

REGLEMENT SPORTIF PARTICULIER

EBASKET NBA 2K

ARTICLE 1 – SYSTEME DE L'ÉPREUVE

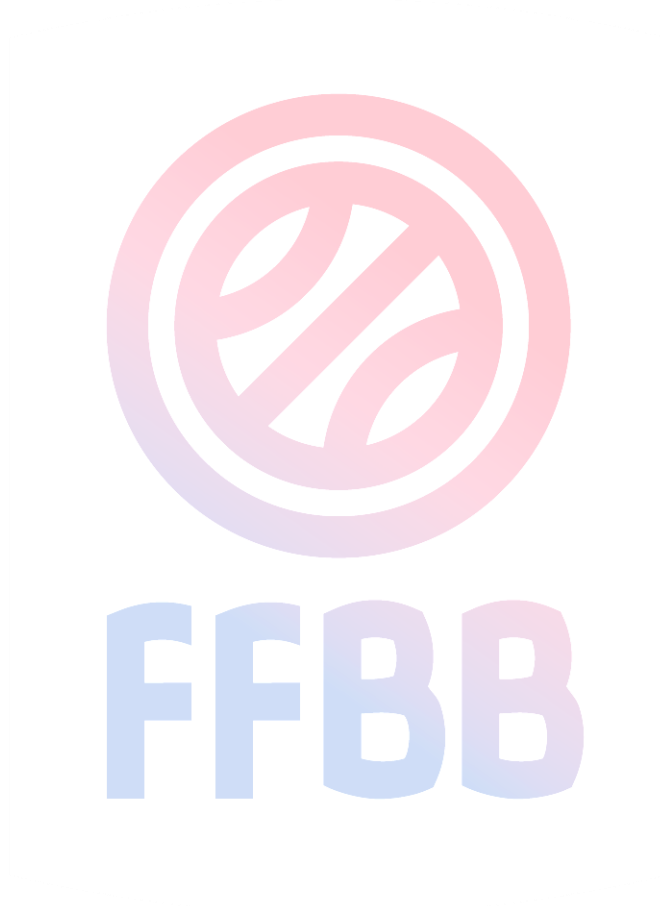
La FEDERATION FRANCAISE DE BASKET BALL organise une épreuve dite « *Championnat de France ebasket* » réservée aux équipes masculines, féminines et mixtes.

Le titre de Champion de France ebasket est attribué à l'équipe vainqueur de la finale.

La formule de compétition est établie annuellement par le Comité Directeur sur proposition de la Commission Fédérale ebasket.

Les équipes participant à cette compétition seront déterminées dans le même temps que la formule de compétition ci-dessus évoquée.





