

Version 2024-2025

Règles de Compétition Officielles



www.lasergame-evolution.com

<https://www.facebook.com/2LG3lesligues/>

<https://discord.gg/wD5ZzhjZWN>

Sommaire

PREAMBULE	4
EVOLUTION DE VERSION	5
FAIRPLAY	6
CHARTRE DE BONNE CONDUITE	7
I SECTION I : RÈGLEMENT DU JEU	9
1.1 STATUT DE JEU	9
1.1.1 ALLUMÉ	9
1.1.2 ÉTEINT	9
1.1.3 ACTIVÉ	9
1.1.4 DÉSACTIVÉ	9
1.1.5 HORS-JEU	10
1.1.6 CLIGNOTEMENT DE DÉBUT DE PARTIE	10
1.2 ZONES	11
1.2.1 ZONE « EN JEU »	11
1.2.2 ZONE « HORS JEU »	11
1.2.3 ZONE « NEUTRE »	12
1.2.4 ZONE DU JOUEUR	12
1.2.5 ZONE D'EXTINCTION DU JOUEUR	12
1.3 SÉCURITÉ	14
1.3.1 JEU AU SOL	14
1.3.2 ELEMENTS DE DECOR	14
1.3.3 TIR AVEUGLE	15
1.4 ÉLÉMENTS DE JEU	15
1.4.1 JOUEURS : CIBLES VISIBLES	15
1.4.2 CORPS-À-CORPS	16
1.4.3 COHABITATION	17
1.4.4 ESCALIERS	18
1.4.5 CARRE AU SOL : ESCALIERS	20
1.4.6 RAMPES	21
1.4.7 PRISE DE ZONE, DEZONAGE ET REVENDICATION	21
II SECTION II : ARBITRAGE	26
2.1 GENERALITES	26
2.1.1 RÔLE DE L'ARBITRE	26
2.1.2 MATÉRIEL D'ARBITRAGE	27
2.1.3 MISE EN PLACE DE L'ARBITRAGE	28

2.1.4	DÉBUT DE PARTIE	28
2.1.5	FIN DE PARTIE	29
2.1.6	RÔLE DU JOUEUR	30
2.2	FAUTES ET INFRACTIONS	31
2.2.1	TYPES DE SANCTION	31
2.2.2	TYPES DE FAUTES	32
2.3	CONSTATATION DES FAUTES	33
2.3.1	SIGNAUX LUMINEUX	33
2.3.2	AVERTISSEMENT	33
2.3.3	AUTO-ARBITRAGE	34
2.3.4	COMPTABILISATION ET SANCTIONS	35
2.4	COMMUNICATION	35
2.4.1	COMMUNICATION ARBITRE VERS JOUEUR	35
2.4.2	COMMUNICATION JOUEUR VERS ARBITRE	36
2.4.3	CONTESTATION DES FAUTES	36
2.5	ARRÊT DE JEU	37
2.5.1	GENERALITES	37
2.5.2	SIGNALISATION	37
2.5.3	PRINCIPE	38
2.5.4	COMPORTEMENT DES JOUEURS	38
2.5.5	REPRISE	39
III	SECTION III : CHAMPIONNAT	41
3.1	ORGANISATION DES LIGUES	41
3.1.1	LIGUES ET FINALE DU CHAMPIONNAT DE FRANCE	41
3.1.2	LES ÉQUIPES	42
3.1.3	SYSTÈME DE REPÊCHAGE	44
3.1.4	CALENDRIER DES LIGUES ET DE LA FINALE	45
3.1.5	ABANDON D'ÉQUIPE / DE CENTRE	47
3.2	ORGANISATION D'UNE LIGUE	48
3.2.1	LES ORGANISATEURS :	48
3.2.2	OBLIGATION DES ÉQUIPES LOCALES	50
3.2.3	GESTION DE LOGICIEL	51
3.2.4	FINANCES	52
3.3	ORGANISATION DES JOURNÉES DE LIGUE	53
3.3.1	ACCUEIL – RETARD	53
3.3.2	ATTRIBUTION DES COULEURS D'ÉQUIPE	53

3.3.3	CARACTÉRISTIQUES DE JEU	54
3.3.4	FIN DE COMPÉTITION	54
3.3.5	FORMAT DU CHAMPIONNAT DES LIGUES	55
3.3.6	ORGANISATION	57
3.3.7	ABSENCE	57
3.3.8	CARACTÉRISTIQUES DES CENTRES	57
3.3.9	RÔLE DU CAPITAINE	58
3.3.10	LE SPECTATEUR	59
3.3.11	PASSAGE DE V2 À V3	61
3.3.12	PARTICULARITÉ V3	61
3.3.13	TROPHÉES DES MEILLEURS JOUEURS	62
BON JEU !		63
ANNEXE : FAUTES DE JEU		64
ANNEXE : FEUILLET ARBITRAGE À IMPRIMER		65

PREAMBULE

Ce règlement est destiné à être utilisé lors des compétitions se déroulant dans l'enceinte des centres LGE®.

Les auteurs ne sauraient être tenus responsables de toute autre utilisation, ou pour toute autre interprétation.

Les règles de sécurité recensent les pratiques permettant un jeu plus sûr. Elles ne sont en aucun cas exhaustives. Il est donc à la charge des participants de ne jamais se mettre soi-même ou mettre autrui en danger.

Le contenu du présent document, visant à établir des règles strictes applicables à tous les joueurs, ne peut être reproduit, même partiellement, sans autorisation des auteurs et sans une référence au texte d'origine.

Laser Game, LGE et Laser Game Évolution sont des marques déposées de la SAS Laser Game Entreprise®. Pour toute question sur les règles de tournoi Laser Game Evolution, merci de prendre contact avec le comité de validation via le forum LGE, ou sur le Discord des Ligues Laser Game Evolution :

<https://discord.gg/wD5ZzhjZWN>

<https://www.facebook.com/2LG3lesligues/>

EVOLUTION DE VERSION

Les chapitres suivants ont été sujets à des modifications durant la révision de l'année 2024 :

- CHARTE DE BONNE CONDUITE
- 1.4.1 JOUEURS : CIBLES VISIBLES
- 1.4.2 CORPS-À-CORPS
- 1.4.4 ESCALIERS
- 1.4.5 CARRE AU SOL
- 1.4.6 RAMPES
- 1.4.7 CARRÉ AU SOL : RAMPES
- 2.5.2 SIGNALISATION
- 2.5.5 REPRISE
- 3.1.1 LIGUES ET FINALE DU CHAMPIONNAT DE FRANCE
- 3.3.5 FORMAT DU CHAMPIONNAT DES LIGUES

FAIRPLAY

Le Laser Game Evolution est un loisir sportif où "l'esprit laser", le fair play, a toujours été présent, et doit le rester. Cette notion de fair play est indissociable des règles du jeu, et doit être adoptée par les joueurs qui désirent rencontrer d'autres équipes en compétition. Elle permet le déroulement des compétitions dans une bonne ambiance grâce à un jeu agréable à jouer et à regarder.

Être fair-play, c'est avant tout respecter les règles en ayant une conduite honnête en jeu, respecter les arbitres et accepter leurs décisions, mais aussi respecter ses adversaires et ses coéquipiers. C'est également garder son calme en toute situation.

Il est courant de remettre aux équipes les plus fair-play un trophée qui récompensera cette attitude, trophée qui est remis suite au vote des participants (joueurs comme arbitres).

De nombreux gestes fair-play sont courants lors des parties (exemple : ne pas tirer sur un adversaire qui a chuté ou s'est blessé). A vous de les trouver ou de les inventer, afin que notre loisir sportif reste toujours agréable à jouer, et que les générations futures de joueurs aient la même passion que nous pour le jeu 100 % laser !

CHARTRE DE BONNE CONDUITE

Pour que cette charte, citée ci-dessous, soit respectée dans tous les clubs de France élargie et à toutes les compétitions interclubs, les **capitaines** de chaque équipes ainsi que les **organismes** dans les ligues respectives se verront attribuer la responsabilité de gérer tout conflit (violence, menace, provocation, intimidation, etc).

Les capitaines de chaque équipe ainsi que les organisateurs de compétitions forment un groupe dénommé le “**BUREAU**”.

Ce bureau se réunit seulement en cas d'incident et n'a pas vocation d'être en dehors de ce cadre.

Chaque membre doit respecter les règles élémentaires de savoir-vivre et de savoir-être en collectivité. Le respect des personnes et du matériel est exigé de la part de tous les pratiquants. L'adhésion à vos associations respectives suppose le respect de ses règles. Toute personne dont le comportement ou les propos seraient non conformes avec l'éthique de notre discipline se verra immédiatement sanctionnée.

Cette sanction sera prononcée par le Bureau dans la ligue en question (et/ou par le Bureau du CDF lors de la compétition de fin d'année). La sanction devra être établie le jour de l'incident pour éviter tout oubli d'une quelconque situation survenue lors de l'incident.

Le Bureau votera en se référant au cadre apporté par la création de cette charte. La sanction prise sera dite par communiqué officiel dans la ligue en question (ou le CDF). Ce communiqué devra rappeler les faits tout en stipulant le(s) motif(s) de la sanction et ne donnera droit à aucun recours.

Différents motifs, parmi lesquels : Infraction aux statuts et règlement intérieur de l'Association / Toute action de nature à porter préjudice, directement ou indirectement, aux activités des associations ou à leur réputation ainsi qu'aux intérêts moraux et matériels / Détérioration du matériel / Comportement inconvenant ou dangereux / Propos désobligeants, injurieux ou diffamatoires envers les autres

membres ou des organisateurs, sur Internet ou lors des activités des associations entraîneront une sanction immédiate et définitive.

Aucune dérive ne sera acceptée dans notre discipline.

Les membres dudit BUREAU sont chargés de l'application de ces règles.

Petit rappel : Le matériel mis à la disposition des adhérents est un matériel spécifique et privé. Les membres utilisent ledit matériel à bon escient et chaque membre s'engage à respecter les consignes d'utilisation données par les organisateurs et à le restituer à la fin de chaque séance, en bon état. Toute dégradation volontaire entraînera un bannissement d'un an de laser.

Intimidation / Provocation / Insulte "classique"	Ban d'une date de laser
Injure raciale, religieuse, physique, de genre, d'orientation sexuelle (discrimination multiples)	Ban entre 1 et 2 an de laser
Menaces graves en tout genre (de rixe, de viol, de mort etc)	Ban entre 2 et 3 ans de laser
Coup physique	Ban entre 3 et 5 ans de laser
Liste non exhaustive	

Si la personne jugée est une personne de l'organisation, elle sera bannie à vie de l'organisation des compétitions. Il en va de même pour un arbitre, il sera banni à vie d'arbitrage.

SECTION I : RÈGLEMENT DU JEU

1.1 STATUT DE JEU

***1.1.1* ALLUMÉ**

Un joueur est dit « allumé » si son plastron est actif (cibles allumées et faisceau laser activé)

***1.1.2* ÉTEINT**

Un joueur est dit « éteint » si son plastron est inactif (cibles éteintes et faisceau laser désactivé)

***1.1.3* ACTIVÉ**

Un joueur activé a le droit d'effectuer toutes les actions autorisées en cours de jeu.

S'il est allumé, il peut être éteint à tout moment par un autre joueur dans le respect du règlement.

Un joueur éteint a le statut « activé » si il subit une faute provoquant son extinction et que la faute a été constatée puis sanctionnée par un arbitre. Dans ce cas, il a le droit d'effectuer toutes les actions autorisées en cours de jeu (ex. montée d'un escalier).

Un joueur obtenant le statut « activé » perd automatiquement le statut « désactivé ».

***1.1.4* DÉSACTIVÉ**

Un joueur obtenant le statut « désactivé » perd automatiquement le statut « activé ».

Un joueur désactivé a le droit de communiquer des informations et de se déplacer dans le labyrinthe.

S'il est allumé, il peut être éteint à tout moment par un autre joueur dans le respect du règlement.

Un joueur se faisant éteindre dans le respect du règlement obtient automatiquement le statut de jeu « désactivé »

Un joueur est « désactivé » si un adversaire revendique la zone et qu'il se rallume à la suite de l'injonction. Il cumule les 2 status Allumé & Désactivé.

