
2	Rainbow 22 points [3/14]
3	War Wolves 22 points [3/14]
4	Poussins de Feu 20 points [3/14]
5	Blondillins 17 points [3/14]
6	4 fromages 12 points [2/14]
7	6-Clone 11 points [2/14]
8	Beaufs bourguignons 3 points [3/14]

La Yellow Kisama VS Dabeuh

Colts 1 Pimousse 0

Deunan 0 KONG 3

Doomseh 1 Yoshi 2

Genki 1 Kracote 4

Colts est désactivé par Kracote.



Le Clan MacLeod VS Les Alones

Hellas 3 TomTom 2

Kam 0 KAINARD 0

IrisSo 2 DRAGON 3

Blondie 0 Hiroumas 0

Kam éteint la base

Kam est désactivé par DRAGON.

La Spice Pigs VS Dabeuh

Karma 2 Gothazz 3

Thorkell 2 L.R.-id 0

Heldark 0 ELDIABLO 3

TONYX 2 Driscop 1

Thorkell explose sa 2ème base !!

2 - STATISTIQUES

Une semaine après le tournoi, les statistiques du tournoi sont en ligne sur stats.leo-laser.fr.

STATISTIQUES EQUIPES		STATISTIQUES JOUEURS	
<p>Tournoi : <input type="text" value="Championnat de France 2019-2020_Tournoi n°2 - Laser Bowl - Chalon-sur-Saône (16 février 2)"/></p> <p>Classement : <input type="text" value="Offensive"/></p> <p>Meilleure équipe offensive : classement par rapport au nombre total de bases détruites (sur un potentiel connu) par une équipe durant tout le tournoi.</p>		<p>Tournoi : <input type="text" value="Championnat de France 2019-2020_Tournoi n°2 - Laser Bowl - Chalon-sur-Saône (16 février 2)"/></p> <p>Classement : <input type="text" value="Bases détruites"/></p> <p>Nombre de bases détruites : une base est dite détruite lorsqu'un même attaquant arrive à lui tirer dessus trois fois de suite et l'explose sans qu'un défenseur n'ait su le désactiver avant.</p>	
LIGUE 1	LIGUE 2	LIGUE 1	LIGUE 2
<p>équipe : Le Clan MacLeod</p> <p>Classement : 1er</p> <p>Nombre de bases exposées : 67/96</p>	<p>équipe : Les Blondillins</p> <p>Classement : 1er</p> <p>Nombre de bases exposées : 58/84</p>	<p>Joueur : Hellas [Le Clan MacLeod]</p> <p>Classement : 1er</p> <p>Nombre de bases détruites : 21 / 24</p> <p>Nombre d'attaques jouées : 8 / 8</p>	<p>Joueur : Seigneur [Les Blondillins]</p> <p>Classement : 1er</p> <p>Nombre de bases détruites : 19 / 21</p> <p>Nombre d'attaques jouées : 7 / 7</p>
<p>équipe : Les Piou Piou</p> <p>Classement : 2ème</p> <p>Nombre de bases exposées : 62/96</p>	<p>équipe : Les X Five</p> <p>Classement : 2ème</p> <p>Nombre de bases exposées : 56/84</p>	<p>Joueur : Blondie [Les Alones]</p> <p>Classement : 2ème</p> <p>Nombre de bases détruites : 20 / 24</p> <p>Nombre d'attaques jouées : 8 / 8</p>	<p>Joueur : Gold [La Rainbow]</p> <p>Classement : 2ème</p> <p>Nombre de bases détruites : 18 / 21</p> <p>Nombre d'attaques jouées : 7 / 7</p>
<p>équipe : La Yellow Kisama</p> <p>Classement : 3ème</p> <p>Nombre de bases exposées : 56/96</p>	<p>équipe : La 4 fromages</p> <p>Classement : 3ème</p> <p>Nombre de bases exposées : 55/84</p>	<p>Joueur : Panpan [Les Piou Piou]</p> <p>Classement : 2ème ex aequo</p> <p>Nombre de bases détruites : 20 / 24</p> <p>Nombre d'attaques jouées : 8 / 8</p>	<p>Joueur : Greghardy [La 4 fromages]</p> <p>Classement : 3ème</p> <p>Nombre de bases détruites : 16 / 21</p> <p>Nombre d'attaques jouées : 7 / 7</p>
<p>équipe : Les Alones</p> <p>Classement : 3ème ex aequo</p> <p>Nombre de bases exposées : 56/96</p>	<p>équipe : La Rainbow</p> <p>Classement : 4ème</p> <p>Nombre de bases exposées : 53/84</p>	<p>Joueur : TomTom [Le Clan MacLeod]</p> <p>Classement : 4ème</p> <p>Nombre de bases détruites : 18 / 24</p> <p>Nombre d'attaques jouées : 8 / 8</p>	<p>Joueur : xeeA [Les Blondillins]</p> <p>Classement : 3ème ex aequo</p> <p>Nombre de bases détruites : 16 / 21</p> <p>Nombre d'attaques jouées : 7 / 7</p>
<p>équipe : La Dabeuh</p> <p>Classement : 3ème ex aequo</p> <p>Nombre de bases exposées : 56/96</p>	<p>équipe : Les 6-Clone</p> <p>Classement : 5ème</p> <p>Nombre de bases exposées : 47/84</p>	<p>Joueur : Kam [Le Clan MacLeod]</p> <p>Classement : 4ème ex aequo</p> <p>Nombre de bases détruites : 18 / 24</p> <p>Nombre d'attaques jouées : 8 / 8</p>	<p>Joueur : Binou [Les X Five]</p> <p>Classement : 5ème</p> <p>Nombre de bases détruites : 15 / 21</p> <p>Nombre d'attaques jouées : 7 / 7</p>
<p>équipe : La Tiloyma</p> <p>Classement : 6ème</p> <p>Nombre de bases exposées : 52/96</p>	<p>équipe : Les Poussins de Feu</p> <p>Classement : 6ème</p> <p>Nombre de bases exposées : 42/84</p>	<p>Joueur : Deunan [La Yellow Kisama]</p> <p>Classement : 6ème</p> <p>Nombre de bases détruites : 17 / 24</p> <p>Nombre d'attaques jouées : 8 / 8</p>	<p>Joueur : Zolord [Les 6-Clone]</p> <p>Classement : 5ème ex aequo</p> <p>Nombre de bases détruites : 15 / 21</p> <p>Nombre d'attaques jouées : 7 / 7</p>
<p>équipe : La Spice Pigs</p> <p>Classement : 7ème</p> <p>Nombre de bases exposées : 45/96</p>	<p>équipe : La War Wolves</p> <p>Classement : 7ème</p> <p>Nombre de bases exposées : 38/84</p>	<p>Joueur : Doomseh [La Dabeuh]</p> <p>Classement : 6ème ex aequo</p> <p>Nombre de bases détruites : 17 / 24</p> <p>Nombre d'attaques jouées : 8 / 8</p>	<p>Joueur : Madman [Les X Five]</p> <p>Classement : 5ème ex aequo</p> <p>Nombre de bases détruites : 15 / 21</p> <p>Nombre d'attaques jouées : 6 / 7</p>
<p>équipe : La Dabeuh Ezimbili</p> <p>Classement : 8ème</p> <p>Nombre de bases exposées : 41/96</p>	<p>équipe : Les Beaufs bourguignons</p> <p>Classement : 8ème</p> <p>Nombre de bases exposées : 9/84</p>	<p>Joueur : Toinou [La Tiloyma]</p> <p>Classement : 6ème ex aequo</p> <p>Nombre de bases détruites : 17 / 24</p> <p>Nombre d'attaques jouées : 7 / 8</p>	<p>Joueur : Nekk [Les Poussins de Feu]</p> <p>Classement : 8ème</p> <p>Nombre de bases détruites : 14 / 21</p> <p>Nombre d'attaques jouées : 7 / 7</p>
<p>équipe : La Flex Panther's</p> <p>Classement : 9ème</p> <p>Nombre de bases exposées : 38/96</p>		<p>Joueur : Necrack [La Dabeuh Ezimbili]</p> <p>Classement : 6ème ex aequo</p> <p>Nombre de bases détruites : 17 / 24</p> <p>Nombre d'attaques jouées : 8 / 8</p>	<p>Joueur : Gorgoroth [La 4 fromages]</p> <p>Classement : 8ème ex aequo</p> <p>Nombre de bases détruites : 14 / 21</p> <p>Nombre d'attaques jouées : 7 / 7</p>

3 - REPLAY VIDEO

Une semaine après le tournoi, le replay vidéo multcam de l'ensemble des matchs est mis en ligne sur replay.leo-laser.fr.

Tournoi : Championnat 2018-2019_Tournoi 4 : Megazone Laser Games - Chalezeule (09-10 juin 2019)

Base : Toutes les bases Phase : Toutes les phases Équipe : Toutes les équipes

Match : Phase Qualif [match aller] - Jour 1 / Match 15 [Base Verte] : [att] Piou Piou [8] VS [def] Dabeuh [4]

leo-laser.fr
LEO - Laser
LEO - Laser
leo_laser
LEO - Stats
LEO - Replay

Début du match

- > Piou explose sa 1ère base I
- > Yoshi sauve sa base en désactivant Frakass
- > Kracotte sauve sa base en désactivant Frakass
- > Yoshi sauve sa base en désactivant Panpan
- > Frakass explose sa 1ère base I
- > Nami sauve sa base en désactivant Panpan
- > Kracotte sauve sa base en désactivant Frakass
- > Piou explose sa 2nde base II
- > Hironmas sauve sa base en désactivant Frakass
- > Lapin explose sa 1ère base I
- > Hironmas sauve sa base en désactivant Frakass
- > Hironmas sauve sa base en désactivant Piou
- > Piou explose sa 3ème base III
- > Panpan explose sa 1ère base I
- > Yoshi sauve sa base en désactivant Lapin
- > Frakass explose sa 2nde base II
- > Yoshi sauve sa base en désactivant Panpan
- > Hironmas sauve sa base en désactivant Frakass
- > Frakass explose sa 3ème base III

Fin du match

⏮ 2m 26s / 10m 30s 🔊

Dans certains cas, le nombre de bases explosées peut ne pas correspondre à celui constaté sur la vidéo. Ceci s'explique par le fait que durant le tournoi, suite à un litige d'après match, le score a pu être modifié manuellement par un des membres LEO habilité à décider à propos de ce litige.

Après la mise en ligne des premières vraies statistiques des joueurs compétiteurs de jeu Laser, LEO continue son évolution et propose désormais le premier vrai Replay vidéo de tous les matchs de chacun de ses tournois (à partir du premier tournoi du championnat 2018-2019). Cette première version trouvera sa forme complète lors de son intégration à notre prochain site internet (en cours de développement). Bon visionnage :) !!! LEO

4 - COMMENTATEURS

Tout joueur se sentant l'âme d'un commentateur a la possibilité de commenter un ou plusieurs matchs durant le tournoi, accompagné de notre commentateur en chef, The Game. Etant retransmis en direct sur notre chaîne YouTube, il lui est demandé de respecter un bon sens évident de comportement : pas d'insulte, pas de geste déplacé, pas de critique prétentieuse ou injustifiée et de bien sûr connaître correctement le fonctionnement du championnat et de ses tournois.