<u>ARTICLE 2 – COMPOSITION DES ÉQUIPES</u>	Chaque équipe est composée de 6 joueurs minimum et 9 joueurs maximum. Les équipes sont engagées après validation par la Commission Fédérale ebasket. Une fois validé par la Commission Fédérale ebasket, le <i>roster</i> est considéré comme définitif. Aucune modification ne peut intervenir en cours de compétition, sauf cas exceptionnel validé par la Commission Fédérale ebasket. Les joueurs quittant une équipe en cours de compétition ne peuvent en aucun cas rejoindre une autre équipe engagée. Chaque équipe doit désigner un capitaine/manager, interlocuteur unique avec la Commission Fédérale ebasket et les administrateurs. Un joueur « joker » peut être ajouté au <i>roster</i> d'une équipe, sous conditions strictes afin de préserver l'équité de la compétition : • Le joker doit être un joueur n'ayant jamais participé à la compétition avec une autre équipe, quelle que soit la situation (rencontre jouée ou équipe forfait) ; • La demande de joker doit être adressée par écrit à la Commission Fédérale ebasket et la date limite sera déterminée dans le même temps que la formule de compétition ; • Le joker est hors quota du <i>roster</i> initial, qui reste fixé entre 6 et 9 joueurs. Il est soumis aux mêmes règles de qualifications et participations que les autres joueurs (Cf. Règlements Sportifs Généraux ebasket). Tout manquement aux règles relatives au Joker entraînera la perte par pénalité d'une rencontre.
<u>ARTICLE 3 –RÈGLES DE PARTICIPATION</u>	Seuls les joueurs inscrits sur le <i>roster</i> officiel communiqué avant le début de la compétition, ainsi que les joueurs jokers dûment autorisés sont autorisés à participer. Un joueur ne peut représenter qu'une seule équipe sur la compétition. Chaque joueur doit disposer d'un compte valide PLAYSTATION ou XBOX et d'un abonnement permettant le jeu en ligne.
<u>ARTICLE 4 – SUPPORT DE JEU ET PARAMÈTRES</u>	La compétition se déroule sur le jeu NBA2K27 en mode Crew 5v5. La plateforme officielle de jeu est PLAYSTATION 5 ou XBOX SERIES X/S/. Une rencontre se joue en quatre quart-temps. La durée des quarts-temps d'une rencontre est de 5 minutes. Tout paramètre différent doit être validé par l'organisation. Chaque joueur doit utiliser son propre avatar, lequel doit respecter les standards compétitifs communiqués par la Commission Fédérale ebasket. Il est strictement interdit de créer un avatar qui s'apparente à une personne réelle.

ARTICLE 5 – CALENDRIER ET HORAIRE DES RENCONTRES	Les rencontres se déroulent selon le calendrier officiel validé par les instances compétentes de la Fédération, sur proposition de la Commission Fédérale ebasket. Swiss Round 1 → jeudi 15 octobre 2026 Swiss Round 2 → lundi 19 octobre 2026 Swiss Round 3 → jeudi 22 octobre 2026 Swiss Round 4 → lundi 26 octobre 2026 Swiss Round 5 → jeudi 29 octobre 2026 Swiss Round 6 → lundi 2 novembre 2026 Swiss Round 7 → jeudi 5 novembre 2026 Play-In → lundi 9 novembre 2026 Playoffs (Tour 1) → jeudi 12 novembre 2026 Quarts de finale → lundi 16 novembre 2026 Finale à 4 en LAN → samedi 12 décembre 2026 Les matchs auront lieu tous les lundis et jeudis soir avec un horaire de début imposé entre 21h00 et 22h30 pour les BO3 (suivant accord entre les capitaines/managers dans le channel Discord de la rencontre et fixé par défaut à 21h30). Les équipes doivent être prêtes 20 minutes avant l'horaire officiel fixé. Tout retard au-delà de 10 minutes peut entraîner un forfait conformément aux Règlements Sportifs Généraux ebasket.
--	--



ARTICLE 6 – DÉROULEMENT DES RENCONTRES	Les rencontres se jouent sur le mode : <i>Crew</i>. La procédure obligatoire à respecter est la suivante : Avant chaque rencontre : • Les capitaines/managers doivent transmettre la liste du cinq de départ de leur équipe aux administrateurs 20 minutes avant la rencontre ; • Les capitaines/managers doivent confirmer la disponibilité de leur équipe ; • Les capitaines/managers de chaque équipe doivent se contacter avant la rencontre dans le <i>canal</i> Discord dédié ; • Toute anomalie doit être signalée à l'administrateur. Les capitaines/managers doivent ensuite faire débiter la rencontre dans le canal Discord dédié. Pendant la rencontre : • Tout incident majeur doit être immédiatement signalé à l'Administrateur, dans les conditions prévues par les Règlements Sportifs Généraux ; • Aucune décision affectant le déroulé de la rencontre ne doit être prise sans validation d'un Administrateur. Après la rencontre : • Les équipes doivent respecter la procédure de validation des résultats. Le format de la compétition est défini par l'organisateur et peut inclure : • Phase de groupes / système suisse ; • Phase éliminatoire ; • Phases finales (LAN ou online). Les rencontres peuvent être disputées en : • BO1 ; • BO3 ; • BO5 ; • SO2 ;
--	---