Un joueur désactivé à l'interdiction :

- D'entraver les actions d'un adversaire (déplacement, tir, communication)
- De monter un escalier ou une rampe
- De tirer sur un adversaire

1.1.5 **HORS-JEU**

Ce statut doit être donné ou validé par un arbitre (blessé, problème matériel, etc.). Un joueur hors-jeu doit s'arrêter de jouer immédiatement et se rendre à disposition de l'arbitre. Ce dernier, s'il déclare effectivement le joueur hors-jeu, procède immédiatement à un arrêt de jeu (voir *Arrêt de Jeu*) afin de remédier au problème (faire remplacer le joueur, le plastron, relancer le match, etc.).

1.1.6 **CLIGNOTEMENT DE DÉBUT DE PARTIE**

Pendant les 20 secondes de clignotement au début de chaque match :

- les joueurs sont considérés comme étant désactivés tant qu'ils ne sont pas allumés
- **Un joueur ne peut pas commencer la partie dans un carré**, mais peut le traverser durant le clignotement de début de partie.

Voir Carré Au Sol 1.4.5

LEXIS CODEX 2024

1.2 ZONES

Pour chaque centre receveur, la différenciation des zones doit être définie avant le début de la saison par les équipes du centre lors de l'envoi des plans des salles. Le niveau de détail doit être le suivant :

- Dessin propre à la main ou à l'ordinateur
- Chaque zone neutre (escaliers, rampes,...) doit apparaître
- L'entrée/sortie de la salle doit apparaître
- La position, forme et accès aux mezzanines doivent apparaître

Le jour de la rencontre, une concertation avec les organisateurs a lieu pour différencier si nécessaire des zones supplémentaires. Dans le cas d'un centre neutre, cette responsabilité revient aux organisateurs de la Ligue.

Chaque ligue est libre d'établir la sanction qu'elle souhaite en cas d'absence de plans dans le dossier d'inscription.

1.2.1 ZONE « EN JEU »

Se dit d'une aire de jeu sur laquelle les tirs sont autorisés. Le labyrinthe est par défaut la zone "en jeu".

1.2.2 ZONE « HORS-JEU »

Se dit de lieux où il est interdit de jouer. Ces lieux sont à l'abri des tirs de la zone « en jeu ». La salle d'équipement, la salle d'accueil, la rue, et par défaut tous les endroits autres que le labyrinthe dans lequel le match est prévu sont des zones hors-jeu.

1.2.3 ZONE « NEUTRE »

Une zone est dite « neutre » si le jeu y est dangereux.

Il est interdit d'éteindre un joueur à l'intérieur ou depuis une telle zone.

Il est interdit de s'arrêter lors de la traversée d'une zone neutre.

Il est interdit de faire demi-tour lors de la traversée d'une zone neutre (escalier, tunnel, autre zone classée neutre).

Il est interdit de gêner ou d'obstruer le passage d'un joueur dans une zone neutre.

Des passages du labyrinthe pouvant présenter un danger pour les joueurs peuvent être définis comme zone neutre par les organisateurs.

Les zones neutres doivent être définies et détaillées par les organisateurs en début de tournoi.

1.2.4 ZONE DU JOUEUR

La zone d'un joueur activé est déterminée par une **surface circulaire de 3m de rayon** autour de ce joueur.

1.2.5 ZONE D'EXTINCTION DU JOUEUR

La zone d'extinction du joueur se définit par une surface circulaire de 5 mètres au RDC ayant comme centre la dernière position exacte où le joueur s'est fait éteindre. Un joueur ne peut revenir dans sa zone d'extinction que s'il est *allumé* et *activé*. En conséquence, un joueur dézonant suite à la revendication d'une zone de joueur adverse ne peut pas dézoner dans sa zone d'extinction. Il est toutefois autorisé à traverser cette dernière si nécessaire, tant que les 5 m sont respectés avant d'obtenir le statut "*Activé*".

Voir schéma de dézonnage avec zone prise

Schéma de dézoning simple :

Le joueur A se fait éteindre par le joueur B, le joueur A doit dézoner en dehors de sa **zone d'extinction (rouge)** et obtenir le statut "Activé" (Dézoning terminé + gilet allumé).

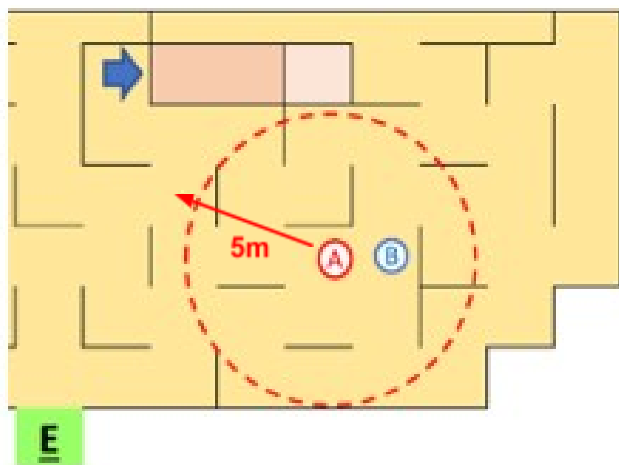
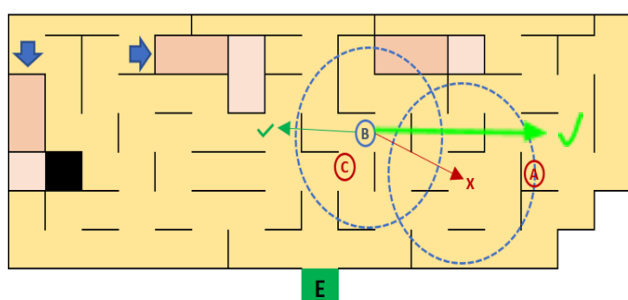
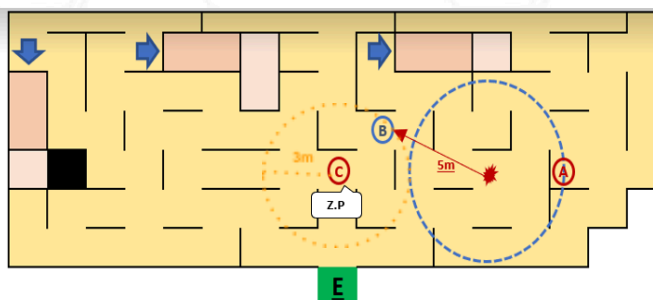
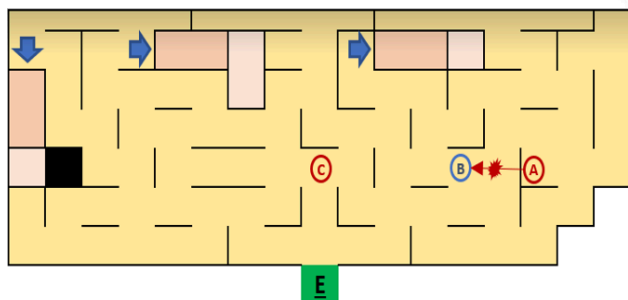


Schéma de dézoning avec une zone prise :

B se fait éteindre par A et commence son dézoning. Avant que B finisse son dézoning, le joueur C revendique le joueur B (si B est à < 3 m de C = zone de joueur de C). Le joueur B doit donc dézoner en dehors des deux zones circulaires bleues et se rallumer avant de récupérer le statut "Activé".



1.3 SÉCURITÉ

1.3.1 JEU AU SOL

Le jeu proche du sol en position accroupie de manière prolongée (plus de 5 secondes) est interdit. Il est de plus interdit de prolonger une position accroupie en se redressant brièvement toutes les 5 secondes.

Un joueur est considéré en position basse/accroupie lorsque ses fesses sont situées en dessous de ses genoux.

Poser un/les genou(x) à terre est interdit (Note : si un joueur met un genou à terre pour reprendre son équilibre lors d'un duel, le geste n'est pas sanctionné).

Les autres déplacements menaçant la sécurité sont strictement interdits : roulade, plongeon, rampé, glissade, etc. Cette liste n'étant pas exhaustive, il convient que chaque nouvelle situation soit vue entre les arbitres et capitaines si besoin.

1.3.2 ELEMENTS DE DECOR

Il est interdit de se suspendre (pieds décollés du sol), de monter ou sauter par-dessus les éléments de décor. Rien ne doit être déplacé, enlevé ou abîmé dans le labyrinthe.

Exception faite d'un éventuel élément dangereux pour la sécurité des utilisateurs : dans un tel cas, l'arbitre procédera à un arrêt de jeu (*voir Arrêt de jeu*) de manière à enlever ou faire enlever l'élément.

1.3.3

TIR AVEUGLE

Il est interdit de tirer, de même que faire dépasser son arme ou une autre partie du corps volontairement d'un obstacle sans voir au-delà de celui-ci.

Les tirs sur les gilets d'arbitres dans le but de toucher un adversaire non visible directement dont le plastron se reflète dessus sont interdits.

1.4 ÉLÉMENTS DE JEU

1.4.1

JOUEURS : CIBLES VISIBLES

Il est strictement interdit de cacher ses cibles, que ce soit avec une partie de son corps ou des vêtements.

Les joueurs aux cheveux ou barbes long(ue)s doivent les attacher et faire en sorte qu'il soit impossible pour leurs cheveux ou barbes de passer devant les cibles du gilet. Les vêtements à capuche sont interdits.

Au moins une cible du pistolet doit toujours rester visible, par l'adversaire visé, lors d'un tir, qu'il soit au-dessus, sur le côté ou en dessous d'une planche.

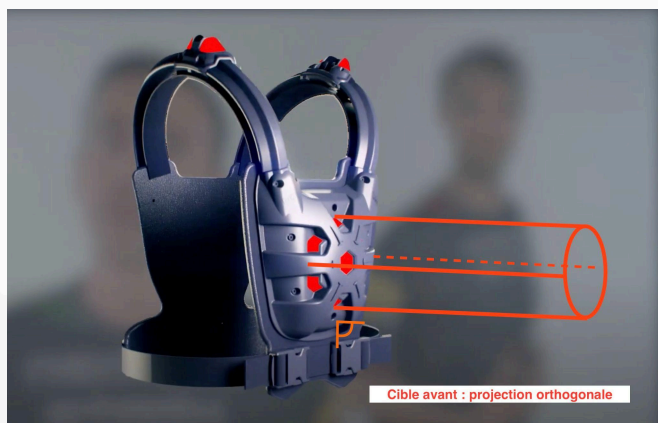
Dissimuler les cibles du gilet avec les éléments du labyrinthe est autorisé.

Une mauvaise posture entraînant une dissimulation de cible par une partie du corps du joueur mais sans tir laser adverse en simultané est sanctionnable par un avertissement.

Une mauvaise posture entraînant une dissimulation de cible à un tir laser adverse en simultané est sanctionnable par un flash.

Le tir à une main est autorisé à condition de ne pas cacher ses cibles (surtout l'épaule vis-à-vis de l'adversaire vers lequel le pistolet pointé) tout comme le tir à deux mains.

Cas particulier : la cible avant



La **projection orthogonale** (= horizontale et face à soi lorsque l'on se tient droit) de la cible doit être **dégagée en tout temps** ; son obstruction par une partie du corps ou du pistolet est interdite et résulte en un avertissement ou un flash selon la situation de jeu. (cf schéma ci-joint)

Cas particulier : meurtrière et cible pistolet

Dans le cas d'une fente ou meurtrière dans un labyrinthe, si l'on souhaite jouer cette fente, le pistolet doit obligatoirement épouser la forme de la meurtrière pour ne pas dissimuler sa cible frontale du pistolet (Ex : meurtrière à l'horizontale = mettre son pistolet à l'horizontale aussi). Cette règle s'applique dès lors que le joueur est à distance d'un bras tendu (ou plus proche) de la planche concernée. Cette règle s'applique dans l'optique de ne pas dissimuler la cible frontale du pistolet en position verticale sur une meurtrière horizontale, ou inversement.

1.4.2 **CORPS-À-CORPS**

Le corps-à-corps (CAC) définit une situation entre 2 joueurs adverses dans laquelle il est dangereux de jouer. Les tirs entre les 2 adversaires sont interdits et ils sont automatiquement en situation de **cohabitation** (voir *Cohabitation*), et ce quel que soit leur statut de jeu actuel.

Dans le cas du clignotement du début de partie, si un CAC a lieu, la cohabitation commencera dès l'allumage des joueurs.

Le fait de bloquer volontairement le passage d'un joueur désactivé ou pendant le clignotement de début de partie afin que celui-ci n'ait pas d'autre choix que de provoquer un CAC pour se déplacer ou quitter sa position est considéré comme une faute.