TOURNOI N°2 : LASER BOWL [CHALON-SUR-SAÛNE]

MATCHS EN COURS N°		TEMPS RESTANT	
14	02:46		
MATCHS PRÉCÉDENTS N°13		MATCHS SUIVANTS N°15	
Rainbow 9	4 fromages 3	Beaufs bourgu	Blondillins
Tityma 6	Dabeuh Ezl 6		

CLASSEMENT LIGUE 1 - ALLER		CLASSEMENT LIGUE 2 - ALLER	
1	Piou Piou 37 points [4/16]	1	X Five 25 points [3/14]
2	Dabeuh 35 points [4/16]	2	Rainbow 22 points [3/14]
3	Clan MacLeod 31 points [4/16]	3	War Wolves 22 points [3/14]
4	Alones 26 points [4/16]	4	Poussins de Feu 20 points [3/14]
5	Flex Panther's 18 points [4/16]	5	Blondillins 17 points [3/14]
6	Tityma 17 points [4/16]	6	4 fromages 12 points [2/14]
7	Spice Pigs 15 points [3/16]	7	B-Clone 11 points [2/14]
8	Yellow Kisama 14 points [3/16]	8	Beaubs bourguignons 3 points [3/14]
9	Dabeuh Ezimbill 11 points [4/16]		

La Yellow Kisama

Colis 1	Pamoussé 0	4	Doomseh 1	Yoshi 2
Deuman 0	KONG 3	8	Genki 1	Kracotte 4

Colis est désactivé par Kracotte.

Le Clan MacLeod

Helias 3	TomTom 2	5	IrisSo 2	DRAGON 3
Kan 0	KAHNANI 0	7	Blonde 0	Hironmas 0

Kan est désactivé par DRAGON.

La Spice Pigs

Kama 2	Gothazz 3	7	HelDarkz 0	ELDIABLO 3
Thorkell 2	L.R.-id 0	5	IONYX 2	Discop 1

Thorkell explose sa 2ème base !!

1

2

3

1

Thorkell / The Game

5 - CHEVALETS

A chaque début de tournoi, un chevalet est donné aux équipes pour qu'elles puissent marquer leurs tables.

DEFIS PARC
20 OCTOBRE 2019

CHAMPIONNAT NATIONAL DE JEU LASER MEGAZONE 2019-2020

BUUUUJSSSSSS IIIII

DABEUH

Centre de rattachement
LASER LEAGUE - SAINT-BRICE-SOUS-FORÊT
ZAC des Perruches - 95350 Saint-Brice-Sous-Forêt
www.laserleague.com

leo-laser.fr | LEO - Laser | LEO - Laser | leo_laser

LEO
LASERBOWL
- laser games - bowling - réalité virtuelle -
16 FEVRIER 2020

CHAMPIONNAT DE FRANCE DE JEU LASER MEGAZONE 2019-2020

Sans anchois

4 fromages

Centre de rattachement
MÉGAZONE LASER GAMES - AUXERRE
60 rue Guynemer - 89000 Auxerre
www.lasergames-auxerre.fr

leo-laser.fr | LEO - Laser | LEO - Laser | leo_laser

6 - APPLICATION LEO - LASER

Pour ne rien rater de la communication de LEO mais aussi pour vivre pleinement l'expérience Live des tournois, l'application LEO - Laser est disponible sur le Play Store.

CONNEXION au compte LEO

Consultation des profils

Messagerie LEO / championnat

J] GLOSSAIRE

Chaque domaine a son vocabulaire spécifique. Le championnat n'échappe pas à cette règle. Mais rassurez-vous, nous avons réuni dans ce glossaire les principaux termes qui, sortis de leur contexte, peuvent étonner.

Airlock : pièce où sont rangées les vestes avec lesquelles les joueurs s'équipent pour jouer leur match.

Annonce : en cours de match, fait d'annoncer, d'informer ses co-équipiers (situés à l'opposé par exemple) d'un état du match au moment de l'annonce. Par exemple, le nombre de joueurs se trouvant dans telle zone.

Base tapée / Taper la base : se dit lorsqu'un joueur touche la base avec son tir. Il faut taper la base trois fois de suite pour la faire exploser (séquence de trois tirs). Il ne s'agit évidemment pas de frapper physiquement la base. Nous vous rappelons d'ailleurs qu'il est strictement interdit de frapper ou de détériorer volontairement tout élément du labyrinthe.

Base éteinte / Base désactivée : une base est dite éteinte, ou désactivée, à deux moments : une fois qu'elle a explosé (elle est alors éteinte pour 30 secondes) ou lorsqu'un joueur ne termine pas sa séquence de trois tirs, elle s'éteint alors pour quelques secondes avant de se réactiver. Toutes les leds d'une base désactivée sont éteintes.

Créneau de match : un créneau de matchs regroupe les matchs qui vont se jouer en même temps dans le labyrinthe. Un tournoi est un enchaînement de créneaux de matchs.

Joueur allumé : défaut de langage pour désigner un joueur activé dont les leds de la veste sont allumés.

Joueur éteint : défaut de langage pour désigner un joueur désactivé dont les leds de la veste sont éteintes.

Jouer la seconde / Jouer au son : sur certaines versions du système de jeu Mégazone, le gun peut de nouveau tirer très peu de temps avant que les leds ne se rallument. Cette réactivation coïncide également à un moment précis du son de réactivation. Maîtriser cette réactivation précoce peut faire une grande différence lors de duels où les deux joueurs sont désactivés en même temps. En effet, l'un reprendra la main sur l'autre bien plus facilement. Mais la maîtriser demande beaucoup d'entraînement.

Ligne de base / Limite d'exclusion : défaut de langage pour définir l'entrée de zone.

Mercato / Intersaison : temps entre deux championnats (entre juin et septembre) durant laquelle aucun tournoi n'est organisé et où les échanges de joueurs entre équipes se réalisent.

Nommer les zones : fait de découper le terrain de match en zones et de leur donner à chacune un nom spécifique. Exercice indispensable (et propre à chaque équipe) pour se repérer et mettre en place une stratégie de jeu. Il est en effet plus facile de préciser à un joueur de se rendre dans la zone nommée 'coin' plutôt que 'là-bas, au fond à droite' :).

Obstruction : lorsqu'un joueur voit son tir sur la base ou sur un de ses adversaires bloqué par la présence d'un adversaire. L'obstruction faite de la part de cet adversaire est constatée si elle remplit au moins une de ces 3 conditions :

- ⇒ il est désactivé
- ⇒ il n'est pas en position pour désactiver un autre joueur
- ⇒ ses capteurs ne sont pas visibles même s'il se trouve au niveau d'une fenêtre ou d'une demi-paroi

Période de jeu : au cours d'un tournoi, il s'agit de la période qualificative ou finale.

Phase de jeu : au cours d'un tournoi, et durant une période de jeu, il s'agit de l'enchaînement des matchs aller ou des matchs retour.

Poste en match : permet de préciser le rôle du joueur. Il est soit au poste d'attaquant, soit au poste de défenseur.

Prendre une veste : fait de prendre une des vestes disposées sur les racks dans l'airlock ou des mains d'un joueur sortant de match.

Réplique de base : dans certains modes de jeu (autre que celui appliqué pour le championnat, à savoir 'l'attaque et défense de base par équipe de 4'), la base peut répliquer en désactivant des joueurs suite à une action spécifique. Mais ce mode 'réplique' n'est pas appliqué pour les matchs du championnat. La base ne réplique donc pas.

[Reprise de base](#) : si un attaquant se fait désactiver alors qu'il avait démarré sa séquence des trois tirs sur la base et qu'un de ses co-équipiers est suffisamment rapide pour de nouveau tirer sur la base avant que celle-ci ne s'éteigne durant les quelques secondes suivant l'arrêt brutal d'une séquence des trois tirs, la base est dite 'reprise'. Attention, cela ne veut pas dire que le second attaquant peut continuer la séquence des trois tirs entamés par son co-équipier (ceci n'est techniquement pas possible : il recommence alors sa propre séquence des trois tirs), mais simplement qu'il évite que la base ne s'éteigne quelques secondes. Dans un contexte de match où chaque seconde compte, cette 'reprise' peut faire la différence.

[Veste](#) : matériel utilisé pour les matchs : plastron + gun (parfois aussi appelé 'pistolet').

[Veste spare](#) : veste réservée aux joueurs en cas de panne de leur veste. Peut aussi se définir comme une veste de remplacement.

[Voler une base / Se faire voler une base](#) : se dit lorsqu'un attaquant tire sur la base alors qu'un de ses co-équipiers (encore activé) était déjà en train de tirer dessus. Les tirs sur la base ne se cumulent pas entre attaquants, à chaque fois qu'un attaquant vole la base de son co-équipier, la séquence des trois tirs repart à zéro.

[Zone de base](#) : défaut de langage pour définir la zone de défense.

[Zone morte](#) : se dit d'une zone ne comportant qu'une seule entrée de zone. Il s'agit d'une zone un peu spécifique car l'attaquant ou le défenseur n'ont qu'une seule possibilité pour entrer ou sortir de la zone.

K] FAQ

A PROPOS DU CHAMPIONNAT

[Pour deux tournois annulés, il n'y a pas d'équipe Championne de France. Mais si un seul tournoi est annulé ?](#)

Pour un seul tournoi annulé, le championnat continue car nous estimons qu'avec trois tournois, il est tout à fait légitime qu'une équipe devienne Championne de France.

[Deux championnats comportant des tournois annulés peuvent-ils se cumuler pour n'en former qu'un ?](#)

Non. Chaque championnat est indépendant.

[Il n'y a pas de ligue 1 et ligue 2 dans le classement général ?](#)

Attention à ne pas tout mélanger. Les ligues existent pour répartir, durant les tournois, les équipes selon leur niveau de jeu. Mais toutes les équipes participent au même championnat et sont donc classées au même classement général.

A PROPOS DES TOURNOIS

[Pourquoi ne pas choisir de suite l'équipe qui ira en Poule finale plutôt que de faire des matchs de répartition ?](#)

C'est vrai que nous pourrions le faire. Mais suite à des propositions de joueurs, nous avons été convaincus que, dans certains cas, garantir l'équité des équipes pour passer en période finale et éviter le sentiment que tout était plié en milieu de matinée de tournoi, était une meilleure idée et donnait plus challenge :).

[Les matchs retour étant les matchs aller mais inversés, pourquoi ne pas imprimer tous les plannings de suite ?](#)

Parce que des matchs aller peuvent être rejoués avant le début des matchs retour, créant alors un décalage dans les numéros de match puisque ce sont des matchs qui se rajoutent. Les numéros imprimés des matchs retour deviendraient donc faux et de nombreuses équipes, à juste raison, risqueraient de rater leur match.

[Mon équipe ne peut malheureusement pas venir au tournoi auquel elle s'est inscrite. Est-ce grave ?](#)

Si passé le délai de désinscription, votre équipe à un empêchement de dernière minute, ce que nous pouvons tout à fait comprendre, il faut de suite nous prévenir via notre mail de contact (contact@leo-laser.fr) ou le formulaire de contact de notre site. Pour la bonne organisation du tournoi, c'est très important.

LEO a pour politique de ne pas demander de prépaiement à l'inscription. Il n'y a donc pas d'incidence financière à l'annulation tardive de la participation d'une équipe à un tournoi. L'abus par contre, comme une annulation tardive à chaque tournoi, en aura dont la première sera le règlement des divers engagements de l'équipe lors de son inscription.

[Puis-je prêter un de mes joueurs à une autre équipe pour la dépanner sur un tournoi ?](#)

Prêter, non. Transférer : oui, si le tournoi n'a pas encore démarré. Attention à bien vérifier que le joueur que vous transférez ne modifie pas votre composition d'équipe nécessaire au maintien de vos points de championnats, auquel cas, votre place dans les ligues peut être encore modifiée.

Par contre, si le tournoi a démarré, le prêt ou transfert de joueurs n'est pas autorisé.

Nous en profitons pour rappeler que tout changement de joueur dans l'équipe doit obligatoirement être reporté sur l'inscription en ligne avant la clôture totale des inscriptions. Si pour une raison difficile à maîtriser, un changement tardif doit être opéré quelques heures avant le tournoi, celui-ci doit obligatoirement être signalé auprès du staff LEO avant le début officiel du tournoi, c'est-à-dire, avant l'allocation de bienvenue. Tout manquement à cette règle entraînera systématiquement la remise à 0 des points de championnats de l'équipe en fin de tournoi.