<u>ARTICLE 7 – DÉCONNEXIONS</u>	Un joueur déconnecté, et incapable de reprendre sa place, peut être remplacé par un coéquipier, même au cours de la rencontre. En cas de déconnexions en début de rencontre (de 5:00 à 4:00 au chrono du premier quart-temps) : • La rencontre est rejouée dans son intégralité ; • Si l'écart au score est ≥ 5 points : il est conservé ; • Si l'écart est < 5 points : la rencontre repart sur un score nul (0–0). Si deux déconnexions surviennent avant l'entre-deux, toute nouvelle déconnexion nécessite l'intervention de l'Administrateur. Les déconnexions avant l'entre-deux (début de la rencontre) n'impactent pas la rencontre. En cas de déconnexions au cours de la rencontre (après la première minute de jeu du premier quart-temps) : • La rencontre est rejouée avec le temps restant, en conservant : ○ Le différentiel de score, ○ Les fautes, ○ Les temps-morts, ○ La possession. Il est impératif de fournir une capture d'écran claire affichant toutes les statistiques à l'administrateur avant de débiter de nouveau la rencontre. Une équipe a droit à 2 déconnexions inopinées au cours de la rencontre. À la 3^e déconnexion, et peu importe la raison, la rencontre se poursuit avec un bot IA en remplacement du joueur déconnecté.
<u>ARTICLE 8 – RÈGLES SPÉCIFIQUES</u>	Durant la rencontre, sont interdits : • L'usage de matériels externes (Cronus, Zen...) • L'exploitation de <i>bugs</i> • L'automatisation des <i>inputs</i> • Les « <i>shoot au stick</i> » (technique de tirs) • Toute tentative d'altération de l'équité sportive, y compris par : ○ Les arrangements entre équipes ; ○ ou comportement anti-compétitif.
<u>ARTICLE 9 – VALIDATION DES RENCONTRES</u>	Les résultats doivent être validés par transmission du <i>boxscore</i> complet (résultats et statistiques) par l'une des deux équipes dans le canal Discord approprié et dans un délai de 20 minutes maximum après chaque série : • Captures d'écran claires et nettes. • Statistiques visibles pour les deux équipes. Les images floues ou illisibles ne seront pas acceptées. Les résultats sont validés par la Commission Fédérale ebasket.

<u>ARTICLE 10 – CLASSEMENT</u>	Le classement est établi en fonction des résultats des rencontres. Victoire = gain de la rencontre = 1 point Défaite = perte de la rencontre = 0 point Forfait = 0 point = score administratif conformément aux Règlements En cas d'égalité entre deux équipes, celles-ci seront départagées selon les critères suivants : 1. Confrontations directes 2. Différence de points (marqués / encaissés) 3. Nombre de points marqués 4. Tirage au sort
<u>ARTICLE 11 – OBLIGATIONS DES ÉQUIPES</u>	Les équipes doivent respecter les règlements de la Fédération et les décisions de la Commission ebasket ou des Administrateurs. Toutes les équipes doivent diffuser leurs rencontres sur une chaîne <i>Twitch</i> définie et communiquée en amont aux Administrateurs. La voix de tous les joueurs doit être clairement audible sur le <i>stream</i> diffusé. L'organisation se réserve le droit de diffuser en exclusivité toute rencontre de la compétition. En cas de diffusion exclusive décidée par l'organisation : • Les équipes doivent se conformer aux exigences techniques imposées ; • Elles ne peuvent lancer la rencontre sans validation ; • Elles doivent assurer la qualité sonore et visuelle du <i>stream</i>. L'organisation peut également demander la participation d'un ou plusieurs joueurs à une interview d'après-rencontre.
<u>ARTICLE 12 - ÉQUIPEMENTS ET TERRAIN</u>	Les équipes doivent : • Utiliser leur salle <i>Crew</i> officielle ; • Respecter les obligations de couleur de maillots. ○ Domicile : maillot clair ○ Extérieur : maillot foncé