La situation de **corps-à-corps** est déclarée dans les cas suivants :

- Au moindre contact entre deux joueurs ou leur équipement
- Dès que les pistolets se chevauchent.

Il y a une faute nommée « **Charge** » dès qu'un CAC est provoqué de manière intentionnelle.

Il y a une faute nommée « **Déplacement dangereux** » dès que le déplacement d'un joueur menace la sécurité du jeu.

On considère notamment comme un déplacement dangereux quelqu'un qui court sans regarder devant lui, quelqu'un qui se déplace à reculons ou encore quelqu'un qui se jette violemment dans les éléments du labyrinthe (murs, planches, ...).

Cette liste n'est pas exhaustive.

1.4.3 **COHABITATION**

Lorsqu'une cohabitation a lieu :

- Pendant 8 secondes les deux joueurs concernés ne peuvent pas se tirer dessus.
- Au bout de 8 secondes, soit :
 - Ils sont encore en situation de CAC, et la cohabitation est prolongée pour 8 nouvelles secondes ;

- Ils ne sont plus en situation de CAC, la cohabitation se termine alors à la fin du comptage avec l'injonction « EN JEU ! ».

Si un arbitre est présent, c'est à lui de gérer la cohabitation en annonçant "COHABITATION" puis la fin de cette cohabitation avec le signal "EN JEU".

Note : l'arbitre doit faire le décompte des secondes à voix haute (de manière à être entendu au moins par les joueurs en cohabitation) : "**Cohabitation 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, EN JEU**". L'arbitre doit quoiqu'il arrive aller jusqu'au bout de son décompte (même si un des joueurs en cohabitation a été éteint ou qu'il a quitté la zone). En l'absence d'arbitre, les joueurs sont autonomes et doivent compter simultanément la cohabitation.

Conseil : en l'absence d'arbitre pour gérer votre cohabitation, il est fortement recommandé de parler à votre adversaire, et/ou de quitter la zone pour éviter toute situation litigieuse. Dans le cas où un arbitre est présent mais n'a pas assisté à l'action, vous pouvez lui demander de gérer votre cohabitation.

1.4.4 ESCALIERS

Un escalier est défini par la présence d'au moins une marche.

Les escaliers sont déclarés comme des zones neutres. Néanmoins, certains escaliers pourront être jouables afin de faciliter le jeu. Ces zones jouables doivent être validées par les organisateurs.

Dans certains cas particuliers (escaliers à égales distances d'accès, plusieurs paliers lors de la descente, escaliers qui se divisent en 2 parties, porte laser ou piège sur le trajet, etc...), il convient de voir avec les organisateurs de ligue les caractéristiques en début d'année pour apporter toutes les précisions nécessaires afin d'enlever toute ambiguïté.

Tout joueur est considéré dans l'escalier **dès qu'au moins un pied est en appui sur une marche de l'escalier**. Ainsi, dès qu'un joueur a posé un pied dans l'escalier, il se retrouve en zone neutre.

Le joueur empruntant un escalier doit systématiquement monter jusqu'en haut ou descendre tout en bas. De ce fait, il est interdit de gêner ou d'obstruer le passage d'un adversaire aux sorties d'un escalier.

Il est interdit aux joueurs de s'arrêter dans un escalier ; ils doivent toujours être en mouvement, soit en descente, soit en montée. De plus, il est interdit d'y faire demi-tour ; une fois engagé, pas d'aller-retour possible.

Il est interdit de gêner ou de ralentir un adversaire à l'intérieur d'un escalier.

Le dépassement dans les escaliers est toléré lorsque rien ne l'empêche (joueur qui emprunte l'escalier dans le sens inverse) ET qu'un avertissement oral est prononcé au joueur qui sera doublé. Il doit bien évidemment être réalisé en toute sécurité, ce qui implique une tolérance au passage à gauche dans l'escalier dans ce cas. Le joueur qui se fait doubler ne doit pas modifier sa vitesse pour des raisons de sécurité.

Pour réduire le risque d'accident et faciliter les croisements, la montée comme la descente se font du côté droit de l'escalier.

En montée comme en descente, un joueur empruntant un escalier a l'obligation de poser un pied sur la **dernière marche** dans le sens du déplacement avant de sortir de l'escalier.

À la fin de la montée, le joueur empruntant l'escalier joue et n'est jouable que si :

- Il pose un pied sur le palier de la hauteur.
- Les deux pieds ne sont plus en contact avec les marches de l'escalier (il s'agit alors d'un petit saut pour atterrir sur le palier, il est interdit de sauter et rester dans l'escalier).

À la fin de la descente :

Dès que le joueur a le pied posé dans le carré au sol (*Voir 1.5.4 Carré au Sol*), ce dernier peut jouer et est jouable.

Il est obligatoire de quitter ce carré seulement si l'on souhaite emprunter le même escalier à nouveau.

Matérialisation :

Au pied et au sommet de chaque escalier doit être matérialisé de façon visible lors du jeu et sans entraver les mouvements des joueurs un rectangle de la largeur de l'escalier et d'une longueur de 1m au sol à partir de la projection au sol de la dernière marche.

Note : L'appellation « carré » est employée pour plus de simplicité.

Certains escaliers débouchent sur une planche parallèle aux marches ; la fin du carré est alors définie comme étant la planche si elle est située à moins d'1 m de la projection au sol de la dernière marche.

Ce carré existe aussi pour les paliers intermédiaires s'ouvrant sur une zone de jeu.

Ce marquage au sol doit être mis en place par l'équipe hôte ou par les organisateurs si le centre est neutre.

Règles à appliquer

Il est obligatoire de quitter ce carré seulement si l'on souhaite emprunter le même escalier à nouveau : allumé ou non. L'intégralité du corps et du plastron doit être en dehors du marquage avant d'y revenir. Il n'est en revanche pas obligatoire de quitter le carré pour redescendre si l'on se fait éteindre à l'intérieur du marquage supérieur.

L'action de sortir du carré signifie se déplacer en dehors du carré, sans emprunter l'escalier adjacent au carré.

1.4.6

RAMPES

Les rampes sont par défaut des zones "en jeu" (1.2.1 Zone "en jeu")

On ne peut pas revendiquer une zone depuis une rampe, il faut en descendre.

Pour considérer un joueur pleinement dans une rampe, il doit avoir ses 2 pieds dedans.

Un joueur jouant avec 1 pied dans la rampe et un pied au sol est considéré au sol.

Note : Il est également possible que dans des cas précis, certains escaliers soient considérés comme des rampes, donc pleinement jouables. Ces cas doivent être discutés et validés par les équipes du centre receveur et les organisateurs.

1.4.7

CARRÉ AU SOL : RAMPES

Au pied (et non au sommet) de chaque rampe, un carré doit être matérialisé, selon les mêmes indications que pour les escaliers. Il est obligatoire de quitter ce carré si l'on souhaite emprunter à nouveau la même rampe. Il est possible de revendiquer un adversaire désactivé descendant la rampe, à condition d'avoir les deux pieds dans le carré.

Au vu du statut de jeu des rampes, lorsqu'un adversaire désactivé descendant une rampe est allumé (ou s'allume), un joueur placé dans le carré au sol peut le revendiquer ou lui tirer dessus, au contraire d'un escalier (où seule la revendication est possible).

DEZONAGE**Définitions :**

Le dézoning est l'action, pour un joueur, d'être forcé à quitter la position qu'il occupe actuellement. La distance à parcourir et les conditions du dézoning dépendent de la situation actuelle du joueur.

Dès lors qu'un joueur est contraint de dézoner, il obtient le statut de jeu « Désactivé » jusqu'à ce que son dézoning soit terminé.

La distance à parcourir pour les dézonages sur un même étage est de **5 m à vol d'oiseau**.

Le dézoning est terminé lorsque le joueur a parcouru la distance nécessaire et s'est rallumé.

Un joueur ayant fini son dézoning récupère immédiatement le statut « activé ».

Applications :

De manière générale, recevoir une touche implique un dézoning pour le joueur alors éteint, à moins qu'il ait subi une faute.

Un joueur qui se fait éteindre au RDC doit dézoner de sa zone d'extinction.

Un joueur qui se fait éteindre dans une rampe doit dézoner dans le sens de la descente de celle-ci jusqu'à atteindre l'étage le plus bas (RDC).

Dans le cas d'une extinction sur un étage, le joueur éteint doit dézoner vers le RDC en empruntant l'accès (rampe / escalier) le plus proche. A chaque étage descendu, le joueur doit de nouveau emprunter l'accès (rampe / escalier) le plus proche jusqu'au RDC. Une fois sorti du dernier escalier / rampe menant au RDC, le dézoning est terminé.

Tout joueur sanctionné pour faute doit dézoner. Il a toujours le statut allumé, mais ne peut en aucun cas tirer sans avoir effectué son dézoning. **Un joueur qui fait une faute à l'étage doit en descendre.**

Un joueur qui dézone d'une position ne peut pas revenir à celle-ci (ou à moins de 5 mètres de celle-ci) tant qu'il n'a pas terminé son dézoning.

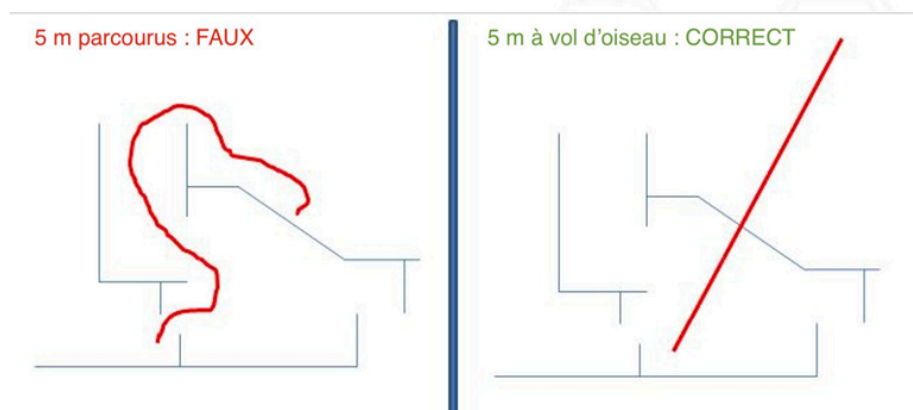
Cas particuliers :

Pour certains labyrinthes à **plusieurs étages**, il sera possible d'instaurer une règle exceptionnelle de dézoning d'un seul étage uniquement : un joueur éteint au 3ème niveau pourra éventuellement se rallumer et jouer au 2ème niveau. Ceci ne peut se faire qu'après validation par les organisateurs de la rencontre.

Dans le cas d'une **revendication sur un étage** (voir *Revendication*, page suivante), si la surface d'un étage ne permet pas au joueur de dézoner de 5m à vol d'oiseau, le joueur devra descendre à l'étage inférieur par l'accès le plus proche. Une fois l'étage inférieur atteint, le joueur aura parcouru la distance nécessaire.

Un joueur qui se rallumerait pendant son dézoning doit tout de même parcourir les 5m en totalité pour pouvoir jouer.

Figure 1 - Schéma illustratif de dézoning



REVENDEICATION

Définitions :

La revendication est l'action par laquelle un joueur activé force un joueur désactivé à dézoner, en annonçant de manière claire et à voix haute l'injonction « **Zone prise !** »

L'injonction doit être prononcée en entier pour que la revendication soit valide. Dans le cas d'une revendication de carré d'un escalier ou d'une rampe, l'injonction devra être prononcée en entier avant que le joueur dans l'escalier n'ait quitté celui-ci.

Un joueur annonçant une revendication a l'interdiction de tirer sur le joueur qu'il force à dézoner jusqu'à ce que ce dernier ait terminé son dézonage.

L'annonce "**Zone Prise**" ne peut être utilisée qu'une seule fois pour chaque membre d'une équipe lorsqu'un adversaire se trouve en situation de Dézonage.

Toute annonce abusive ayant pour but de créer une confusion vis-à-vis d'annonces propres au Lexis ou d'un statut de partie est sanctionnable d'un flash.

Exemple : Il est interdit de revendiquer une zone en feintant d'être allumé si l'adversaire ne voit que la tête dépasser.