[Pour des équipes à égalité, pourquoi ne pas rejouer un match permettant de les départager ?](#)

C'est une fausse bonne idée. Déjà parce que rejouer un match demande 25 minutes de temps (un match aller et un match retour + le temps de roulement) et que nous avons une plage horaire à ne pas dépasser pour les journées de tournois. Si nous devons faire rejouer les équipes à égalités à chaque fin de période de jeu, nous arrivons très vite à 1h/1h30 de plage horaire en plus. Ensuite, parce qu'enchaîner le match aller puis le match retour peut être un désavantage pour les équipes. Et enfin, parce que rejouer le match ne garantit pas que les deux équipes ne retomberont pas une nouvelle fois à égalité à l'issue de ce match.

[En tant qu'attaquant, ai-je le droit de sortir de la zone de défense entre mes tirs sur la base ?](#)

Tant que vous respectez les règles du mode de jeu, aucun problème, vous avez le droit. C'est même plutôt une sacrée belle prouesse si vous arrivez alors à exploser la base :).

[Je suis attaquant, activé, et hors zone. Puis-je tirer sur mes adversaires qui se trouvent en zone de défense ?](#)

Bien sûr. C'est aussi comme ça que vous réussirez, peut-être, à éteindre les défenseurs qui vous barrent la route.

[Ai-je le droit de reculer loin de ma zone de défense ?](#)

Dans une certaine limite. Déjà, vérifiez qu'il n'y ait pas de séparation physique installée spécifiquement. Ces séparations vous montreront déjà vos limites de déplacement. S'il n'y en a pas, vous pouvez effectivement reculer assez loin (ce qui peut faire partie d'une stratégie de jeu) mais attention à ne pas gêner d'autres zones de défense.

[Suite à un litige, une base non explosée a été validée, comment gérez-vous du coup les stats et le replay ?](#)

Lorsque des juges de ligue valident une base qui aurait dû exploser, ceci modifie le score du différentiel des points pour les scores des équipes. Cependant, cette base 'n'existe pas' physiquement. Elle n'est donc pas rattachée dans les statistiques du joueur concerné ni même reportée dans le replay vidéo.

Par contre, à l'inverse, une base qui aurait explosé et qui aurait ensuite été invalidée par les juges de ligue suite à un dépôt de litige, elle, est supprimée des statistiques du joueur, du replay et de la FG de l'équipe.

[Un joueur explose 4 bases grâce aux vestes spare. Un litige lui en supprime une. Combien de base lui en restera-t-il ?](#)

Pour commencer, et pour rappel, lorsqu'un joueur explose 3 bases avec une veste, puis qu'il la change au profit d'une veste spare alors capable d'en exploser 3 de plus, ces bases ne seront pas comptabilisées. Ce serait trop simple ^^).

Notre système de scoring ne prend en compte que les 3 premières bases explosées d'un joueur. Peu importe qu'il arrive à en exploser 1 ou 14 de plus grâce à une technique à la fois largement discutable mais en plus très préjudiciable pour son équipe et ses co-équipiers. Donc, pour répondre à la question, si une base lui est invalidée, il ne lui en restera plus que 2 et non 3. Le stock de base n'existe pas.

[Le joueur en face de moi est planqué derrière une cloison, il m'est impossible de le toucher. Comment je fais ?](#)

Parmi les différentes techniques possibles (que vous pourrez observer chez d'autres joueurs), la meilleure reste à nos yeux la mise en place d'une réelle stratégie de jeu avec vos co-équipiers. Il faut savoir que lors de l'élaboration des zones de défense pendant la préparation d'un tournoi, nous nous efforçons à faire en sorte que tous les joueurs, et notamment les défenseurs, puissent être touchés d'au moins un côté. Donc, si de face vous n'arrivez pas à désactiver un joueur, mettez en place une stratégie d'équipe où ce sont vos co-équipiers qui s'occuperont de le désactiver pour vous et ainsi vous ouvrir la voie... Une zone de défense 100% verrouillée n'existe pas : il y a toujours une faille ;).

[Pourquoi ne pas faire systématiquement monter la première équipe de ligue 2 en ligue 1 au prochain tournoi ?](#)

Rien ne serait plus méritant pour une équipe terminant première de ligue 2 d'être assurée de se retrouver en ligue 1 pour le prochain tournoi de la même saison. Nous aimerions le faire mais malheureusement ce n'est pas possible car le nombre d'équipe inscrite peut être différent d'un tournoi à un autre. Il n'est pas impossible que ce sujet puisse évoluer vers une solution qui permettrait ce passage assuré mais pour le moment, seuls les points de bonus pour les trois ou quatre premières équipes de ligue 2 sont appliqués.

[Je souhaiterais reporter un de mes matchs, est-ce possible et comment ?](#)

Pour une raison valable uniquement, comme l'indisponibilité d'un de vos joueurs ou un imprévu de dernière minute, vous avez effectivement le droit de demander le report d'un de vos matchs.

[J'ai oublié de notifier l'indisponibilité d'un de mes joueurs avant l'appel de mon équipe en airlock. Est-ce grave ?](#)

En soit, non. Mais modifier la composition de votre équipe pour le match tout en contrôlant d'autres informations peut nous prendre un peu de temps. Et il est plus simple pour nous d'effectuer ces actions bien avant le match que lorsque 24 joueurs se retrouvent dans une même pièce pour s'échanger les vestes ^^). Merci pour nous par avance :).

[J'ai un joueur indispo sur notre prochain match. Un de mes joueurs pourra-t-il revenir en airlock en cours de jeu, prendre la veste du joueur indispo et ainsi pouvoir tenter d'exploser ses 3 bases ?](#)

Non car si le joueur est forfait, ses bases ne peuvent donc pas être explosées (ça n'aurait pas de sens). Ce n'est également pas autorisé pour éviter des efforts physiques trop intenses ou de fausser les statistiques du joueur indispo.

La même règle s'impose en cas d'inscription d'une équipe à 3 joueurs (une quatrième veste ne sera pas en attente dans l'airlock pour être utilisée), ou en cas de joueur blessé au cours d'un match (un autre joueur de l'équipe ne pourra pas revenir prendre sa veste, alors déposé en airlock, pour exploser ses bases à sa place).

[Les salles sont annoncées plusieurs mois à l'avance. Je peux donc aller m'entraîner à volonté sur les zones de bases ?](#)

Pour rappel, les zones de bases sont opérationnelles uniquement lors de l'ouverture des inscriptions au tournoi. Se rendre chez notre partenaire avant cette date ne serait donc pas très utile... Mais rien ne vous empêche de le faire ^^).

[Mon joueur indispo sur deux matchs peut de nouveau jouer mais vous l'interdisez, c'est injuste non ?](#)

La règle à propos des indisponibilités des joueurs peut effectivement paraître injuste dans certains cas. En effet, expliquer à un joueur capable de jouer à nouveau, qu'il ne pourra plus jouer de match jusqu'à la fin de la phase de jeu, peut être dur à comprendre. Mais cette règle a de bonnes raisons d'être appliquée.

En effet, une équipe (que nous appellerons Alpha pour l'exemple) n'ayant plus que 3 joueurs de dispos, peut bénéficier, bien que ce ne soit pas obligatoire, d'un ajustement de la part de l'équipe adverse (celle-ci peut en effet, dans un souci de fair-play, décider de jouer également à 3 joueurs). Et bien que le rapport de force soit alors équilibré, le nombre de bases possibles pour les attaquants est alors réduit en passant de 12 à 9. Alors pourquoi, au cours d'une même phase de jeu, des équipes adverses à l'équipe Alpha pourraient bénéficier d'un potentiel de 12 bases à exploser, tandis que d'autres ne bénéficieraient plus que de 9 bases ? Pour nous, c'est ici que se trouve la véritable injustice. C'est pourquoi cette règle existe : pour éviter qu'une équipe passe de 4 à 3 joueurs puis revient de nouveau à 4 joueurs au cours d'une même phase de jeu. Les équipes adverses ayant joués face à la composition de 3 joueurs de l'équipe Alpha pourraient se sentir lésées, surtout si elles ont été fair-play en ajustant leur nombre de joueurs en jeu.

La solution pour éviter cette situation ? Composer son équipe avec 5 joueurs. Ainsi, même si un joueur est indispo pour plusieurs matchs, aucun problème car l'équipe sera toujours composée de 4 joueurs pour ses matchs. Le joueur indispo reviendra jouer quand il le pourra, sans stress :).

[Mon joueur ne peut pas jouer ses 4 matchs minimum pour valider sa présence au tournoi. Mon équipe va-t-elle vraiment perdre ses points de championnat :o ?](#)

Sur le principe : oui, l'équipe perd ses points de championnat. Pour rappel, cette règle existe car nous estimons que remporter le championnat de France se mérite. Il ne nous paraît pas crédible qu'un joueur n'ayant joué que quelques matchs au cours de la saison (et n'ayant eu du coup qu'un rôle minime) puisse profiter du palmarès de l'équipe.

Cependant, une compréhension de notre part peut tout à fait être envisagée dans certains cas, notamment celui d'une blessure intervenant en tout début de tournoi empêchant le joueur de jouer ses matchs.

[Suite à des blessures, mon équipe n'est plus composée que de 2 joueurs. Pouvons-nous quand même jouer ?](#)

Non. Jouer un match à 2 (ou 1) contre 4 (car pour rappel, l'équipe adverse n'est pas tenue de s'adapter à la situation) demanderait un effort physique bien trop important (risque de blessure, malaise...) et diminuerait le plaisir du jeu. Et même si l'équipe adverse s'adapte, un match à moins de 3 joueurs dans l'équipe n'est pas autorisé. C'est pourquoi nous conseillons vivement aux équipes de se composer de 5 joueurs pour faire face aux imprévus.

[Pourquoi sanctionner l'équipe d'un joueur abandonnant son match ?](#)

Parce qu'autant étrange que ça puisse être, ce comportement peut être une stratégie pour déstabiliser l'équipe adverse.

[Vous n'êtes pas un peu trop sévère à disqualifier une équipe pour une composition d'équipe différente à l'inscription et le jour du tournoi ? C'est peut-être juste une erreur d'inattention ?](#)

Il est vrai que nous ne sommes pas très à l'aise à l'idée de disqualifier une équipe dont les joueurs auront parcouru plusieurs centaines de kilomètres et investi beaucoup de temps et d'énergie pour participer au tournoi. Mais l'importance de bien respecter la composition déclarée lors de l'inscription est primordiale pour de très nombreux sujets au sein de LEO : respect des règles, impact sur les points de championnat, incidence sur tous les enregistrements de données informatiques... Sans parler de l'impact sur les équipes qui elles auront respecté les règles d'inscription.

De plus, nous estimons avoir rédigé un Guide facilement accessible et suffisamment compréhensible ainsi que des outils en ligne performant et intuitifs, pour éviter qu'une équipe ne se trompe. C'est pourquoi nous partons du principe que si une équipe dont la composition déclarée lors de l'inscription en ligne est différente de celle présente physiquement, c'est qu'elle l'aura forcément fait intentionnellement et dans un but souvent malhonnête. Et ça, nous ne le laissons pas passer. D'autant que nous précisons assez souvent que nous sommes disponibles en cas de problèmes rencontrés par les équipes pour notamment trouver des joueurs ou faire face à des désistements de dernière minute.

[Mon équipe a remporté le championnat. Mais un de mes joueurs n'a joué qu'un seul tournoi sur les quatre. A-t-il tout de même le statut de Champion de France dans son profil ?](#)

Bien sûr, et ce quel que soit le nombre de tournois auquel il aura participé dans le championnat avec votre équipe. En effet, sans sa participation, votre équipe ne serait peut-être pas devenue Championne de France. Pour vous répondre autrement, il n'y a pas un nombre minimum de tournoi auquel il faut participer avec la même équipe pour que ce palmarès soit rattaché au compte du joueur.