Une revendication n'est réalisable que **trois cas de figure précis** :

- Un joueur activé peut revendiquer sa **zone de joueur** si un joueur adverse désactivé s'y trouve.
- Un joueur activé peut revendiquer le carré au sol en bas d'un **escalier** si un adversaire est en train de descendre cet escalier, que ce dernier soit activé ou non, allumé ou non.
- Un joueur activé peut revendiquer le carré au sol en bas d'une **rampe** si un joueur *désactivé* (allumé ou non) est en train de descendre cette rampe.

Applications :

- Un joueur éteint et désactivé se trouvant dans la zone de joueur d'un adversaire doit dézoner immédiatement de sa position actuelle si l'adversaire choisit de revendiquer sa zone de joueur. Si l'adversaire se fait éteindre après avoir revendiqué sa zone de joueur et avant la fin du dézonage du joueur, le dézonage du joueur prend fin immédiatement. On parle d'une *Zone Prise annulée*.
- Si un joueur revendique sa zone de joueur et que plusieurs adversaires désactivés s'y trouvent, ils sont alors tous concernés par la revendication. Une seule injonction est nécessaire.
- Si un joueur est sous l'effet de plusieurs revendications de zone de joueur successives par plusieurs adversaires sur un même étage, seule la dernière revendication annoncée avant son rallumage sera effective. Dès son rallumage, il n'est plus sujet à d'additionnelles revendications de ses adversaires jusqu'à la fin de la distance à parcourir.
- Si le joueur revendiqué se rallume à l'intérieur de la zone de joueur de son adversaire, il est considéré « Activé » dès lors qu'il a parcouru la distance nécessaire pour terminer son dézonage.

Cas particuliers : escaliers et rampes :

- Si un joueur est en train de descendre un escalier et qu'un adversaire revendique le carré au sol au pied de l'escalier, le joueur descendant doit dézoner depuis la position de l'adversaire, soit le carré au sol.

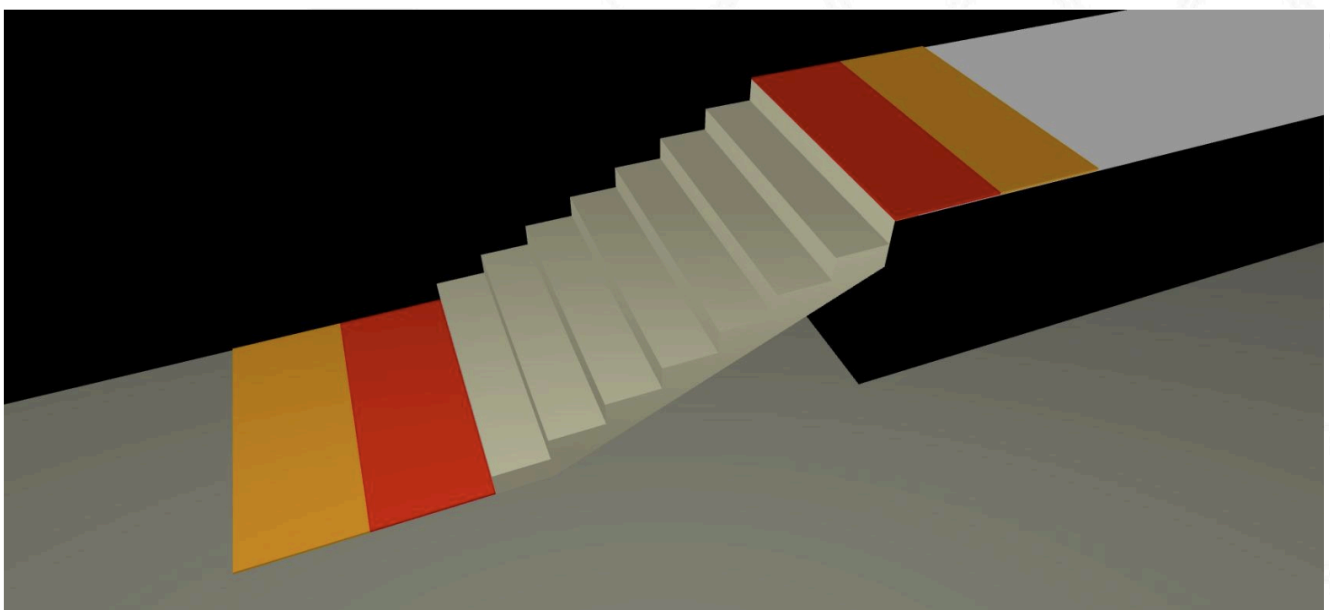
Si l'adversaire se fait éteindre ou n'a plus les deux pieds entièrement dans le carré avant que le joueur soit sorti de l'escalier, la revendication est annulée.
- Si le joueur descendant s'est rallumé avant d'être sorti de l'escalier dont le carré est revendiqué, il n'est alors plus sujet aux revendications de ses adversaires durant son dézonage à partir de l'adversaire situé dans le carré.

- Si un joueur revendique le carré d'un escalier (haut ou bas) et que plusieurs adversaires se trouvent dans le même escalier, ils sont alors tous concernés par la revendication. Une seule injonction est nécessaire. Néanmoins, il est préférable de réitérer l'injonction autant de fois qu'il y a de joueurs afin d'éviter tout litige.

Les 3 points qui précèdent sont applicables aux pieds des rampes, à condition que le joueur descendant la rampe ait le statut *désactivé*. En effet, on ne peut pas revendiquer un joueur activé descendant une rampe.

Cas particulier : carré au sol en haut d'un escalier :

- Un joueur peut revendiquer le carré au sol en haut d'un escalier si un adversaire est en train de monter l'escalier, mais cela n'entraînera pas un dézonage de la part du joueur montant. A la place, une **cohabitation** se déclenche entre le joueur qui revendique et celui qui monte, dès que ce dernier aura quitté l'escalier. Si le joueur se fait éteindre ou n'a plus les deux pieds entièrement dans le carré avant que l'adversaire soit sorti de l'escalier, la revendication est annulée.
- La revendication dans le carré au sol doit se faire avec les deux pieds intégralement à l'intérieur du marquage **Orange** dans le schéma suivant :



SECTION II : ARBITRAGE

2.1 GENERALITES

2.1.1 RÔLE DE L'ARBITRE

L'arbitre est le garant du respect du Lexis Codex LGE qu'il doit connaître parfaitement. Il doit être en mesure de comprendre et d'expliquer toute situation litigieuse. L'arbitre est impartial ; ses décisions ne doivent jamais avoir un caractère personnel ou motivé par un intérêt autre que garantir un jeu propre. En aucun cas une interprétation personnelle du Lexis ne doit transparaître.

L'arbitre ne pourra pas avoir de téléphone portable sur lui.

Chaque équipe doit avoir un arbitre référent (Ar) désigné en début d'année. Il participe à tous les arbitrages de son équipe afin d'acquérir de l'expérience.

Note : Ce joueur sera par défaut le capitaine en cas de non-désignation.

2.1.2 **MATÉRIEL D'ARBITRAGE**

Chaque équipe qui arbitre lors d'un tournoi doit présenter aux organisateurs le matériel nécessaire à l'arbitrage.

Il comprend pour un arbitre :

- 1 lampe torche fonctionnelle
- 1 chasuble fluo JAUNE
- 1 sifflet fonctionnel
- 1 stylo fonctionnel
- 1 support d'écriture

Il comprend pour un arbitre référent :

- 1 lampe torche fonctionnelle
- 1 chasuble fluo ORANGE
- 1 sifflet fonctionnel
- 1 stylo fonctionnel
- 1 support d'écriture (Voir annexe)
- 1 exemplaire du Lexis Codex à jour
- 1 Chronographe afin de connaître le temps passé en partie et la perte de ce dernier en cas d'arrêt de jeu.

En cas d'absence de matériel en début de tournoi ou en début de partie d'arbitrage, l'équipe prend deux pénalités pour chaque match de la journée.

2.1.3 **MISE EN PLACE DE L'ARBITRAGE**

En début de tournoi, le centre receveur doit informer les arbitres sur les zones de jeu potentiellement problématiques.

Pour un match classique (5 vs 5), le nombre d'arbitres dans le labyrinthe est de 4 ou 5 (selon décision des organisateurs) dont au moins un arbitre référent (Ar).

L'équipe hôte (ou l'organisateur dans un centre neutre) doit indiquer et marquer les emplacements des arbitres en début de compétition. C'est à l'Ar que reviendra la tâche de placer les autres arbitres dans le labyrinthe, aux postes indiqués.

L'arbitre doit se déplacer si besoin afin de ne pas gêner les joueurs (leur déplacement, leur vision, leur tir). D'autre part, il ne doit pas interférer de manière superflue dans la partie (discussions, flashes non justifiés, commentaires, etc...).

2.1.4 **DÉBUT DE PARTIE**

Au début du match :

- Les arbitres attendent devant l'entrée de la salle et se placent suivant les instructions de l'AR
- Les joueurs des deux équipes se placent en file et en alternance. Chaque capitaine est responsable de la présence de ses joueurs avant le début du match
- Chaque joueur a la responsabilité de vérifier l'état de son gilet (pseudo, couleur, diodes visibles).
- Si un bouton de lancement de partie est placé près de la porte, c'est l'AR qui appuie dessus une fois que tout le monde est prêt

- Au lancement de la partie, durant les premières secondes de clignotement, les joueurs et l'AR vérifient le bon fonctionnement des diodes
- L'AR ferme la porte derrière le dernier joueur entré.

2.1.5 **FIN DE PARTIE**

Une fois un match terminé :

- Les deux équipes se rassemblent devant la sortie du labyrinthe séparées l'une de l'autre, un arbitre se joint au groupe pour écouter les revendications, il ne peut qu'écouter et ne prend pas parti.
- (Le rôle de l'arbitre à ce moment est de bien vérifier que les équipes profitent de ce temps de débriefing pour compter et réclamer les fautes, il est évidemment interdit de chercher à revendiquer des fautes inexistantes ou de refaire le compte des points du match à ce moment-là).
- Puis dans un délai de 30 secondes (ou plus si le timing le permet) l'arbitre référent stoppe les débats et le débriefing commence. Les capitaines (ou le référent de l'équipe si le capitaine ne joue pas la partie) et les arbitres remontent à l'arbitre référent les réclamations des 2 côtés dans le calme. L'arbitre référent peut convoquer les joueurs de chaque équipe pour entendre à chaque fois leur version s' il y a litige.
- L'arbitre référent demande s'il y a des fautes à éclaircir ou des remarques auprès des joueurs ;
- S'il y a litige sur une faute, c'est à l'arbitre référent de trancher ;
 - Dans le cas où les 2 équipes restent sur leur position soit en réclamant la faute soit en se défendant de l'avoir commise, il revient aux arbitres par concertation de trancher si la faute est, ou non, accordée. La décision des arbitres est incontestable une fois le débat fini.

- Quoiqu'il arrive, c'est l'AR qui a le dernier mot. Il note les Fautes, Doubles Fautes, et Pénalités sur son papier, **et il les récapitule à haute voix.**
 - Il peut arriver que l'arbitre ne sache pas quelle décision prendre sur un conflit. Si ce cas se présente, il annonce aux joueurs qu'ils peuvent sortir mais que le décompte des fautes n'est pas terminé. Il récupère les capitaines des 2 équipes et ensemble, ils vont voir les organisateurs pour statuer du litige.
- Tout le monde sort ensuite de la salle et l'arbitre référent va donner aux organisateurs le nombre de sanctions infligées par équipe.

2.1.6 **RÔLE DU JOUEUR**

Tout joueur est amené à être arbitre, afin de garantir à tous un jeu dans les règles du Lexis Codex.

Le joueur est défini par son pseudo ; il est responsable de son utilisation. Aucun changement de pseudo au cours de l'année ne sera accepté.

De même, il est responsable de son gilet et de sa bonne utilisation. Il convient à chaque joueur d'avertir les arbitres et les organisateurs en cas de dysfonctionnement d'un gilet.

2.2 FAUTES ET INFRACTIONS

2.2.1 TYPES DE SANCTION

Il existe quatre types de sanctions lors de l'arbitrage des fautes :

- **Avertissement** : sanction donnée lors d'un manquement au règlement sans impact sur le déroulement du jeu. Il revient à l'arbitre de juger si un tel manquement implique un avertissement ou un flash.
- **Flash** : sanction donnée lors d'une faute simple. Cette sanction entraîne -200 points pour l'équipe fautive et +200 points pour l'équipe victime.
- **Pénalité** : sanction donnée lors d'une double-faute, ou lors d'une faute sévère/de comportement. Une pénalité entraîne -400 points/+400 points, ou -600/+600 points lorsqu' associée à un flash lors d'une double-faute. Une ou plusieurs pénalités peuvent également punir une faute de comportement en jeu, en fonction de la gravité (soumis au jugement des organisateurs de ligue).

De même, le manquement aux consignes d'arbitrage (retard, absence de matériel, etc....) peut être sanctionné par deux pénalités pour chaque match de la journée.

- **Suspension ou exclusion** : si un joueur commet une faute de comportement en dehors d'une partie, il pourra être suspendu ou exclu par décision de la majorité des arbitres référents. S'il n'y a pas d'arbitre officiel présent sur le tournoi, cette décision doit être prise au minimum par 3 capitaines d'équipes, et les organisateurs en charge de l'événement.

Toute faute de comportement commise par un joueur durant un match entraîne un avertissement puis son exclusion du match s'il réitère, ou son exclusion immédiate en cas de faute grave (violence, etc.).

Si un joueur est exclu du match, son équipe a la possibilité de le remplacer. En cas de récidive du même joueur, il sera exclu de la rencontre. Dans le cas d'un autre membre de l'équipe, la sanction normale s'applique mais l'équipe pourra être sanctionnée également.

Cette sanction pourra aller du simple forfait pour un match à l'exclusion définitive du tournoi : elle sera déterminée par les organisateurs suivant la gravité des actions des joueurs, après délibération avec les arbitres référents et les capitaines d'équipes externes au litige.

2.2.2 **TYPES DE FAUTES**

Il existe deux types de fautes dans le cadre du Laser Game Evolution :

Les fautes de jeu : elles constituent tout manquement au règlement de jeu du Lexis Codex lors du déroulement d'une partie.

Parmi les fautes de jeu, on distingue :

- les **fautes simples**, qui consistent à enfreindre le Lexis Codex
- les **doubles-fautes**, qui consistent à éteindre un adversaire juste après avoir commis une faute de jeu.

L'Annexe "Fautes de jeu" liste de manière non exhaustive les cas en jeu dans lesquels une faute de jeu doit être déclarée. Il est recommandé à tout arbitre de se référer en priorité à cette annexe pour déclarer une faute de jeu.

Les fautes de comportement : comportements incompatibles avec la pratique du Laser Game Evolution (agressions verbales ou physiques, dégradation du matériel, etc.). (Voir Charte de Bonne Conduite Page 7)

2.3 CONSTATATION DES FAUTES

2.3.1 SIGNAUX LUMINEUX

Les arbitres sont tous équipés d'une lampe torche, leur permettant d'envoyer des flashes lumineux afin de signaler les fautes de manière claire aux joueurs.

Lorsqu'un joueur commet une faute entraînant un désavantage pour l'équipe adverse, il est automatiquement flashé par l'arbitre constatant la faute, celui-ci annonçant « FAUTE ! » ainsi que l'équipe ou la couleur, la nature de la faute, voire le joueur fautif s'il est reconnu.

L'arbitre note alors un flash sur sa feuille entraînant -200 pour l'équipe fautive et +200 pour l'équipe victime.

Dans le cas d'une double-faute, l'arbitre flashe le joueur fautif avec sa lampe torche, puis annonce "DOUBLE-FAUTE! " ainsi que l'équipe ou la couleur, la nature de la double-faute, voire le joueur fautif s'il est reconnu.

L'arbitre note alors un flash et une pénalité sur sa feuille, entraînant un total de -600 pour l'équipe fautive et +600 pour l'équipe victime. (-200 / +200, pour un flash -400 / +400 pour une pénalité)

2.3.2 AVERTISSEMENT

L'avertissement est possible pour des fautes jugées mineures et sans atteinte au score, ou pour des comportements jugés limites. En guise de signalement, l'arbitre doit intervenir verbalement et sans flash.

Ex : un joueur à l'abri du jeu a une mauvaise posture masquant sa cible avant. L'arbitre le remarque et annonce : **“Avertissement – Joueur Rouge/Bleu/Jaune – Dissimulation”**

Note : Pour cet exemple, si un tir est dirigé contre le joueur au moment de la dissimulation, la faute doit être flashée.

En cas de récidive du joueur, l'arbitre doit lui asséner un flash.

2.3.3 AUTO-ARBITRAGE

En cas d'absence d'arbitre, il convient aux joueurs de s'auto-arbitrer.

Lorsqu'une faute est commise sans couverture d'arbitrage il peut y avoir deux attitudes possibles :

- Rendre la touche de manière instantanée pendant le match entre les deux joueurs.
- Le capitaine de l'équipe fautive reconnaît en fin de partie la faute d'un de ses équipiers et demande à l'arbitre référent d'ajouter un flash à son équipe (donc -200 pour son équipe et +200 pour l'équipe adverse).
- Lorsqu'une double faute est commise sans couverture d'arbitrage il peut y avoir deux attitudes possibles :
 - Rendre la touche de manière instantanée pendant le match entre les deux joueurs. Le capitaine de l'équipe fautive reconnaît en fin de partie la double faute d'un de ses équipiers et demande à l'arbitre référent d'ajouter une pénalité à son équipe (donc -400 pour son équipe et +400 pour l'équipe adverse).
 - Le capitaine de l'équipe fautive reconnaît en fin de partie la double faute d'un de ses équipiers et demande à l'arbitre référent d'ajouter un flash et une

pénalité à son équipe (donc -600 pour son équipe et +600 pour l'équipe adverse).

2.3.4 COMPTABILISATION ET SANCTIONS

Toute faute de jeu **doit** être flashée par l'arbitre, et chaque flash est comptabilisé sur la grille d'arbitrage, noté F pour Flash

A la fin du match :

Si la somme des flashes et des pénalités d'une équipe est **égale ou supérieure à 10** à la fin de la partie, l'équipe fautive est annoncée FORFAIT par l'arbitre référent au moment du débriefing après le match.

NB : pour les statistiques individuelles dans ce cas spécifique de forfait, la partie se joue entièrement et les scores individuels de l'équipe non-fautive (uniquement) sont conservés. Les scores individuels de l'équipe fautive s'ajoutent comme un forfait (Données : 0 - Recu : 20 - MVP : -20).

2.4 COMMUNICATION

2.4.1 COMMUNICATION ARBITRE VERS JOUEUR

Une communication doit avoir lieu dans les cas suivants :

- Avertissement, faute, pénalité
- Enquête en cas de blessure visualisée ou suspectée
- Annonce d'un gilet défectueux
- Autre information jugée capitale

2.4.2 **COMMUNICATION JOUEUR VERS ARBITRE**

Elle est autorisée pour les cas suivants :

- Demande de gestion de cohabitation
- Annonce d'un gilet défectueux
- Annonce d'une blessure si elle est passée inaperçue / demande d'arrêt
- Demande à l'arbitre de se déplacer s'il obstrue un angle de tir
- Annonce d'un obstacle dans le labyrinthe menaçant la sécurité des joueurs

Sauf pour les cas ci-dessus, un arbitre n'a pas à répondre à un joueur. Si un joueur harcèle un arbitre (n'arrête pas de lui parler, essaie de l'influencer, conteste une décision, etc.), l'arbitre pourra le flasher, lui asséner une pénalité voire l'exclure pour le match entraînant le forfait de son équipe.

2.4.3 **CONTESTATION DES FAUTES**

Si un joueur tente de discuter pendant le match avec un arbitre et reçoit une touche, cela engage sa propre responsabilité. Les contestations de faute doivent se faire après la partie, avant de sortir du labyrinthe. Une discussion aura alors lieu entre l'arbitre, les joueurs concernés, les autres arbitres présents dans le match, et le capitaine concerné. L'arbitre reste libre de sa décision.

Si, au cours du jeu, un joueur insiste malgré la décision de l'arbitre, cela devient du harcèlement, avec les sanctions correspondantes :

- Première remarque = Flash
- Deuxième remarque = Pénalité -400 pts
- Troisième remarque = Forfait de l'équipe

En fin de partie, seul l'arbitre référent du match pourra soit annuler la faute s'il estime qu'il y a eu une erreur d'appréciation, soit la maintenir si les arguments du joueur ne l'ont pas convaincu. La décision finale est sans appel.

2.5 ARRÊT DE JEU

2.5.1 GÉNÉRALITÉS

En cas d'incident en cours de jeu, qu'il s'agisse d'un joueur blessé ou d'un incident technique (problème matériel ou problème dans le labyrinthe), les joueurs et les arbitres déclarent une phase d'arrêt de jeu.

Un arbitre doit arrêter la partie si :

- Un joueur s'est blessé (l'arbitre le plus proche doit demander au joueur si la partie doit être arrêtée, la blessure pouvant être jugée minime par le joueur)
- Le matériel de jeu est défectueux, quelle qu'en soit l'origine (écran, cible, diode, laser, batterie...)
- Une dispute ou une agression éclate entre des joueurs
- Un risque lié à une détérioration du labyrinthe remet en cause la sécurité des joueurs.

Si aucun arbitre n'a perçu l'incident, les joueurs doivent prévenir l'un d'eux afin qu'il procède à l'arrêt de jeu après avoir objectivé le problème.

2.5.2 **SIGNALISATION**

Un arbitre repérant une situation nécessitant un arrêt de jeu ou de la part d'un joueur le demandant doit **siffler distinctement le nombre de coups de sifflet correspondant à la salle dans laquelle il se trouve.**

(Ex : 1 coup long pour la salle une. 3 coups plus courts pour la salle 3) Ce coup de sifflet doit être suivi de l'annonce correspondante Ex : "**Arrêt de Jeu, Salle 1 !**"

2.5.3 **PRINCIPE**

Pendant la durée d'arrêt et jusqu'à la déclaration de reprise du jeu par les arbitres, l'intégralité du labyrinthe est considérée comme hors-jeu (voir Zone Hors Jeu). Le plus vite possible le joueur et/ou l'équipement sont remplacés si besoin, la zone est sécurisée, afin que le jeu puisse reprendre.

2.5.4 **COMPORTEMENT DES JOUEURS**

À partir du premier coup de sifflet, tous les joueurs doivent immédiatement arrêter toute action de jeu, déplacement, tout tir et toute communication stratégique (demander le score de son équipe, indiquer des positions adverses, ou encore un changement de stratégie).

Plus personne ne doit bouger et les joueurs doivent attendre les instructions des arbitres. Seuls les capitaines des 2 équipes peuvent et doivent se rapprocher du problème. Cette immobilisation est nécessaire autant pour des raisons de sécurité (ne pas bousculer un joueur blessé par exemple) que de jeu (profiter de l'arrêt de jeu pour prendre une position stratégique, etc.).

Ainsi, tout joueur qui ne s'arrête pas immédiatement de jouer, de se déplacer, de tirer, dès le premier coup de sifflet, s'expose à une pénalité.

Avant le coup de sifflet de reprise, tout joueur situé dans un carré en bas d'un escalier devra en sortir complètement. Il devra quitter le carré durant le décompte de reprise de jeu et en être sorti complètement avant la fin de celui-ci.

Tout joueur en train de monter ou descendre un escalier et s'étant arrêté dans celui-ci devra reprendre et continuer l'action qu'il effectuait au moment de l'arrêt.

2.5.5 **REPRISE**

La reprise du match intervient après une pause technique ou un arrêt de jeu.

Dans les cas de blessure, de dispute/agression ou défaut de sécurité du labyrinthe :

S'il y a eu plus de 25% de temps de jeu écoulé (3'45'') et que l'incident est résolu (joueur remplacé, sécurité assurée), le match reprend à l'annonce de l'arbitre qui a constaté le problème : « 5, 4, 3, 2, 1, En jeu ! »

S'il y a eu moins de 25% de temps de jeu écoulé :

Dans le cas d'un arrêt de jeu, pour **blessure** d'un joueur, intervenant dans les 25 premiers % de la partie (3'45''), pour éviter toute ambiguïté sur la véracité de la blessure (ex auto-infligée dans le cas où une équipe perd un match important), une partie est relancée non pas de 15 minutes mais du temps restant de la première (ex : arrêt de jeu au bout de 2 minutes on relance un match de 13 minutes). Le score de la première partie est conservé ; il n'est pas communiqué aux joueurs des 2 équipes dont la partie est relancée. Au final, on additionne le score des 2 parties.

Pour le classement individuel, il est d'usage de mettre tous les points sur le joueur ayant fait le plus long temps de jeu sur le match.