Attention à ne pas mélanger avec le nombre minimum de matchs à jouer sur un tournoi avec l'équipe pour que votre participation au tournoi soit bien validée.

[A ce propos, pourquoi imposer un nombre minimum de match pour valider la participation du joueur au tournoi ?](#)

Car nous avons trop souvent vu des équipes de 5 dont le cinquième joueur était mis de côté voire ignoré. Ce joueur repartira donc avec une mauvaise image de nos tournois et de notre sport bien malgré nous.

[Au lieu de vos calculs de FO, FD et FG, pourquoi ne pas prendre en compte le nombre de bases explosées pour départager des équipes à égalité ?](#)

C'est une bonne idée et c'est même celle que nous avons appliqué dès le début de LEO en 2009. Mais au fur et à mesure des années, il nous est apparu injuste de ne considérer que cette valeur. En effet, quid de la défense ? Il n'y a pas un meilleur poste qu'un autre. La défense est tout aussi importante que l'attaque dans le système de points.

Nous avons alors évolué vers un système de départage prenant en compte également le nombre de bases sauvées (pour rappel, une base est dite sauvée lorsque l'attaquant est désactivé entre son deuxième et troisième tir sur la base). Mais les équipes se sentaient presque obligées de désactiver les attaquants entre leur deuxième et troisième tir pour augmenter leur nombre de bases sauvées, ce qui les forçait à prendre des risques pas forcément voulus.

Une autre évolution que nous avons appliquée était de considérer meilleure une équipe qui arrivait à éteindre des attaquants dès leur premier tir sur la base au lieu du second. L'idée était bonne également mais lésait les équipes qui utilisaient cet aspect comme stratégie d'équipe : laisser entrer un attaquant et lui laisser le temps de faire ses deux tirs sur la base permettant d'effectuer d'autres actions entre temps comme éteindre d'autres attaquants ou de jouer sur l'aspect psychologique de l'attaquant qui sera plus frustrée de rater son troisième tir plutôt que le second.

C'est pourquoi la mise en place des forces nous paraît aujourd'hui l'une des solutions la plus complète et la plus aboutie pour départager des équipes à égalité car elle tient compte à la fois des capacités d'attaque et de défense d'une équipe mais aussi de la notion d'efficacité permettant de désigner objectivement que telle équipe est meilleure qu'une autre alors qu'elles ont obtenus le même nombre de bases explosées ou non.

[A propos des forces permettant de départager des équipes à égalité, si mon équipe en défense se fait exploser ses 12 bases, pourquoi obtient-elle la même valeur de FD quoi qu'il arrive ? Car il y a quand même une différence si mon équipe se fait exploser ses 12 bases en 6 minutes plutôt qu'en 8 minutes non ?](#)

Pour rappel, le calcul de la FD est obtenu par la multiplication de 600 par le nombre de bases non explosées. Le résultat de cette multiplication est ensuite divisé par le laps de temps. Or, tous les profs de maths vous le diront : quand nous multiplions par 0, le résultat donne toujours 0. Et 0 divisé par n'importe quel nombre, cela donne toujours 0 également. Si nous gardons le même système de calcul, le résultat serait systématiquement 0. Nous aurions pu mettre un autre coefficient, 0,5 par exemple, pour obtenir quand même des valeurs à comparer, mais cela favorisait les équipes en défense par rapport aux équipes en attaque. Nous avons donc préféré nous baser sur une valeur unique de 1,04 pour la FD minimale et la FO minimale afin d'être le plus équitables possible

['Respecter une distance d'un mètre entre joueurs'. Dois-je sortir ma règle :D ?](#)

Bien sûr que non. Le Guide et ses illustrations sont suffisamment clairs à ce sujet pour que vous n'ayez pas à la sortir ;) . Respectez une distance normale avec vos adversaires, évitez le jeu oppressant et tout se passera bien ;).

Par contre, évitez de nous prendre pour des idiots avec ce type d'arguments ou de déposer un litige en sortie de match car vous considérez que votre adversaire se situait à 90cm de vous. Appliquer intelligemment les règles fait aussi partie du Fair-Play que nous souhaitons sur le championnat.

[J'ai un joueur face à moi que je n'arrive pas à éteindre et qui me bloque le passage. Que dois-je faire ?](#)

De nouveau : travaillez votre stratégie d'équipe, c'est la clé !). En effet, si vous avez un joueur face à vous impossible à éteindre car trop loin ou trop bien installé derrière sa paroi, ne vous acharnez pas en espérant qu'à un moment donné, peut-être, l'un de vos tirs touchera un de ses capteurs. Vous serez bien plus efficace à mettre en place une stratégie d'équipe où ce sont vos coéquipiers qui se chargeront de l'éteindre pour vous et ainsi vous permettre d'avancer ou d'entrer dans la zone souhaitée. Au même titre que vous pouvez peut-être aider vos coéquipiers en éteignant des joueurs, accessibles depuis votre position, qui leur barrent la route.

Mais c'est une stratégie d'équipe parmi tant d'autre, il en existe énormément. Et même si au début vous aurez l'impression qu'il sera impossible d'attaquer ou de défendre telle ou telle base, rassurez-vous, au fur et à mesure, vous trouverez la bonne stratégie et les résultats suivront !).

[Au cours d'un match, puis-je m'accroupir, me baisser ?](#)

Bien sûr, aucun problème. C'est même plutôt conseillé pour surprendre votre adversaire. Il est par contre interdit de s'accroupir avec les deux genoux au sol, de courir comme un dératé ou de sauter n'importe comment (d'ailleurs l'efficacité de sauter au cours d'un match n'a jamais été démontrée si ce n'est de se fatiguer inutilement).

[En tant qu'attaquant, je suis obligé de me réactiver juste derrière l'entrée de zone ?](#)

Vous devez être derrière l'entrée de zone mais pas obligatoirement 'juste' derrière ^^ . Vous pouvez être à 70cm, 1m50 ou 3m22 de l'entrée de zone, peu importe. Le plus important étant d'être derrière.

[Est-ce normal de pouvoir transférer son équipe à n'importe quel joueur lors du mercato ?](#)

Il est vrai que dans ce cas, une équipe à fort palmarès peut, du jour au lendemain, appartenir à de nouveaux joueurs sans expérience et ainsi se retrouver en ligue 1. Ce qui peut être frustrant pour des équipes de ligue 2 qui cherchent à passer en ligue 1. Nous avons tenté de trouver des parades mais aucune ne s'est avérée satisfaisante et sans faille.

Mais transférer son équipe à des joueurs sans expérience est risqué. En effet, de nouveaux joueurs ont peu de chance de maintenir, dès le début, le niveau de l'équipe et sa place d'origine lors du transfert. Et nous pensons que peu de capitaine ont envie de voir le palmarès de leur équipe diminuer... même s'ils n'en font plus partie.

[Je trouve que les vestes et les guns ne fonctionnent pas correctement chez votre partenaire. Ce qui engendre une grande frustration au cours de mes matchs car je n'arrive pas à désactiver les joueurs ou à tirer sur la base. N'est-ce pas votre rôle de nous garantir un système nickel pour le tournoi ?](#)

L'un des principaux aspects intéressants des tournois de championnat est le fait qu'ils se déroulent à chaque fois dans un labyrinthe différent. Les équipes ne peuvent donc pas s'endormir sur leurs acquis mais doivent au contraire repartir presque de zéro à chaque fois en élaborant de nouvelles stratégies propres à chaque labyrinthe. Ce qui est un aspect vraiment intéressant dans le cadre du développement et de l'amélioration des performances sportives.

Mais il peut y avoir un inconvénient à cet aspect : le fait d'utiliser à chaque fois le matériel de notre partenaire qui, selon l'exploitation et la maintenance qui y sont réalisés, peuvent plus ou moins convenir.

Concernant la partie électronique, et pour éviter au maximum les mauvaises surprises, nous demandons à nos partenaires d'effectuer au cours de 4-5 jours précédant un week-end de tournoi, toute une suite de tests et de réparations pour atteindre les buts suivants :

- ⇒ toutes les vestes diffusent du son
- ⇒ toutes les vestes ont un laser fonctionnel
- ⇒ toutes les vestes ont un écran de pistolet affichant le texte
- ⇒ toutes les vestes touchent les autres vestes et inversement
- ⇒ toutes les vestes ont leurs deux sangles d'accroche présentes
- ⇒ toutes les vestes tiennent la charge pour une durée de jeu de 12h

De plus, en cas de panne de veste durant le tournoi, nous demandons qu'un membre du personnel du partenaire, étant capable de les réparer, soit présent pendant toute la durée du tournoi et qu'un stock d'avance de pièce importante soit à disposition : module laser, câble de pistolet, écran LCD, batterie...

Concernant la partie informatique, c'est notre pc qui est connecté au système de jeu. Donc aucun doute de ce côté, tout est proprement fonctionnel (en toute modestie bien sûr ^^).

Enfin, les sessions d'entraînements organisés par les joueurs les semaines précédant le tournoi ou bien encore les sessions de warm-up la veille du tournoi, nous permettent d'obtenir de précieuses informations sur l'état général du système afin d'anticiper de possibles interventions/réparations. A ce propos d'ailleurs, ne soyez pas inquiet si au cours des semaines précédant le tournoi, l'état des vestes vous semble préoccupant. Comme nous l'expliquons un peu plus haut, nous demandons à nos partenaires de préparer les vestes quelques jours avant le tournoi. Il serait dommage que tout le travail préparatoire soit balayé par 3 semaines d'anniversaires d'enfants ou d'enterrement de vie de garçon ^^.

Mais malgré toutes ces précautions, un système peut être un peu fatigué et il nous est très difficile de l'identifier et surtout à quel niveau ? En effet, malgré notre capacité à développer des outils informatiques notamment, nous ne sommes pas en capacité de faire physiquement simuler aux vestes et aux guns, un tournoi de 12h.

C'est pourquoi nous avons mis en place une règle très importante : le fait que ce soient les mêmes vestes qui jouent les matchs aller et retour sous la même base. Cela vous garantit le fait que si vous avez un gun qui a du mal à toucher, votre adversaire l'aura au match retour. Ainsi y a-t-il une égalité dans la frustration.

Mais nous comprenons que vous puissiez être déçus ou frustrés. Mais malheureusement, à ce sujet, malgré nos efforts et ceux de nos partenaires, nous resterons toujours tributaires d'éléments électroniques que nous pouvons certes anticiper et maîtriser... mais dans une certaine limite quand même.

[Gérez-vous également l'accueil des joueurs dans le centre partenaire ?](#)

En partie. De par le fait que les joueurs viennent jouer des matchs du tournoi dans le labyrinthe du centre de notre partenaire, nous les accueillons et les encadrons pour tout ce qui est en lien au tournoi : accueil pour les warm-up, déroulement des matchs du tournoi, remise des trophées... Mais pour tout ce qui concerne les autres prestations (vente de boissons ou de restauration, utilisation de la zone d'accueil, relation avec le staff...), les joueurs sont soumis aux conditions d'accueil du centre partenaire pour lesquelles LEO n'intervient pas.

[Lucky Luke m'ayant tout appris, je suis capable de faire des tirs aveugles derrière moi. En ai-je le droit ?](#)

Oui, tant que la tenue du gun est respectée.

[Mon équipe a été élue la plus Fair-Play du tournoi. Ça mérite des points de championnat en plus non ?](#)

La notation du Fair-Play est une notation malheureusement trop subjective qui nous paraît difficile de mélanger à des points de championnats obtenus grâce à des données objectives et quantifiables comme le nombre de bases explosées ou sauvées. Nous pensons qu'au même titre que le ballon d'or au football ou le trophée Karen Krantzcke pour le tennis, le Fair-Play ne doit servir qu'à illustrer et à récompenser, sans contrepartie, le beau jeu d'une équipe. Cette information, mise en avant dans les profils publics consultables en ligne, permet de développer la belle réputation d'une équipe, ce qui est un plus important dans sa carrière ou dans celle d'un joueur souhaitant postuler dans d'autres équipes.

Cela n'empêchera pas des équipes au jeu douteux de remporter un tournoi, mais où est le vrai plaisir de la victoire lorsque l'on jouit d'une mauvaise réputation ? Tournoi gagné certes, mais équipe et/ou joueur vite oublié...

[Définir un nom de zone comme inapproprié est assez subjectif, comment pouvons-nous deviner ce que vous autorisez ?](#)

Faites appel à votre bon sens et aidez-nous à transmettre une belle image de notre sport. Mettez-vous à la place des spectateurs qui regarderont le Live : comment vont-ils réagir lorsqu'ils entendront, à répétition, des termes vulgaires, déplacés ou insultants ? Alors certes, cela peut nous faire rire en interne, mais nous sommes certains que ce n'est pas l'image que nous souhaitons véhiculer dans le cadre du développement de la notoriété de notre sport. Au pire, si vous avez un doute, envoyez-nous un message avant le tournoi et étudions ensemble vos noms de zone :).

A PROPOS DES POINTS

[Deux équipes ont le même nombre de points et pourtant il y en a une officiellement devant l'autre. Etrange non ?](#)

Il est vrai que ça peut paraître étrange mais pour le bon déroulement des tournois et du championnat, il est important d'éviter que des équipes puissent être à égalité sans être en mesure de les départager rapidement et facilement, notamment pour le classement général (que faire si deux équipes arrivent à la première place ?). C'est pourquoi le système de gestion des égalités appliqué permettant de départager des équipes en tenant compte de leur force globale nous apparaît comme une excellente solution, et ce même si parfois le résultat peut paraître étrange comme deux équipes ayant le même nombre de points mais qui ne sont pas ex-aequo.

[Mon équipe a terminé 1^{ère} au tournoi avec 117 points. Pourquoi n'a-t-elle remporté que 30 points de championnat ?](#)

Parce que vous mélangez points de tournoi et points de championnat. Les points de tournoi sont les points que vous cumulez au fur et à mesure de vos matchs et qui vous permettent de terminer à une place donnée dans le classement final du tournoi. Une fois le tournoi terminé, ces points de tournoi ne sont plus utilisés. Par contre, votre place finale au tournoi vous donne droit à un certain nombre de points de championnat pour le classement général.

[Pourquoi ne pas appliquer le système de points du foot ? Victoire = 3 points, Egalité = 1 point et défaite = 0 point ?](#)

Au-delà des résultats et des victoires, ce qui est beau dans un sport c'est aussi la manière avec laquelle les joueurs, les équipes disputent leurs matchs. Si nous appliquons le système de points du foot, dès la 7^{ème} base explosée, une équipe qui attaque sait qu'elle a gagné le match (car même si elle n'en explose plus, l'équipe adverse ne gagnera que 5 points à l'issue du match). Elle peut donc avoir tendance à ne plus vraiment jouer le match, ce qui est à la fois frustrant pour l'équipe adverse mais aussi pour la qualité du match à regarder.

Alors nous pourrions revoir le système de points actuel dans sa globalité pour intégrer la logique du foot mais nous aimons le fait que les équipes tentent de gagner un maximum de points à chaque match pour s'assurer la meilleure place possible et ainsi gagner un maximum de points de championnat. Quoi de mieux dans un challenge sportif ?)

[Pour la notation du Fair-Play, selon le schéma de rencontre, certaines équipes peuvent rencontrer moins d'équipes que d'autres. Elles ont donc moins de chance d'obtenir le prix de l'équipe la plus fair-play de leur ligue, non ?](#)

Bonne remarque mais soyez rassuré : une fois les notes de fair-play obtenues, nous effectuons un produit en croix qui prend en compte le nombre d'équipe pour nous assurer de la bonne équité des calculs et ce même si le nombre de match est inégal entre les équipes.

[Vous n'êtes pas très précis sur la méthode de calcul du fair-play. Pouvez-vous être plus précis ?](#)

Bien sûr. Pour chaque équipe, nous additionnons le nombre d'étoiles qu'une équipe obtient par chacune des équipes qu'elle a rencontrées. Puis nous faisons une moyenne en divisant ce total par le nombre d'équipes rencontrées. Cette division nous permet d'assurer une équité entre les équipes ayant peut-être joué un ou deux matchs de moins selon le schéma de rencontre appliqué au tournoi.

[Lorsque mon équipe perd des points de fair-play dû à un carton, comment ce retrait est-il appliqué ?](#)

Ce retrait de point est appliqué au total du nombre d'étoiles et non sur le calcul de la moyenne.

[Que se passe-t-il si un match ne peut pas être joué car les deux équipes sont indisponibles ?](#)

Si elles sont indisponibles (ou autres raisons comme leur non présence dans l'airlock pour le lancement de leur match), ces deux équipes sont déclarés forfait et ne gagnent alors aucun point.

[Je souhaite mieux comprendre vos méthodes de calcul des FO, FD et FG. Puis-je vous demander plus d'informations ?](#)

Bien sûr. Et même de façon générale, n'hésitez pas à nous joindre et à nous poser des questions sur des sujets qui ne vous paraissent pas clairs et pour lesquels vous avez besoin de précisions. Nous vous répondrons avec plaisir :).

A PROPOS DE L'ARBITRAGE

[Etes-vous certains de l'objectivité et de l'efficacité de vos arbitres ?](#)

Un arbitre étant joueur sur le tournoi, la question peut se poser effectivement. Est-ce qu'il ne va pas désavantager telle équipe car elle pourrait permettre à telle équipe de gagner une place au classement du tournoi ? Nous allons être franc, ce n'est pas impossible. Mais le fait que ce soient des arbitres de ligue 1 qui arbitrent des équipes de ligue 2 et inversement limite déjà grandement les tentations personnelles. Mais tout arbitre peut être corruptible ou décider de volontairement prendre la mauvaise décision. Nous avons confiance en nos arbitres et en leur volonté de bien faire les choses mais nous opérons tout de même une surveillance en interne, pendant et après chaque tournoi, pour éviter tout abus ou excès de zèle.

C'est aussi pourquoi la désignation d'un joueur arbitre est soumis à notre validation. En effet, si pour diverses raisons nous pensons que tel joueur ne sera pas un bon arbitre, nous lui refuserons l'accès à ce rôle. Certes, c'est une lecture subjective mais nous l'assumons pour justement éviter des situations compliquées liées à un historique parfois personnel entre tel ou tel joueur. Lecture qui peut d'ailleurs se révéler fautive, c'est pourquoi nous nous tiendrons à la disponibilité du joueur pour lui expliquer nos motivations s'il nous le demande.

Quant à leur efficacité, les arbitres sont formés en interne pour qu'ils puissent rapidement identifier efficacement une erreur de jeu et appliquer rapidement la bonne décision. Mais étant humain et ne pouvant être partout à la fois, nous ne pouvons garantir, comme dans n'importe quel sport, un arbitrage 100% efficace sur tous les fronts. C'est pourquoi une compréhension et une indulgence de la part des joueurs est souhaitée.

[Pourquoi un capitaine ne peut-il pas être arbitre ?](#)

Car il peut arriver des moments où il ne pourra pas tout gérer. Par exemple, comment se rendre à la réunion des capitaines et des arbitres sachant qu'elles se déroulent sur le même créneau horaire ? Mais aussi parce que chacun de ces rôles demande beaucoup d'investissement personnel et que nous ne souhaiterions pas que les joueurs ne se lassent face à l'ensemble de leur engagement et responsabilité.

[Si j'ai bien compris, un nouveau joueur en ligue 2 peut être amené à arbitrer un match de ligue 1. Ce n'est pas risqué ?](#)

Effectivement, c'est une question que nous nous sommes posés mais pour bien arbitrer un match, le joueur arbitre doit avant tout bien connaître les règles. Nul besoin d'être un joueur expérimenté de longue date pour constater que tel joueur est entré désactivé dans la zone de défense ou qu'un tir sur la base a été réalisé hors-zone. Du moment où l'arbitre a bien compris toutes les règles essentielles d'un match, son arbitrage sera efficace. C'est pourquoi la formation est extrêmement importante et est même à nos yeux, la clé de voûte de notre système d'arbitrage. Nous y investissons d'ailleurs beaucoup de temps et de travail.

Cependant, il peut effectivement y avoir des failles ne serait-ce par le niveau d'implication du joueur à bien tenir son rôle d'arbitre. C'est pourquoi LEO se réserve le droit d'entrer à tout moment en cours de match pour s'assurer que la rencontre et l'arbitrage se déroulent bien.

[Vous précisez 'liste non exhaustive' pour les différentes fautes possibles. C'est un peu vague non ?](#)

Car tout évolue. Il n'est pas impossible qu'une faute ayant besoin d'être encadré apparaisse au fur et à mesure des prochains tournois. C'est pourquoi nous précisons que cette liste peut évoluer.

[En termes de sanction, pourquoi ne pas bloquer 30 secondes le joueur incriminé à son prochain match ?](#)

C'est une fausse bonne idée car non seulement ça ne résout pas le préjudice subi par l'équipe adverse lors du match où le joueur a fauté, mais en plus ça donne l'avantage à une autre équipe adverse lors du prochain match du joueur. En effet, cette équipe adverse sera avantagée par le fait que ce joueur démarre le match 30 secondes plus tard.

[Alors dans ce cas, désactivez-le 30 secondes avec la télécommande Mégazone durant le match non ?](#)

Ce n'est pas une mauvaise idée mais trois aspects nous gênent un peu avec le fait d'utiliser la télécommande.

- 1] D'un point de vue logistique, cela fait 6 télécommande fonctionnelles (car il faut prévoir de possibles pannes) à posséder, à gérer, à recharger... ce n'est pas impossible mais notre capacité de transport a aussi une limite. Il faut donc faire des choix.
- 2] Il peut y avoir jusqu'à 24 arbitres à former par tournoi. 24 chances qu'un arbitre (ou plusieurs) comprennent mal l'utilisation de la télécommande et ne sache pas appliquer, le moment venu, la désactivation.
- 3] La télécommande à une portée très large. C'est-à-dire que lorsque vous souhaitez éteindre une veste, il y a de grandes chances que celles environnantes s'éteignent également : vestes de vos co-équipiers alors non visé par une action de l'arbitre, vestes de joueurs d'un autre terrain de jeu...

Bref. Autant d'aspects avec lesquels nous ne sommes pas très à l'aise pour appliquer cette méthode. Et puis nous préférons toujours la pédagogie à la sanction systématique.

[Vous n'avez pas de meilleure solution que de 'demander' à un joueur de chaque équipe à être arbitre ?](#)

Il existe effectivement d'autres solutions mais la plupart se heurtent à des problèmes humains et/ou financiers.

⇒ Employer des arbitres officiels et formés

C'est une des meilleures solutions mais elle a deux contraintes bloquantes :

Contrainte humaine : nous n'avons aucune pause entre les matchs durant une journée de tournoi. Ces 3 arbitres (un sous chaque base) ne peuvent pas rester debout dans un labyrinthe durant 12h d'affilée (08h -> 20h), il faut bien qu'ils aillent manger, se reposer ou encore se rendre aux toilettes. Pour garantir l'efficacité de cette solution, il faudrait donc au moins doubler l'équipe des arbitres pour assurer un roulement (pendant que l'un mange, un autre assure l'arbitrage). Il nous faudrait donc déjà au minimum 6 personnes tout au long de la journée. Alors pourquoi pas mais qui viendrait tout un dimanche s'occuper d'arbitrer des matchs ? Pour un seul tournoi, nous pouvons trouver des bonnes volontés. Mais assurer les quatre tournois du championnat, nous sommes perplexes...