Toutefois, si un remplaçant est disponible, la partie n'est pas nécessairement relancée en cas de timing serré de l'organisation. Le joueur blessé sort et un remplaçant prend sa place exacte.

En cas de **matériel défectueux** (gilet, cible, laser), la partie est automatiquement relancée et ce quel que soit le temps de jeu écoulé.

Si un problème matériel survient au-delà de 80% du temps de la partie (c'est-à-dire 12 minutes) le match se termine alors sur les résultats actuels.

L'arbitre siffle pour avertir le reste du labyrinthe que la partie est terminée et annonce par exemple : "Fin de partie Salle 1" Les arbitres font le debrief avec les joueurs comme n'importe quel match pendant qu'un seul arbitre se charge d'aller arrêter le match. Si des joueurs(euses) prennent ou donnent une touche, une faute sera donnée à la personne ayant mis la touche. L'arbitre sur place constate si la touche est accidentelle ou non et, si c'est le cas, ne compte pas de faute et demande au joueur de rendre la touche suivant le temps restant s'il le peut.

Si l'arrêt de jeu est dû à la blessure d'un joueur et que son équipe ne peut pas le faire remplacer dans un délai de 25% du temps de jeu total (3'45" pour un match de 15'), elle est déclarée forfait pour le match.

Notes :

Dans le cas d'un changement de joueur ou de matériel, la position du joueur doit être la même que lorsque le jeu a été arrêté.

Dans cette situation très rare, il est d'usage de comptabiliser, pour le classement individuel, le joueur qui aura joué le plus grand pourcentage de temps de la partie.

Dans le cas de matériel défectueux, l'arbitre devra effectuer une vérification de la panne sous couverture lumineuse avant d'annoncer l'arrêt de jeu, ceci afin de ne pas perturber le match en cas de fausse alerte. Attention : tout abus de cette règle sera sanctionné d'une pénalité.

SECTION III : CHAMPIONNAT

3.1 ORGANISATION DES LIGUES

3.1.1 LIGUES ET FINALE DU CHAMPIONNAT DE FRANCE

La zone "France élargie" (France, Suisse, Belgique, Luxembourg) est scindée en plusieurs zones pour l'organisation des ligues de LGE.

Il peut y avoir un nombre illimité de ligues dans la mesure du raisonnable.

Les centres se regroupent par zones géographiques pour organiser leurs dates.

Liste des ligues ayant existé ou existant actuellement :

Ligue Nord, Ligue Sud, Ligue Ouest, Ligue Est, Ligue IDF, Ligue-Sur-Seine

N'importe quel regroupement de plusieurs villes peut créer une Ligue selon leur condition géographique (Ex Centre, Provence, Sud-Ouest... Liste non exhaustive)

La Finale du Championnat de France, ou Championnat de France, est un événement se déroulant en fin de saison qui regroupe les meilleures équipes de chaque ligue afin de les départager.

Les ligues doivent respecter un certain nombre d'éléments pour être officialisées et être éligibles pour le Championnat de France :

- Un nombre minimum de centres et d'équipes participantes, à savoir
 - 3 centres LGE participants avec 3 à 5 équipes dont au moins 1 équipe par centre.

- 4 centres LGE participants ou plus avec au moins 1 équipe par centre.
- 3 centres LGE participants et au moins 6 équipes au total.
- Une organisation et un déroulement juste et égalitaire.
- Le respect du Lexis Codex LGE.
- Une cotisation annuelle payée à l'organisation du CDF.

La répartition des places au CDF de l'année suivante est à débattre, après le CDF, parmi les organisateurs de ligues et du CDF de l'année précédente.

Cette répartition devient la règle pour l'année suivante et peut être révisée chaque année.

3.1.2 **LES ÉQUIPES**

Tout centre présentant des équipes au sein d'une ligue doit nommer un responsable qui sera la passerelle entre les organisateurs et les équipes.

Si un centre comporte une association, le président de cette dernière sera le responsable si personne ne se présente.

Ce responsable se porte garant de la tenue des délais et de l'exactitude des documents administratifs demandés.

Les équipes doivent être constituées de **10 joueurs** au maximum.

Chaque équipe doit avoir un **capitaine** qui sera le lien entre les membres de son équipe, les organisateurs et les arbitres. Son inscription sur le Discord est obligatoire afin de faire le lien entre l'équipe et les informations publiées sur le Discord des Ligues.

Afin d'avoir son identité propre, l'équipe doit présenter un nom, son centre de rattachement et sa ville d'origine ou son nom d'équipe abrégée.

Exemple : Equipe FIREBIRDS - MARSEILLE - MAR/FBS

La liste complète des équipes avec le pseudo de tous les joueurs doit être inscrite sur Discord avant la première date de la ligue.

Un joueur inscrit dans l'effectif d'une équipe n'a pas le droit de jouer pour une autre équipe dans le cadre d'une ligue (que l'équipe en question fasse partie de la même ligue ou non).

D'autre part, **aucun changement de pseudo** au cours de l'année ne sera accepté.

Il n'y a en revanche aucune contre-indication aux points ci-dessus en dehors des matchs de ligue (tournoi amical ou match amical).

Joker :

Il est possible d'ajouter **un seul** nouveau joueur dans une équipe déjà constituée tout au long de la saison en cours jusqu'à la dernière compétition de la ligue concernée sans motif particulier (Jusqu'à 10 joueurs max). Ce joueur ne peut intégrer l'équipe s'il est déjà inscrit auprès d'un autre centre pour l'exercice en cours. De plus, ce nouveau joueur devra s'acquitter de sa cotisation de Ligue et du championnat de France comme n'importe quel autre joueur.

Il est possible également de faire un seul changement inter équipe, par équipe, au sein du même club uniquement, tout au long de la saison en cours jusqu'à la dernière compétition de la ligue concernée, si et seulement si l'un des 2 joueurs échangé est blessé (avis médical justifiant l'impossibilité de jouer) ou pour cause de déménagement.

Exemple : le club BLS a 2 équipes, un joueur peut passer de l'équipe 2 à l'équipe 1 durant la saison en cours et inversement (non applicable au CDF) uniquement sous les conditions

énoncées ci-dessus. Une fois le changement inter équipe fait (si utilisé) il sera impossible de revenir en arrière et ceci durant toute la saison en cours. L'ajout d'un nouveau joueur et le changement inter équipe au sein du même club sont possibles jusqu'à 48h avant le début de la date suivante.

C'est uniquement les organisateurs de la ligue qui pourront valider ce changement, à savoir que le joueur échangé ne pourra plus intégrer sa précédente équipe sur la saison en cours.

L'inscription d'une équipe d'un centre à une ligue **oblige cette équipe à présenter son centre comme receveur** d'une date durant la ligue.

En cas de difficulté, il revient aux organisateurs de la ligue en question de statuer de la présentation ou non de l'équipe dans la ligue.

Note : Chaque organisateur de ligue doit avoir une liste des noms, prénoms, pseudos ainsi qu'une photo passeport valable de tous les participants ; il doit en transmettre une copie aux organisateurs de la finale.

3.1.3 SYSTÈME DE REPÊCHAGE

Le système mis en place permet de repêcher une équipe dans le cas où une équipe qualifiée ne peut se présenter à la finale ou si le nombre d'équipes qualifiées n'atteint pas le minimum requis établi par les organisateurs. Ce système permet de disposer d'un nombre constant et significatif d'équipes pour la Finale.

Repêchage :

Si une place pour la Finale est délibérément laissée par une équipe qualifiée souhaitant se retirer pour des raisons qui leur sont propres, la place revient au meilleur suivant de cette

même ligue. Si cette même équipe ne peut être présente, on demande au meilleur suivant encore jusqu'à ce que l'on ne puisse plus demander dans cette ligue.

A partir de ce moment, pour garder le bon nombre de qualifiés, c'est le meilleur suivant de la ligue la plus nombreuse en termes de villes qui prend le relais, puis l'on qualifie des équipes suivant le même schéma.

3.1.4 **CALENDRIER DES LIGUES ET DE LA FINALE**

La saison de compétition de Laser Game Evolution s'étend d' Octobre à fin Juin.

Pour chaque ligue :

- L'inscription des équipes et des joueurs de ligue doit se terminer au plus tard la veille de la première date de compétition de la ligue.
- Note : ce délai est une date maximum d'inscription. Le délai peut être avancé par les organisateurs de ligues en question.
- La première date de ligue doit se dérouler au plus tard le 1er weekend de décembre de l'année de compétition.
- La dernière date de ligue doit se dérouler au plus tard le 2ème weekend de juin de l'année de compétition.
- Finale du Championnat de France :
 - Elle a lieu soit le dernier weekend de juin, soit le 1er ou 2ème weekend de juillet.
 - NB : Pour la saison 2024-2025 ce sera forcément : 28-29 Juin ou 5-6 Juillet ou 12-13 Juillet.
- Entre deux saisons, lors des mois d'été, une révision du Lexis Codex est effectuée par différentes entités (Comité de Proposition Lexis, Comité de Validation Lexis, Rédaction).



@Groupe LGE 2016

LEXIS CODEX 2024

3.1.5

ABANDON D'ÉQUIPE / DE CENTRE

Si une équipe décide délibérément d'abandonner une année de compétition, aucune sanction ne sera retenue dans la mesure où la cotisation est récupérée en début d'année.

Celle-ci est autorisée à réintégrer la Ligue qu'elle a quittée dès la saison suivante, ou une autre en cas de conflit avec l'organisation.

Les matchs devant être joués contre cette équipe sont annulés dès la journée suivante, elle disparaît du classement individuel et les adversaires ne prennent pas de points de forfait ou de points individuels sur les matchs qu'ils auraient dû jouer.

Si l'abandon d'une équipe entraîne l'abandon d'une ville (Ex une ville avec une seule équipe), les joueurs composant cette équipe ne sont pas autorisés à jouer durant, à minima, la saison suivante (Gravité de la sanction jugée par les Organisateurs restants).

Si une équipe de réserve existe elle n'est aucunement pénalisée.

La ville démissionnaire est donc tout à fait apte à reprendre directement la saison suivante.

Si un ou plusieurs joueurs désavouant l'abandon de l'équipe l'an passé souhaitent réintégrer la compétition, il en revient aux organisateurs de statuer sur leur situation.

/!\ L'abandon au CDF, bien que rare ne rentre pas dans cette catégorie, il faut se référer à la section 3.1.3 Repêchage /!\

3.2 ORGANISATION D'UNE LIGUE

***3.2.1* LES ORGANISATEURS :**

Définissent un calendrier pour la saison avec à minima une date dans chaque centre composé d'une équipe. Ces dates sont annoncées de manière définitive dès le début de la saison. Aucune modification n'est possible. (Sauf situation exceptionnelle)

Définissent un format de tournoi juste et équitable selon les propositions du lexis.

Définissent le nombre d'équipes qui composeront la ligue. En cas d'un nombre trop important d'équipes c'est le centre qui propose le plus d'équipes qui devra revoir à la baisse ses équipes.

Si le nombre d'équipe est toujours trop important, ce sera le deuxième centre ayant le plus d'équipes qui devra revoir ses équipes et ainsi de suite jusqu'à ce que le nombre d'équipe arrivent au nombre maximal de la ligue.

Les organisateurs ont le droit d'élaborer un format différent de ceux proposés afin de pouvoir satisfaire les contraintes liées à la saison.

Définissent la cotisation d'accès à la ligue.

Réceptionnent les données des joueurs via un dossier d'inscription unique entre les ligues avec les données nécessaires à la préparation du Championnat de France en respectant les délais demandés. Les détails d'organisation et de cotisation de chaque ligue leur restent propres.

À noter qu'en cas de conflit entre le dossier d'inscription et le lexis, c'est ce dernier qui prévaut.

Fournissent dès le début de saison les caractéristiques des centres.

Demandent les autorisations écrites pour la participation des mineurs auprès des équipes concernées.

Demandent les autorisations écrites pour les ouvertures de centres à la compétition.

Présentent le budget prévisionnel en début de saison.

Présentent le budget réel en fin de saison.

Présentent le déroulement de chaque date de la ligue.

Présentent l'aboutissement de la date de ligue passée.

Dans le cas d'un budget excédentaire, les organisateurs s'engagent à reverser le bénéfice au profit du Championnat De France ou pour la saison prochaine de la ligue.

Toutes ces informations sont à afficher sur Discord à minima 14 jours avant l'événement (début d'une ligue, début d'une date, etc). Après l'événement, les résultats ainsi que toutes autres informations utiles sont communiqués sous 7 jours.