Mais partons donc du principe que nous avons réussi à trouver 6 personnes prêtes à venir passer 4 week-ends avec nous, à recevoir une formation d'arbitre, à assumer leur rôle et à s'enfermer dans un labyrinthe pour à chaque fois toute une journée. Malheureusement, c'est à ce moment-là que financièrement ça ne passe pas.

Contrainte financière : personne ne viendra passer 4 week-ends arbitrer des matchs si cela doit lui coûter financièrement. Et un week-end de tournoi, même financièrement anticipé, n'est pas donné. D'après nos estimations, les frais de vie d'un arbitre pour un tournoi avoisineraient (au minimum) 150€ (transport, hôtel et nourriture). Si en contrepartie de leur effort, LEO s'engage à leur rembourser ces frais de vie, nous sommes déjà sur un budget annuel de 1 800€ pour uniquement 3 arbitres par match. Mais, comme nous avons vu que ce n'était pas possible et qu'il nous fallait au moins 6 arbitres par tournoi, même en mutualisant peut-être certains frais, nous arriverons vite à un budget annuel d'un peu plus de 3 000€. Ce que LEO ne peut assumer à l'heure actuelle.

Une solution serait d'augmenter drastiquement les frais d'inscriptions. Mais pour nous, c'est inenvisageable. Déjà parce que ce n'est pas notre politique, mais aussi parce que même en ayant ce budget, cela ne nous garantira pas un arbitrage fiable pour tous les tournois.

⇒ Demander au staff LEO d'arbitrer les matchs

Ce serait légitime, après tout il ne serait pas étonnant que ce soit à l'organisateur de gérer l'arbitrage. Cependant, bien que LEO compte une vingtaine de membres, entre les matchs à jouer (car un staff LEO est avant tout un joueur dans une équipe), les gestions de litiges (à gérer en dehors des matchs), la non présence de certains membres sur les tournois (comme les développeurs), le rôle de certains nécessitant la présence régulière en dehors des matchs (notamment le pôle communication) ou bien encore le fait qu'un membre du staff LEO est déjà présent, à tour de rôle, dans l'airlock durant toute la durée de chaque match, l'association ne compte absolument pas assez de membres pour gérer également l'arbitrage pour chaque zone de défense et pour chaque créneau de matchs.

⇒ Demander à d'anciens joueurs de venir arbitrer bénévolement

Pourquoi pas mais en plus du rajout d'organisation nécessaire pour LEO (chercher à chaque fois les joueurs disponibles), nous retrouvons les mêmes contraintes humaines et financières vu précédemment.

⇒ Faire confiance aux joueurs pour s'autogérer et être fair-play

C'est ce que LEO a mis en place dès sa création en 2009. Nous comptons en effet sur le fair-play et l'entraide entre joueurs durant les matchs pour maintenir un équilibre acceptable entre le respect des règles et les quelques dérives possibles. Aucun arbitre n'était donc présent dans le labyrinthe.

En 2016, nous avons fait évoluer nos tournois indépendants vers un championnat global qui a permis notamment une augmentation flagrante du niveau de jeu des équipes. Tant mieux nous direz-vous pour le challenge et la beauté de notre sport. Mais l'augmentation de ce niveau de jeu a amené plus de pression aux équipes. Et plus la pression des matchs est grande, plus la tentation d'être *borderline* avec les règles est grande. Nous ne jetons pas la pierre aux équipes, c'est assez logique et humain. Même le sport de haut niveau est confronté à cette problématique et a du mal à parfaitement l'encadrer malgré leurs moyens.

Pour faire face à cette dérive, nous avons appliqué au fur et à mesure des dernières saisons, différentes solutions en excluant toujours une présence physique dans le labyrinthe car très contraignante à mettre en place :

- > possibilité de demander qu'un match soit observé
- > possibilité de déposer une réclamation en sortie de match
- > possibilité de demander un arbitrage vidéo
- => le tout géré par un juge de ligue (rôle alors créé à cette période) ligue pour éviter toute connivence.

Ces solutions ont eu le mérite de mieux encadrer les matchs et de maîtriser certaines tensions. Mais à partir de la saison 2019, elles ne suffisaient plus. Plusieurs pistes de réflexions ont alors été menées en tenant compte d'une principale contrainte : trouver une solution fiable et applicable de façon certaine pour tous les tournois de la saison. Et à nos yeux, seule la présence physique d'un ou plusieurs arbitres dans le labyrinthe permettrait un bon encadrement des joueurs.

Partant de cette conclusion, il nous fallait trouver la bonne logistique humaine pour assurer la présence des arbitres. Pendant un long moment, nous étions contre le fait d'imposer aux joueurs d'arbitrer des matchs. Mais forcé de constater qu'entre les contraintes humaines et financières préalablement démontrées et la nécessité d'arbitrer les matchs, la seule vraie solution est de demander aux joueurs de participer au bon développement de l'association en ayant un rôle direct dans la qualité du championnat. De plus, cette solution nous permet à la fois de nous assurer qu'au moins un joueur dans chaque équipe soit parfaitement au courant des règles, mais également qu'il puisse y avoir un arbitre par terrain de match au lieu d'un arbitre pour tout le labyrinthe. Ainsi, tout le monde est gagnant :).

[Pourquoi ne pas garder le même arbitre par équipe pour toute la saison ?](#)

Ah mais nous ne l'interdisons pas. Si un arbitre veut faire toute la saison, libre à lui de le faire. Cependant, il est vrai que nous le l'obligeons pas d'arbitrer les 4 tournois d'une saison. Déjà parce que cet aspect peut être rebutant pour certains joueurs mais surtout parce qu'un joueur ne peut jamais garantir le fait qu'il sera disponible pour toute la saison et ce pour différentes raisons : obligation professionnelles, obligations personnelles, maladie...

[Un arbitre osera-t-il vraiment sanctionner un staff LEO en jeu ?](#)

Question tout à fait légitime. Les joueurs et joueuses faisant partie de LEO sont aussi joueurs et joueuses sur les tournois. Il arrivera donc forcément des situations où un arbitre arbitrera un staff LEO. Cependant, lorsqu'un staff LEO joue, il est avant tout joueur, son statut au sein de LEO n'existe plus durant la durée du match. L'arbitre n'a alors aucune raison ni scrupule à sanctionner un joueur même s'il est aussi staff LEO.

Au cours de la formation, nous demandons également aux arbitres de différencier l'aspect jeu des affinités amicales. L'arbitre est en effet formé à interpeller un joueur même si c'est un copain.

Également, au cours de cette formation, les arbitres seront formés à être moins tolérant envers un joueur ayant déjà participé à plusieurs tournois qu'un nouveau joueur qui a beaucoup à découvrir en une fois.

[Un joueur-arbitre peut arbitrer le match suivant de celui qu'il vient de jouer avec son équipe. C'est un peu rude non ?](#)

Oui. C'est vrai. D'autant que dans ce cas-là, le joueur-arbitre n'aura pas la possibilité de débriefing à chaud du match avec ses co-équipiers. Ce n'est pas l'idéal mais par moment, nous n'avons malheureusement pas le choix.

Mais l'inverse est encore moins envisageable : qu'un joueur-arbitre joue de suite avec son équipe après avoir arbitré un match. En effet, et pour rappel, un arbitre doit systématiquement débriefing, en sortie de match, avec les capitaines des deux équipes de la rencontre. Des deux possibilités, nous préférons privilégier la première.

Mais tout est perfectible chez LEO et nous avons quelques idées pour alléger la charge parfois 'lourde' des arbitres. Il se peut donc qu'il y ait des évolutions à ce sujet au cours des prochaines saisons.

[Pourquoi ne peut-on pas parler à un arbitre ?](#)

Déjà, parce que nous vous conseillons de vous concentrer sur votre jeu et d'éviter de perdre du temps à discuter avec l'arbitre (les arrêts de jeu n'existent pas dans notre sport). Mais aussi parce qu'un arbitre devant discuter avec un (ou plusieurs, peu importe) joueur n'est du coup plus attentif au match en cours.

[Un joueur arbitre est-il un membre de LEO ?](#)

Non. Il est partenaire de LEO le temps d'un tournoi pour aider à son bon déroulement.

[Je crains de fortes tensions pour mon prochain match. Puis-je demander à un staff LEO de compléter l'arbitre ?](#)

De façon générale, nous avons pleinement confiance envers les arbitres et leur formation pour gérer toute situation conflictuelle au cours du match.

Cependant, LEO prendra tout de même le temps d'étudier la demande en tenant d'un contexte et d'un historique pouvant amener à ce qu'exceptionnellement, un staff LEO puisse être présent en même temps que l'arbitre.

Mais il ne s'agira pas d'un second arbitre. Le staff LEO désigné fera office d'observateur et pourra donner son opinion à l'arbitre en vue de son débrief avec les capitaines, en sortie de match, mais également aux juges de ligue dans le cadre d'un dépôt d'un litige. Le staff LEO ne pourra donc pas attribuer de cartons ou de sanctions pendant le match.

[Vous enlevez des points à l'équipe du joueur qui a fauté. C'est bien. Mais qu'en est-il de la base qu'il aura réussi à faire en fautant ? Ce point est définitivement perdu pour l'équipe adverse, c'est injuste non ?](#)

Oui, c'est injuste. C'est pourquoi les juges de ligue existent. Eux seuls ont pouvoir d'invalider une base après formulation d'un litige de la part du capitaine même si l'exercice reste très difficile. En effet, il n'est pas garanti qu'après match, les juges de ligue puissent définir que telle faute a assurément permis l'explosion d'une base.

[Ah parce qu'on peut avoir des cartons \(et donc des points en moins pour l'équipe\) et en plus perdre des bases :o ?](#)

Tout à fait. Pour rappel, lorsque vous explosez une base, votre équipe gagne un point et l'équipe adverse en perd un. Si l'équipe adverse estime que la base explosée est consécutive à une faute que vous avez faite, le capitaine de l'équipe lésée peut déposer un litige auprès des juges de ligue afin de potentiellement invalider cette base.

[Mais si vous supprimez la mauvaise base, la FG de l'équipe sera faussée non ?](#)

Tout à fait. C'est pourquoi, dans notre outil interne d'arbitrage, il nous est possible de préciser pour chaque match, parmi les bases de chaque attaquant, laquelle est à supprimer et pour quel joueur. Ainsi, la FG de l'équipe reste correcte.

[Mon équipe a explosé ses 12 bases avant la fin du match. Devons-nous retourner en airlock ?](#)

Non. Dans un esprit de fair-play et de respect pour l'équipe en face, nous vous demandons de rester dans le labyrinthe et de continuer à jouer avec elle et ce même si aucune nouvelle base peut exploser.

[Avec les points de sanctions, une équipe peut-elle obtenir un score négatif ?](#)

Tout à fait. Ce n'est pas très beau mais c'est la dure loi des mathématiques.

[Si mon équipe termine un tournoi avec un score négatif, ça veut dire que je perds des points de championnat ?](#)

Non car les points de championnat sont liés au classement de l'équipe au tournoi et non à son score.

[J'ai un litige à signaler après match, puis-je aller voir le juge de ligue ?](#)

Si vous êtes capitaine, oui. Autrement, non. Seuls les capitaines d'équipe peuvent solliciter les juges de ligue. Vous devrez donc vous adresser à votre capitaine qui se chargera de remonter le litige au juge de ligue.

[Au cours du match, un défenseur a fait une obstruction à mon égard et de ce fait il m'a empêché d'exploser ma base. Je ne sais pas si l'arbitre l'a vu ou pas, mais il y avait clairement une faute. Au final j'ai réussi à exploser mes 3 bases, j'estime que mon équipe a perdu du temps de jeu qui lui aurai permis d'exploser plus de bases. Puis-je déposer un litige pour demander d'attribuer ma base avortée à l'un de mes co-équipier puisqu'il n'est pas possible de m'en rajouter ?](#)

Non. Les bases ne peuvent être compensées entre joueurs. Explosée ou non, une base appartient à un joueur unique.

[Un arbitre peut-il reprendre un joueur en dehors d'un match sur son comportement dans l'accueil ?](#)

Non. Le cadre d'action d'un arbitre se limite aux matchs. Tout ce qui relève de litiges après-match formulés par les capitaines sont du ressort des juges de ligue. Et de façon générale, tout comportement discutable en dehors des matchs et du ressort des membres LEO présents sur le tournoi.

[Les membres de LEO sont-ils soumis à la formation d'arbitre ?](#)

Oui. A la fois pour assurer la présence de l'arbitre en cas de manquement, mais aussi parce qu'il nous paraît normal, voire évident, que l'ensemble de l'association soit bien au courant du fonctionnement de l'arbitrage. Et quoi de mieux que la formation d'arbitrage LEO pour être au top à ce sujet ;).

A PROPOS DE MON COMPTE EN LIGNE

[Je voudrais m'inscrire mais comment mes informations personnelles vont-elles être affichées ?](#)

Seules les informations 'joueurs' sont publiquement affichées : pseudos, statistiques de jeu, devise... Les informations personnelles (nom, prénom, âge...) restent confidentielles et ne sont demandées par LEO que dans un souci de bonne organisation des tournois.

[Pourquoi toute cette procédure d'inscription et de validation des infos en ligne ? C'est un peu contraignant non ?](#)

LEO a la volonté de développer la notoriété du championnat dans les prochaines années. Et pour promouvoir le championnat, nous avons besoin d'afficher et de communiquer un maximum d'informations. Et quelles meilleures informations que les profils des joueurs, leurs statistiques, leurs historiques, les profils et historiques des équipes, le détail des tournois passés, les vidéos de matchs... ? Et pour y arriver de façon simple et fiable tout en assurant un suivi sans faille, il n'y a pas d'autre solution que de le faire en ligne puis de travailler avec une base de données.

Mais au-delà de l'aspect technique, il y a aussi la stricte application du Règlement Général sur la Protection des Données (les fameuses RGPD). Ce règlement permet de vous et nous protéger. Ainsi êtes-vous certain que nous ne pourrions pas diffuser des images où vous apparaissez sans votre consentement préalable. Quant à nous, nous pourrions travailler notre matière à communiquer en toute quiétude : photos, vidéo, informations joueurs...

Alors cela peut paraître assez contraignant effectivement, mais 90% des informations demandées ne sont à saisir qu'une seule fois et ne demandent que quelques minutes ;).

[J'ai supprimé mon compte en ligne et pourtant je continue à apparaître sur votre site ?!](#)

Parce que vous avez participé à au moins un tournoi. De par la Réglementation Générale de la Protection des Données, lorsqu'un utilisateur supprime son compte, nous effaçons l'intégralité des informations de son compte, sauf s'il a participé à au moins un tournoi LEO. Dans ce cas, et pour la communication de LEO (consultation détaillée des tournois passés, des profils joueurs...) certaines informations sont gardées et ce même après la suppression du compte, notamment le pseudo et la photo de profil. Mais toujours dans le respect de la RGPD, toutes les autres informations nominatives permettant de remonter à l'identité de la personne, sont supprimées (nom, prénom, adresse eMail...).

[Si je supprime mon équipe, que se passe-t-il ?](#)

Tout comme votre profil joueur, tout va dépendre si votre équipe a participé ou non à au moins un tournoi LEO. Si elle n'a fait aucun tournoi, la supprimer l'effacera totalement. Par contre, si elle a fait au moins un tournoi, la supprimer empêchera tout joueur de la reprendre et son historique dans les tournois passés sera sauvegardé et apparaîtra dans les reportages des anciens tournois, dans les profils équipes...

[Mon nom d'équipe a été refusé pour même sonorité ? Je ne comprends pas.](#)

Car vous essayez certainement de créer une équipe dont le nom a déjà été utilisé par une autre équipe ayant un historique dans les tournois LEO, ce que nous refusons pour des raisons évidentes de palmarès, d'historique et de communication. Et ce même si vous l'orthographez différemment. Par exemple, 'Yeahloki sama' sera refusé car l'équipe 'Yellow Kisama' existe déjà : orthographe différente mais sonorité identique.

[Finalement, je souhaite totalement changer le nom de mon équipe, comment-puis-je faire ?](#)

Vous ne pouvez pas radicalement changer le nom de votre équipe. C'est pourquoi nous vous invitons à bien y réfléchir dès le départ. La seule possibilité est de créer une nouvelle équipe. Elle partira certes de zéro puisqu'elle n'aura pas d'historique, mais ce sera l'occasion pour vous de parfaire son identité ;).

[Je ne peux pas m'inscrire au tournoi car j'ai moins de 13 ans. Mais je n'ai qu'à saisir une fausse date de naissance non ?](#)

Oui. Vous pouvez. Mais en cas de contrôle lors du tournoi, vous connaissez la sanction qui sera appliquée.

[Ma date de naissance est grisée, je n'arrive pas à la modifier. Pourquoi ?](#)

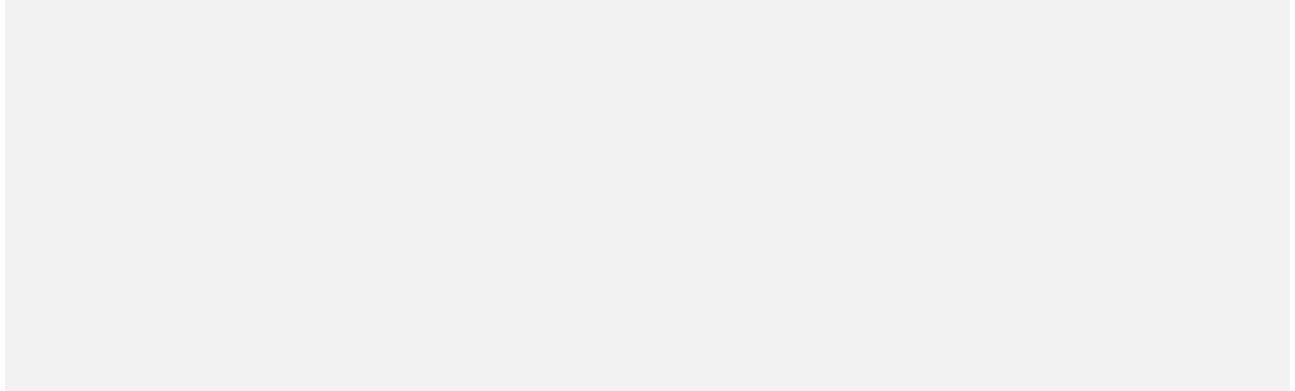
Pour justement éviter toute 'fraude' à l'inscription si vous avez moins de 13 ans. En effet, rien ne vous empêche de la modifier pour que vous soyez âgé de plus de 13 ans, rejoindre une équipe ou créer la vôtre, puis de remettre votre vraie date de naissance en cas de contrôle le jour du tournoi. C'est pourquoi, dès la première saisie de votre date de naissance, celle-ci n'est plus modifiable. Nous vous conseillons donc de ne pas tricher ;).

[Je viens de créer mon équipe mais n'ai pas encore de photo d'équipe. Or celle-ci est obligatoire. Comment je fais ?](#)

S'il ne vous est pas possible de nous transmettre une belle photo d'équipe pour la première inscription de votre équipe, pas de panique : mettez une photo provisoire que vous pourrez mettre à jour avec la belle photo officielle que vous fera notre photographe lors de la participation de votre équipe à son premier tournoi :).

Astuce : si la communication visuelle de votre équipe vous est importante, prenez une photo d'équipe classique sur laquelle vous collerez les visages de vos joueurs. Faites-le de façon grossière, ça fera rigoler les autres joueurs qui ne vous connaissent pas encore et vous donnera l'avantage d'avoir une première photo 'officielle' provisoire ^^.

N'oubliez pas non plus qu'à votre demande, notre graphiste Grumly peut vous réaliser un superbe logo ou une magnifique photo d'équipe. Pour cela, cliquez sur le lien en-dessous de la box d'envoi d'un élément graphique, saisissez votre demande et Grumly entrera en contact avec vous afin que vous puissiez voir les modalités ensemble.



QUESTIONS GENERALES

[Votre Guide, et notamment les règles du jeu, sont assez rigides. Aucun droit à l'erreur ?](#)

LEO a la volonté de développer un beau championnat de France à la belle notoriété. A ce titre, nous n'avons pas d'autres choix que de cadrer le mieux possible, et de façon parfois stricte effectivement, l'ensemble des participants. Cependant, nous ne sommes pas non plus des machines, nous avons tous le droit à l'erreur et LEO saura prendre le temps d'écouter les joueurs en cas de problème spécifique.

[J'ai très envie de venir sur vos tournois mais il me manque des joueurs. Où puis-je en trouver ?](#)

A l'heure actuelle, la meilleure solution reste de prendre contact avec la communauté des joueurs sur nos réseaux sociaux et notamment notre serveur Discord où un salon dédié à la recherche de joueur existe.

[Vous devez passer un temps fou à peindre les zones de défense pour chaque tournoi ?!](#)

Non non ^^. Seules les entrées de zone sont peintes :).

[J'ai mis à jour ma photo de profil mais elle n'est toujours pas validée. Je vous envoie un mail pour vous le signaler ?](#)

Non, pas besoin. Dès que vous nous envoyez une information sur le site (nouvelle photo, nouveau logo d'équipe, nouvelle devise...), nous sommes de suite prévenue et nous nous engageons à valider (ou non) ces informations sous un délai de 24h. Il faut juste être patient :).

[Pourquoi ma photo de profil, préalablement correcte et validée, ne l'est plus d'un coup ?](#)

Car nos conditions d'utilisation peuvent évoluer (mais dans ce cas nous vous prévenons par mail) ou parce que votre photo à plus de deux ans. En effet, estimant qu'en deux ans de temps, votre physique peut évoluer, nous vous demandons alors une photo de profil mise à jour.

[Mes propositions de photos ou de textes sont sans cesse refusées. Pourquoi ?](#)

Car elles ne respectent pas nos conditions d'utilisation. Nous sommes d'autant plus regardant que ces informations sont publiquement affichées. Mais rassurez-vous, vous recevez à chaque fois un message vous expliquant de façon claire les raisons de notre refus. Alors vérifiez bien vos mail ou vos messages dans notre application :).

[Vos tournois sont assez sportifs, vous ne demandez pas de certificat médical ?](#)

Non car bien que les tournois soient d'un certain niveau sportif, le jeu laser n'est pas reconnu comme un sport. LEO n'est donc pas tenu à exiger un certificat médical pour la participation à ses tournois. Cependant, nous ne pouvons que conseiller aux joueurs d'effectuer un minimum de préparation physique (cardio notamment et en plus de leur entraînement au jeu laser bien sûr) et de s'assurer d'être dans une bonne condition physique **générale**.

[Je souhaiterai passer un message sur votre Live YouTube durant un tournoi. Est-ce possible et comment le faire ?](#)

Dans la mesure où votre message n'est pas préjudiciable, aucun problème :). Vous pouvez vous adresser à notre commentateur en chef, The Game, qui verra avec vous comment passer votre message. Ne prenez pas l'initiative de crier ou de passer des messages écrits devant les caméras, c'est très mal vu et ce sera sanctionné et ce même si nous nous en rendons compte après le tournoi.

[Je suis arrivé en retard à la réunion des capitaines et pourtant on a considéré que j'étais absent. Pourquoi ?](#)

La notion du retard est relative selon l'individu. Pour certains, arriver 15 minutes en retard n'est pas du retard là où d'autres ne supportent pas la moindre minute de retard. A ce sujet, nous laissons notre responsable des réunions des capitaines nommé pour le tournoi, gérer cette notion.