Les organisateurs sont garants du bon arbitrage des équipes. Si ces derniers constatent qu'une équipe ou un centre ne respecte pas le devoir d'arbitre, ils seront en mesure de prendre des sanctions envers l'équipe concernée.

Des mesures de sanctions peuvent être prises envers un centre ou une équipe par les organisateurs en cas litige lors de date ou d'inscription dans la ligue.

Type de sanction (Escalade des sanctions) :

- 1ere sanction : Pénalité
- 2nde : Perte de Goal Average
- 3ème : Perte de points de championnat

Condition de sanction : Unanimité des autres centres.

Chaque centre désigne en début d'année un Organisateur de Ligue (sauf exception mais acceptées par les autres Organisateur de Ligue).

Celui-ci avec l'accord du gérant de centre doit être formé sur le logiciel et il lui incombe de configurer les parties pour la journée de compétition où son centre est le receveur.

Si l'Organisateur de Ligue ne maîtrise pas suffisamment le logiciel LGE, il peut déléguer cette tâche à autrui (coéquipier, membre Staff LGE, etc...)

Cette règle permet de détacher un peu la fonction *Organisateur* de celle de *Joueur* ; les Organisateurs ayant aussi une équipe, leur présence est nécessaire auprès de leurs camarades, notamment pour les aspects stratégiques du jeu de leur équipe.

Par ailleurs, cette règle n'empêche pas les autres Organisateurs de toutefois prendre part à l'organisation d'une date extérieure à leur centre, (Exemple : Timer le lancement des parties, sortir les petits-dejs, faire le café, liste non exhaustive).

Dans le cas d'un centre neutre, en amont de la date, 2 Organisateurs minimum sont élus (ou volontaires) responsables sur cette date de la configuration et du lancement des parties. Si plusieurs centres neutres sont joués sur une année, les précédents "Orgas Neutres" seront exemptés de cette tâche afin d'avoir un roulement.

3.2.2 OBLIGATION DES ÉQUIPES LOCALES

Vérification des salles afin d'assurer qu'aucun élément ne puisse remettre en cause la sécurité des joueurs.

Arbitrage :

- Installation des postes d'arbitrage et délimitation des carrés d'escaliers.

Organisation du lieu de détente :

- Préparation des tables avec le nom des équipes et les plannings s'il y'a.
- Installation du petit déjeuner.
- A chaque date, établir une liste de gilets défectueux qui seront retirés de la compétition

Un joueur peut demander à ce qu'on retire un gilet défectueux de la compétition après vérification des organisateurs car considéré comme tel lors du tournoi.

ATTENTION : si le nombre de gilets en bon état de marche n'est pas suffisant pour le bon déroulement des rencontres, les résultats ne seront pas pris en compte et la date sera considérée comme amicale. Le nombre de gilets en parfait état de fonctionnement est définie par le nombre de gilets utilisés simultanément durant le tournoi.

La préparation par l'équipe locale lors du tournoi ne doit pas excéder 15 minutes de préparation.

Dans le cas d'un centre neutre, c'est aux organisateurs de gérer ces tâches.

3.2.3 **GESTION DE LOGICIEL**

La personne chargée de s'occuper des logiciels de lancement de partie est obligatoirement un organisateur de ligue.

En cas d'absence, un remplaçant est nommé parmi les organisateurs.

Si aucun des organisateurs ne sait / veut utiliser le logiciel alors les organisateurs pourront choisir une personne extérieure qui sera nommée également pour la saison.

L'attribution des gilets est impartiale et aucun joueur ou équipe ne peut demander à ce que lui soit attribué un ou des gilets précis.

3.2.4 FINANCES

Chaque année, les joueurs de chaque équipe étant inscrits dans une équipe de compétition doivent cotiser, eux ou leur association à la Ligue et au Championnat de France.

Les coûts liés à la Ligue sont annoncés et récoltés par les organisateurs de chaque ligue en début de saison.

Ce montant servant à payer les récompenses de ligues qui peuvent être remises sous de multiples formes (Médailles, Coupes, Barbecue collectif, liste non exhaustive et laissée à l'appréciation des Organisateurs de Ligue).

Le Championnat de France fonctionne de la même manière, mais plus de dépenses incombent aux organisateurs CDF (Hôtel, nourriture, coupes, goodies et paiement du centre receveur étant les principaux pôles).

Cette année la cotisation en consultation avec le trésorier du CDF, des Orgas CDF, et du Comité Lexis, **est fixée à 100€/équipe inscrite.**

Cette cotisation doit être récupérée par les organisateurs de Ligue, puis par les organisateurs du CDF.

3.3 ORGANISATION DES JOURNÉES DE LIGUE

3.3.1 ACCUEIL – RETARD

Les informations relatives à l'accueil et l'heure d'arrivée sont transmises des organisateurs de ligue aux capitaines des équipes participantes.

Le retard maximum toléré pour la présentation d'une équipe après l'heure de rendez-vous d'accueil est de **5 minutes**. Au bout de cette durée, l'équipe est considérée comme ayant déclaré forfait et les scores sont mis à jour.

Cas exceptionnel : un retard plus important peut être toléré si les organisateurs sont prévenus d'un impondérable par l'équipe retardataire. Les horaires de début et de fin ne changeront en aucun cas, cependant le planning des matchs pourra être aménagé en fonction des cas sous réserve de possibilité par les organisateurs.

Si une équipe ne peut pas aligner 5 joueurs de sa liste officielle au commencement du tournoi, elle est également considérée comme ayant déclaré forfait.

Avant le lancement d'un match, le capitaine a la responsabilité de faire rentrer et compter ses joueurs. Il doit assurer l'effectif de son équipe : il est à sa charge de retarder le début du match ou de déclarer son équipe forfait s'il manque un joueur. L'arbitre constatant qu'un joueur manque au lancement du jeu déclare forfait l'équipe incomplète.

3.3.2 ATTRIBUTION DES COULEURS D'ÉQUIPE

Au début de la journée, chaque équipe peut choisir les couleurs par ordre de préférence. Les couleurs d'équipe sont attribuées par tirage au sort ; le gagnant choisit la couleur en premier, le perdant en second.

Le perdant choisit quelle équipe entre en premier dans la salle.

Toutefois, si un joueur est daltonien, l'attribution des couleurs sera faite en fonction de ce paramètre.

Les 6 couleurs liées à la V.3 peuvent être choisies par les équipes si et seulement si tous les centres inscrits dans la ligue sont en V.3. Les organisateurs ont le droit d'interdire des combinaisons de couleurs jugées litigieuses.

(Ex : Violet - Blanc / Vert - Jaune / Jaune - Blanc / Violet - Rouge / Violet - Bleu)

3.3.3 **CARACTÉRISTIQUES DE JEU**

Toute partie officielle doit :

- Avoir une durée de 15 minutes
- Se jouer en format 5 contre 5 (hors remplaçants)
- Se jouer en mode SNIPER avec 8 sec. de délai de rallumage.
- La musique dans la salle est un élément essentiel du jeu Laser Game Evolution, mais elle ne doit en aucun cas perturber le bon déroulement du jeu ni la communication des joueurs et des arbitres. Les capitaines définissent ensemble le niveau ou l'absence de musique. Si les capitaines n'arrivent pas à un consensus, la décision reviendra aux organisateurs.
- Plasma désactivé, bruit pistolet désactivé

3.3.4 **FIN DE COMPÉTITION**

La compétition prend fin après le débriefing du tournoi réunissant les organisateurs, les capitaines et les arbitres référents, qui se déroule une fois le dernier match officiel terminé.

Sauf cas d'urgence, si une équipe n'attend pas la fin de la compétition et le signal des organisateurs pour partir, elle sera sanctionnée d'une pénalité (au minimum) sur tous les matchs effectués sur la journée.

3.3.5 **FORMAT DU CHAMPIONNAT DES LIGUES**

Chaque ligue est libre du format adopté pour son championnat. Le format choisi doit être le même pour toutes les dates de la même ligue, indépendamment du nombre d'équipes présentes, du nombre de salles disponibles ou des variabilités horaires.

Quel que soit le format choisi, les points suivants sont à respecter :

- Points par match : Victoire +2 / Nul +1 / Défaite 0 / Forfait 0 et -10'000 Goal Average (GA)
- Points par match en cas de Poules par niveau, dans la poule « faible » : Victoire +1 / Nul +0.5 / Défaite 0 / Forfait 0 (-10'000 GA)

Goal Average : Cumul du nombre de touche de l'équipe uniquement

En cas d'égalité de points et de goal average, les équipes sont différenciées selon le cumul des touches données par chaque équipe lors de la date, en prenant en compte les sanctions.

Prise en compte des statistiques individuelles lors d'un forfait *en cas d'absence* :

En cas de forfait pour absence, l'équipe perd son match de 100 touches (ou 10 000 points) En cas de forfait, les statistiques individuelles ne sont comptabilisées, ni pour l'équipe forfait, ni pour l'équipe inscrivant le forfait. Aucune statistique ne doit être rentrée sur le tableur individuel pour ne pas fausser le nombre de matchs joués Ainsi, le match forfait est statistiquement compté comme non joué également pour l'équipe qu'aurait dû affronter l'équipe étant forfait.

Vous trouverez ci-dessous des exemples de formats recommandés par les ligues :

Il s'agit de propositions non exhaustives, le format de tournoi pouvant être adapté au besoin de l'année en cours par les organisateurs.

FORMULE 1 : MATCHS ALLER-RETOUR – 1 ou 2 salles – 3 à 7 équipes

- Ordre des matchs : tirage au sort
- Victoire +2 / Nul +1 / Défaite 0 / Forfait 0 et -10 000 GA
- Calcul pour le classement de la journée : addition des points.

FORMULE 2 : MATCHS UNIQUES – 2 salles – 7 ou 8 équipes

- Ordre des matchs et salles établis aléatoirement
- Chaque équipe affronte en une rencontre unique chacune des autres équipes
- Victoire +2 / Nul +1 / Défaite 0 / Forfait 0 et -10 000 GA
- Calcul pour le classement de la journée : addition des points.

FORMULE 3 : POULES PAR NIVEAU – 2 salles – 8 équipes ou plus

- Formation de 2 poules à la 1ère date : aléatoire

- Fin de la 1ère date : le classement établi sépare par moitié les équipes les mieux classées (Poule A) des équipes moins bien classées (Poule B) pour la date suivante.
- Formation des poules aux dates suivantes selon les résultats de la date précédente : les 2 équipes classées au plus bas de la Poule A passent en Poule B ; les 2 équipes les mieux classées de la Poule B passent en Poule A.
- Score :
 - o **Poule A** : Victoire +2 / Nul +1 / Défaite 0 / Forfait 0 et -10 000 GA
 - o **Poule B** : Victoire +1 / Nul +0.5 / Défaite 0 / Forfait 0 et -10 000 GA
- Calcul pour le classement de la journée : addition des points.
- En cas d'égalité de points + GA lors de situations décisives pour les places d'échange de poules, l'équipe qui a donné le plus de touches se démarque positivement.

3.3.6 **ORGANISATION**

L'organisation du championnat dépend du nombre d'équipes participantes (voir ci-dessus). Pour la Formule 2 & 3 (8 équipes ou plus), les dates doivent se dérouler dans deux salles simultanées obligatoirement.

Les organisateurs de ligue gèrent le championnat de ligue avec un système identique pour chacune des dates de la saison. Il doit être égalitaire et paritaire.

3.3.7 **ABSENCE**

Suivant la présence partielle ou non d'une équipe incomplète, le forfait est comptabilisé différemment :

- Si une équipe ne présente aucun joueur lors d'une journée de compétition, la comptabilisation du forfait est la suivante : Points : -1 / match – Score: -10 000 / match.
- Si une équipe présente au moins un joueur lors d'une journée de compétition, la comptabilisation du forfait est la suivante : Points : 0 / match – Score: -10 000 / match.

*(Pour les **statistiques individuelles** en cas d'absence, voir Prise en compte des statistiques individuelles lors d'un forfait en cas d'absence Page 57)*

3.3.8 **CARACTÉRISTIQUES DES CENTRES**

Toutes les caractéristiques de jeu dans les salles utilisées pour la ligue doivent être annoncées et précisées en début d'année sur Discord :

- Numéro de Salle(s) joué(s)
- Couleur de la salle
- Présenter un membre pour la gestion du logiciel.
- Regroupement éventuel des salles (ex : 1 + 2 groupés et 3 individuelle)
- Portes multiples : préciser lesquelles sont ouvertes ou fermées
- Étages multiples : préciser leur jouabilité + les condition de dézonage
- Zones neutres : nombre et type (escalier, rampe, palier, etc)

- Couleurs de plastrons interdites : préciser quelles couleurs de plastron sont proscrites (avantage dû aux reflets importants sur des surfaces autres que les miroirs)
- Les grenades et les pièges sont désactivés systématiquement pour tous les centres lors des rencontres.

3.3.9 RÔLE DU CAPITAINE

Chaque équipe doit avoir un capitaine qui sera le lien entre les membres de son équipe, les organisateurs et les arbitres. Son inscription sur Discord est obligatoire afin de faire le lien entre l'équipe et les informations publiées sur Discord. Il est l'unique lien entre l'équipe et les organisateurs lors de la préparation et durant les tournois : il est nécessaire d'avoir un interlocuteur par équipe et non par centre pour jouer dans les ligues. En cas d'absence du capitaine lors d'un tournoi ou d'un match, celui-ci doit nommer un représentant parmi ses joueurs.

C'est à lui que revient la responsabilité de mettre en place son équipe lors des matchs, qu'il s'agisse des joueurs en jeu ou lors de la préparation des matchs.

Il doit en cas d'indisponibilité, déléguer le capitanat à un autre joueur de son équipe sous réserve d'avoir prévenu les organisateurs.

Avant le lancement d'un match, le capitaine a la responsabilité de faire rentrer et compter ses joueurs. Il doit assurer l'effectif de son équipe : il est à sa charge de retarder le début du match ou de déclarer son équipe forfait s'il manque un joueur.

C'est à lui de faire redescendre les informations données par les organisateurs sur un changement factuel dans une date.

Il est le seul à discuter avec l'arbitre référent en fin de match pour demander des explications sur des flashes litigieux.

Il doit se rendre disponible aux organisateurs lors des événements.

Il doit répondre rapidement pour les collectes de données servant à l'organisation.

Il doit être impartial lors d'une prise de décision collective même si cela peut désavantager son équipe.

***3.3.10* LE SPECTATEUR**

Le poste de spectateur peut être occupé par n'importe quel membre de l'équipe, à partir du moment où il fait partie de la liste des joueurs inscrits pour la saison en cours. Chaque match de la journée peut avoir un spectateur différent par équipe.

Le spectateur peut également être une personne tierce souhaitant juste regarder le match.

Dans les 2 cas, l'équipe souhaitant mettre un spectateur dans une partie doit demander aux organisateurs et à l'équipe adverse pour obtenir leur accord.

Si une des équipes décline la demande, les spectateurs des 2 côtés ne sont pas autorisés pour la partie en cours.

En partie :

- 1) Lors de chaque date les organisateurs devront matérialiser dans la ou les salles de la compétition un "emplacement spectateur " (ou deux s'il y a plus d'un spectateur présent lors de la compétition). **Cet emplacement est OBLIGATOIREMENT à côté d'un arbitre.**
- 2) Le ou les spectateurs présents pourront s'installer dans ces emplacements (uniquement quand leur équipe joue) avant que la partie n'ait commencé. Ils ne pourront quitter cet emplacement que lorsque la partie est terminée au moment du débriefing des arbitres.
- 3) Durant la partie et le debriefing des arbitres le spectateur :
 - Doit suivre chaque ordre donné par les arbitres.

- Ne doit pas s'adresser à un joueur quel qu'il soit.
- Ne doit pas s'adresser à un arbitre quel qu'il soit.
- Ne doit pas s'adresser à l'autre spectateur.
- Ne doit pas sortir de son emplacement, y compris lors d'un arrêt de jeu (sauf si un arbitre le demande).
- Ne doit pas gêner, perturber de quelque manière que ce soit le déroulement de la partie (tir, déplacement de joueurs et d'arbitres)
- Ne doit pas gêner, perturber de quelque manière que ce soit l'action des arbitres.

Sanctions :

En cas de manquement à au moins une de ces obligations lors d'une partie l'équipe du spectateur perdra par forfait la partie en question.

En cas de récidive le spectateur sera exclu de la compétition en cours et de celles à venir pour une saison.

Emplacement spectateur :

- L'emplacement spectateur est situé à côté d'un arbitre expérimenté.
- Cet emplacement doit être le moins gênant possible
- Les spectateurs peuvent proposer des emplacements aux organisateurs. Les organisateurs sont toujours les décideurs finaux de l'emplacement.
- Si deux spectateurs veulent un même emplacement mais que cela risque de perturber le jeu (pas de place pour les 2), l'attribution se fera par pile ou face.

***3.3.11* PASSAGE DE V2 À V3**

En 2015, la version 3 du matériel de jeu (V3) se déploie progressivement dans différents centres. Afin d'éviter l'avantage/désavantage de certains centres par rapport à d'autres,

nous procéderons à une phase de transition. Cette transition se fait en fonction des possibilités du logiciel.

Paramétrage pour les matchs V2 avec du matériel V3 :

- Points des touches : points touches données - points touches reçues = 0. (SNIPER)
- Tir utilisé : tir continu en faisceau restreint
- Cibles : Toutes les cibles sont allumées excepté les latérales du pistolet

Tant que tous les centres qui possèdent une équipe de ligue ne sont pas équipés de la V3, le paramétrage s'apparente à la V2. La Finale du Championnat de France se jouera donc en mode V2 même si le matériel est de type V3.

Note : Cette règle peut être modifiée à tout moment par le comité suivant le déploiement de la V3 avec les équipes accueillant cette nouvelle technologie.

3.3.12 **PARTICULARITÉ V3**

Tant que le logiciel le permet, voici les particularités de la V3 lors des compétitions :

- Les tirs Plasma peuvent et doivent être désactivés lors de toutes les compétitions de l'année, ce mode de tir est interdit en partie officielle.
- Vérification du fonctionnement de la Cible Pistolet avant de rentrer en partie par le joueur.
- Attention à la dissimulation de la cible ventrale car le plastron se porte plus haut
- Le bruit du Pistolet V3 peut, et doit, être désactivé dans les paramètres du logiciel V3

NB : Pour les connaisseurs du logiciel, nous vous conseillons de créer un modèle "Compète" sur le logiciel, avec tous les paramètres que vous souhaitez lui appliquer, bruit du pistolet, pas de plasma, mode de jeu Sniper par défaut. Vous pourrez ensuite configurer vos parties en sélectionnant simplement le modèle "Compète" qui vous permettra de gagner un temps précieux.

3.3.13 **TROPHÉES DES MEILLEURS JOUEURS**

MVP = Most Valuable Player : Joueur ayant la moyenne la plus élevée de différence :
nombre de touches données – nombre de touches reçues

Meilleur Attaquant (Pistolet d'or) : Joueur ayant la moyenne la plus élevée de *touches données par match*. - *touches données sur l'année divisé par le nombre de matchs joués*

Meilleur Défenseur (Plastron d'or) : Meilleur défenseur : Joueur ayant la moyenne la plus faible de *touches reçues par match*.

Perfectionniste (Joueur d'or) : Joueur ayant le meilleur placement dans les classements combinés des 3 domaines MVP / Meilleur attaquant / Meilleur Défenseur

Addition des 3 classements, le plus petit chiffre prend le titre.

- Caractéristiques de calcul :

Pour entrer dans le classement, il faut avoir joué $\geq 60\%$ des matchs de l'année.

En cas de journée par poule de niveau (Formule 1), les joueurs de la poule 2 marquent seulement la moitié des points.



BON JEU !

Comité de Proposition 2024 :

IDF: Sneaky, Draken, Eryka

EST : Rift, Raven, UnePantoufle

Comité Votant 2024 :

IDF: L' Aubergiste, Martini, Albédo, Phoenix, Oso, Lyphe

EST : Yugen, Cayde, Spectre

Rédaction 2024 :

Oso, Yugen

« Les Liges », Facebook et Discord gèrent les compétitions dans les centres Lasergame Evolution. Si vous avez des questions pour rejoindre le tournoi officiel de ligues, n'hésitez pas à nous contacter :

<https://discord.gg/wD5ZzhjZWN>

<https://www.facebook.com/2LG3lesligues/>

ANNEXE : FAUTES DE JEU

	FAUTE	SECTION	DESCRIPTION
<i>Statut</i>	Hors-jeu	1.1.5	Le joueur joue en situation de hors-jeu, lors d'un arrêt de jeu ou en salle d'équipement
	Montée éteint	1.1.4	Le joueur désactivé monte une rampe ou un escalier
	Obstacle	1.1.5	Le joueur désactivé obstrue le tir ou les mouvements d'un autre joueur
	Non-descente	1.4.7	Le joueur ne descend pas au RDC une fois désactivé
<i>Sécurité</i>	Jeu au sol	1.3.1	Le joueur reste plus de 5 secondes accroupi, pose intentionnellement le genou à terre ou effectue un mouvement interdit (rampe, roule, glisse...)
	Décor	1.3.2	Le joueur escalade ou saute par-dessus les éléments de décor
	Tir aveugle	1.3.3	Le joueur effectue un tir au-delà d'un obstacle au-delà duquel il ne voit pas
<i>Cibles</i>	Dissimulation	1.4.1	Le joueur cache une ou plusieurs cible(s) ou cache la cible du pistolet lors d'un tir
<i>Zones</i>	Non-dézonage	1.4.7	Le joueur désactivé ne se rallume pas à au moins 5 m à vol d'oiseau de sa dernière position
	Violation de zone	1.4.7	Le joueur tire sur un adversaire qui a revendiqué sa zone ou sur ses coéquipiers, ou reste dans la zone contrôlée
	Tir interdit	1.4.7	Le joueur qui revendique sa zone tire sur un adversaire en train de la quitter
<i>CAC / Cohab</i>	Charge	1.4.2	Le joueur a provoqué une charge (voir définition)
	Tir en cohabitation	1.4.3	Le joueur tire sur l'adversaire avec lequel il est en cohabitation avant la fin du décompte
<i>Escaliers</i>	Mauvais accès	1.4.7	Le joueur n'a pas quitté un étage par l'accès le plus proche malgré le signallement de l'arbitre
	Tir interdit	1.4.7	Le joueur désactivé en hauteur tire avant d'arriver au RDC
	Tir dans l'escalier	1.4.4	Le joueur éteint un adversaire en étant dans l'escalier, ou éteint un joueur empruntant un escalier
	Arrêt dans l'escalier	1.4.4	Le joueur a interrompu son déplacement dans l'escalier
	Demi-tour dans l'escalier	1.4.4	Le joueur a rebroussé chemin dans l'escalier
	Carré	1.4.5	Le joueur n'a pas quitté le carré au sol avant d'emprunter le même escalier à nouveau

Cette liste n'est pas exhaustive des fautes définies dans ce Lexis Codex

ANNEXE : FEUILLET ARBITRAGE À IMPRIMER

Couleur		Couleur	
Equipe		Equipe	
Fautes/Flashs +200/-200		Fautes/Flashs +200/-200	
Pénalités +400/-400		Pénalités +400/-400	
Double Fautes +600/-600		Double Fautes +600/-600	
Si feuille référente, merci d'inscrire le pseudo de l'AR			
Exemplaire à donner aux orgas			

Couleur		Couleur	
Equipe		Equipe	
Fautes/Flashs +200/-200		Fautes/Flashs +200/-200	
Pénalités +400/-400		Pénalités +400/-400	
Double Fautes +600/-600		Double Fautes +600/-600	
Si feuille référente, merci d'inscrire le pseudo de l'AR			
Exemplaire à donner aux orgas			

Couleur		Couleur	
Equipe		Equipe	
Fautes/Flashs +200/-200		Fautes/Flashs +200/-200	
Pénalités +400/-400		Pénalités +400/-400	
Double Fautes +600/-600		Double Fautes +600/-600	
Si feuille référente, merci d'inscrire le pseudo de l'AR			
Exemplaire à donner aux orgas			

Couleur		Couleur	
Equipe		Equipe	
Fautes/Flashs +200/-200		Fautes/Flashs +200/-200	
Pénalités +400/-400		Pénalités +400/-400	
Double Fautes +600/-600		Double Fautes +600/-600	
Si feuille référente, merci d'inscrire le pseudo de l'AR			
Exemplaire à donner aux orgas			