[Comment communiquez-vous avec les joueurs, inscrits ou non aux tournois ?](#)

Nous avons deux principaux axes de communication : nos réseaux sociaux et les mails (qui sont également listés dans l'onglet 'Messages' de l'application). Les informations importantes et nominatives sont communiquées par mail (validation de la photo de profil, schéma de rencontre du tournoi...). C'est pourquoi il est demandé aux joueurs (et notamment les capitaines) de s'assurer d'avoir un accès facile et régulier à leurs comptes mails et/ou de télécharger notre application mobile (les mails envoyés y sont répertoriés). Les informations plus globales ne s'adressant pas forcément qu'aux joueurs mais à l'ensemble des personnes s'intéressant au championnat et au jeu laser (parent de joueur, journaliste...) sont communiqués sur nos réseaux sociaux.

[Puisque vous désactivez le capteur de main avant, pourquoi interdire la tenue de gun à une main ?](#)

Car cette position peut se révéler très dangereuse. En effet, lorsqu'un joueur tient son gun à une main, il aura tendance à le tenir droit devant lui, bras tendu. Ce qui, lors de déplacements rapides, peut être très dangereux pour un joueur arrivant de face ou de côté. De plus, de vous à nous, tenir votre gun à une main vous fatiguera bien plus et vous rendra bien moins précis dans vos tirs.

[Nous sommes d'accords qu'une équipe locale à un tournoi est bien plus avantagé qu'une équipe dites 'extérieure' de par le fait qu'elle puisse s'entraîner sur les zones de bases bien plus facilement et fréquemment ?](#)

C'est évidemment vrai. Cependant, cela ne garantit absolument pas que cette équipe locale remporte le tournoi. En effet, nous avons souvent constaté cet état de fait. Plusieurs raisons peuvent expliquer ce résultat mais à nos yeux, la plus importante est l'excès de confiance de l'équipe locale. En effet, partant du principe qu'elle a pu s'entraîner bien plus souvent et qu'elle a, du coup, l'impression de parfaitement connaître son labyrinthe, cette équipe ne peut imaginer perdre. Cela apparait effectivement 'logiquement impossible'. Cependant, il suffit qu'une équipe 'extérieure' trouve des failles à leur jeu pour que leur confiance s'ébranle. Ne comprenant pas pourquoi elle n'arrive pas à maîtriser tous ses matchs, elle aura tendance à ne pas l'accepter et à ne pas réussir à prendre le recul nécessaire pour se ressaisir... toujours parasité par le fait 'qu'elle ne peut pas perdre'. Et c'est à ce moment-là que son tournoi bascule.

[Dans l'euphorie de ma victoire, j'ai eu des gestes ou mots déplacés. Qu'est-ce que je risque ?](#)

La victoire modeste est toujours plus appréciée que l'excès de vantardise. Soyez fair-play avant tout. Notre rôle est d'encadrer les joueurs, pas de les éduquer. Les joueurs sont seuls responsables de leurs réputations. Bien sûr, ces précisions s'appliquent également, à l'inverse, en cas de défaite.

Il n'y aura pas d'exclusion ou de sanction mais dans une certaine limite tout de même. Il est évident qu'un joueur manquant franchement de respect ou ne sachant pas se contenir, sera rappelé à l'ordre, sanctionné voire exclu.

[M'est-il possible d'organiser un entraînement dans le centre partenaire au cours des semaines précédant le tournoi ?](#)

Si le gérant est d'accord, bien sûr. Pour rappel, LEO ne s'occupe que d'organiser le tournoi et les sessions de warm-up aux dates définies affichées sur notre site. Toute autre organisation (déplacement, repérage, entraînement...) est laissée aux mains des joueurs (dates, nombre de participants...) et du gérant (horaires, tarifs...).

Par contre, merci par avance de communiquer l'information sur nos réseaux :).

[Pourquoi ne pas faire plus de tournois ? 4 tournois sur un an, ce n'est pas beaucoup.](#)

Principalement par manque de temps. La préparation d'un tournoi (signature des contrats de partenariat avec les centres, repérage du labyrinthe, tests des emplacements de base, élaboration du plan, organisation avec le staff...) et la logistique mise en place à chaque fois (installation de notre propre système informatique, installation des caméras, tirage des câbles...) ne sont pas une mince affaire et demande beaucoup de temps. Temps que nous ne pouvons pas investir tous les mois ou tous les deux mois même si nous le voulions.

Et puis entre les inscriptions, la préparation, les entraînements, le tournoi en lui-même et la pause estivale nécessaire, et bien en fait, l'année est quasiment toujours occupée par le championnat. Alors pourquoi en rajouter ^^ ?

[Au cours d'un match, j'ai changé de veste car la mienne était en panne. Un staff LEO m'a donc transmis une veste 'spare'. Mais, au bout de quelques temps de jeu, cette veste 'spare' pose également souci. Puis-je de nouveau en changer ?](#)

Bien sûr. Bon, vous n'avez pas de chance mais oui, vous pouvez changer autant de fois que nécessaire, on a du stock ^^.

[L'honneur de la victoire c'est bien, mais gagner de l'argent ou un lot de valeur, c'est mieux non ?](#)

C'est certes plus séduisant mais pour le moment nous n'y sommes pas favorables. L'appât du gain pourrait faire évoluer le style de jeu, le profil des joueurs ou bien encore l'encadrement nécessaire vers quelque chose difficilement compatible avec l'idée que nous nous faisons des tournois du championnat : de la compétition et du challenge sportif certes, mais aussi une bonne ambiance entre les joueurs.

Mais nous n'y sommes cependant pas totalement fermés. Si une solution respectant des conditions obligatoires pour nous apparaît, nous y réfléchirons sérieusement.

[Ne pensez-vous pas que votre sport est trop rapide, voire trop violent, pouvant amener à des accidents ?](#)

Violent ? Non. Rapide : Oui. Mais comme beaucoup de sport. C'est pourquoi le respect des règles, dont ce Guide fait état, est primordial car elles ont aussi été établies pour éviter au maximum tout accident. Mais comme au foot où il est difficile d'empêcher deux joueurs de se télescoper, il nous est très difficile d'éviter que, malheureusement, des joueurs puissent se télescoper, sans gravité, en sortie d'une paroi ou lors d'une action de recul mal analysée au préalable.

[Je souhaite organiser un tournoi dans mon centre utilisant les règles de votre championnat. En ais-je le droit ?](#)

Bien que le développement du mode de jeu appartienne à LEO, nous n'allons pas vous attaquer si vous décidez d'organiser un tournoi les utilisant. Si vous le faites, c'est que vous estimez qu'elles sont bien faites, ce qui est plutôt flatteur pour nous ^^.

Cependant, connaître les règles et organiser un tournoi sont deux choses différentes. N'hésitez pas à nous joindre, nous serons ravis de vous aider ou de vous donner des conseils. Et même relayer l'info sur nos réseaux pour que votre tournoi ait de la visibilité. Nous sommes aussi là pour ça :).

[Pourquoi pas d'autres modes de jeu que l'attaque et défense de base par équipe de 4 ?](#)

Les sports les plus populaires sont souvent ceux qui sont le plus simple à comprendre : même sans connaître les règles du jeu, lorsque vous regardez un match de foot, vous comprenez globalement qu'une équipe doit mettre le ballon dans le but de l'équipe adverse. Et même si certaines autres règles vous échappent encore un peu (coup franc, corner...) cela ne vous empêche pas de profiter du spectacle.

Si nous souhaitons faire connaître le jeu laser en tant qu'activité sportive auprès d'un maximum de personnes, les tournois du championnat doivent suivre la même règle : un mode de jeu simple à comprendre et excitant à regarder.

Il existe une multitude de mode de jeu, à la fois dans la mise en place mais aussi dans la configuration informatique. Pourtant quoi de plus simple à comprendre que deux équipes qui s'affrontent pour soit exploser soit sauver la base ? Et quoi de plus excitant que 4 attaquants et 4 défenseurs qui vont tout donner durant 10 minutes de match intense ?

Nous avons eu l'occasion de tester plusieurs modes de jeu avant l'attaque et défense de base par équipe de 4 (au début des années 2000) et aucun autre mode de jeu nous a paru aussi intéressant pour les joueurs que pour les spectateurs.

Enfin, appliquer le même mode de jeu permet aux joueurs de mieux définir et organiser leurs méthodes de progression, notamment pour leur entraînement.

[Pourquoi ne faites-vous les tournois que dans les salles à 30 vestes ? Il y a de supers laby dans les centres à 24 vestes.](#)

Pour des raisons logistiques. Lorsqu'il y a 6 équipes en jeu par créneau horaire, il y a 24 vestes en jeu. Sachant que nous avons toujours besoin de 4 vestes en 'spare', nous avons un besoin de 28 vestes par tournoi. Et les deux restantes sur un parc de 30 ne sont pas du luxe en cas de pannes graves irréparables le jour du tournoi. Nous savons que de nombreuses salles à 24 vestes sont mises de côté mais nous n'avons malheureusement pas le choix.

[Achetez votre propre système de jeu Mégazone à 30 vestes :\) ?](#)

Ce n'est pas tout à fait impossible, du moins ce fut une solution envisagée il n'y a pas si longtemps pour s'assurer de l'état du matériel et de pouvoir organiser les tournois dans toutes les salles. Cependant, les besoins en entretien, en stockage, en transport et en temps d'installation et de désinstallation ont définitivement clôturé le sujet.

[Le championnat ne se déroule qu'avec le système de jeu Mégazone ?](#)

Oui. Nous n'avons rien contre les autres marques (LaserMaxx, Alpha Strike, Laser Blast...) mais pour une question de temps, nous ne pouvons pas engager notre association dans l'organisation d'un championnat dans une autre marque. De plus, le mode de jeu attaque/défense de base par équipe de 4 n'est pas facilement applicable aux autres marques.

[Peut-on jouer avec des lunettes ?](#)

Bien sûr. N'avez-vous donc pas observé notre modèle Eddy sur les photos au début de ce guide :) ? Par contre, pensez peut-être à une bonne assurance optique, il n'est pas impossible qu'elle puisse subir un choc au cours du tournoi.

[Mon équipe est championne de France :\) . Mais que dois-je faire du trophée ?](#)

Déjà, bravo :) . Ensuite, pour le trophée, vous le garderez durant un an jusqu'au dernier tournoi du championnat suivant où vous devrez obligatoirement le ramener afin de le remettre à la nouvelle équipe championne de France (qui sera peut-être encore la vôtre ^^). Il est inutile de le ramener à chaque tournoi du championnat suivant.

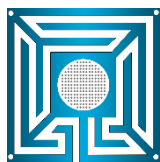
Cependant, attention : le trophée est sous votre responsabilité. Prenez en grand soin. Il serait dommage de ternir votre victoire avec un chèque à l'ordre de LEO :/.

[Comment pouvons-nous vous contacter ?](#)

Vous avez plusieurs possibilités : notre mail (contact@leo-laser.fr), le formulaire de contact de notre site ou le Messenger de notre page Facebook 'LEO - Laser'. N'hésitez-pas, nous prendrons toujours le temps de vous répondre :).

[En tant que staff LEO, ou arbitre, vous ne payez pas vos tournois ?](#)

Faire partie de LEO n'a aucun avantage financier :). Le week-end du tournoi, chaque staff LEO ou arbitre inscrit avec son équipe paye tous les frais liés au tournoi : inscription, warm-up, restauration, hébergement...



Et voilà chers amis joueurs et amies joueuses, nous voici arrivés à la fin de ce merveilleux Guide. Nous avons essayé d'être le plus clair possible pour présenter l'organisation et le déroulement du championnat. Si toutefois des questions relatives à ce document persistent, merci de nous joindre sur contact@leo-laser.fr ou via le formulaire de contact de notre site. Nous vous répondrons avec plaisir. Merci de votre lecture et à très bientôt au détour d'une paroi de labyrinthe ☺ !!!