<u>ARTICLE 13 – FORFAIT ET PERTE PAR PENALITE</u>	Le forfait est appliqué automatiquement en cas de non-respect des règles de présence ou de déroulement : • Retard ; • Abandon de la rencontre (hors déconnexion) ; • Joueur non conforme ; • Déclaration du capitaine/manager d'un forfait. Le forfait entraîne la perte de la rencontre sur le score de 60-0. En cas d'abandon de la rencontre, l'équipe fautive conserve un score de 0 point. Si l'écart de points au moment de l'abandon est supérieur à 60 points, alors cet écart est conservé et appliqué au résultat final. La perte par pénalité entraîne également la perte de la rencontre sur le score de 60 à 0.
<u>ARTICLE 14 – CAS PARTICULIERS AUX BANS (EXCLUSIONS) TEMPORAIRES NBA 2K</u>	Un joueur ne doit pas quitter une rencontre ou se déconnecter du jeu, avant la fin de fin de la rencontre. Se déconnecter du jeu expose à : • Un <i>ban</i> (exclusion) potentiel du joueur par le jeu vidéo, • Un forfait de l'équipe pour la rencontre suivante si ce <i>ban</i> entraîne un retard, conformément aux Règlements Sportifs Généraux. Un <i>ban</i> lié (exclusion) à une rencontre quittée avant la fin de celle-ci par un joueur n'est pas pris en compte : la règle du retard s'applique, conformément aux Règlements Sportifs Généraux. Si un joueur reçoit un <i>ban</i> à la suite d'un code erreur causé par une déconnexion lors de la rencontre, il doit fournir à un Administrateur : • Le clip vidéo du code erreur, • Le message de <i>ban</i>, • L'heure de début du <i>ban</i>. Si l'administrateur confirme l'erreur, la rencontre pourra être relancée après la fin du <i>ban</i> (maximum 30 minutes).
<u>ARTICLE 15 – CANAL DE COMMUNICATION</u>	Le canal officiel de la compétition est la plateforme <i>Discord</i>. Toutes les communications officielles de la Commission Fédérale ebasket (informations, convocations, décisions, annonces, etc.) sont effectuées via ce canal. Les participants sont tenus de rejoindre le serveur Discord officiel de la compétition et de consulter régulièrement les informations qui y sont diffusées. Aucune contestation ne pourra être recevable en cas de non-consultation des informations publiées sur ce canal.

ARTICLE 16 – PRIZE MONEY	Un Prize Money est versé aux meilleures équipes de la compétition, selon les modalités suivantes : Vainqueur : 1 000 € Finaliste : 600 € Demi-finalistes : 200 € pour chaque finaliste
--	--

DÉFINITIONS

Crew : est un mode de jeu intégré à La Ville (The City) qui remplace l'ancien mode Pro-Am. Il permet aux joueurs de créer ou de rejoindre un groupe de joueurs (un Crew) pour s'entraîner et lancer des matchs compétitifs

BO1 (Best Of 1) : rencontre jouée en une seule manche ; le vainqueur de cette manche remporte directement la rencontre.

BO3 (Best Of 3) : rencontre jouée au meilleur des 3 manches ; il faut gagner 2 manches sur 3 pour remporter la série.

BO5 (Best Of 5) : rencontre jouée au meilleur des 5 manches ; il faut gagner 3 manches sur 5 pour remporter la série.

Sum of 2 (SO2) : format où deux rencontres sont jouées, et le vainqueur est désigné selon le total cumulé des scores sur les deux rencontres, plutôt que par le nombre de manches gagnées individuellement.

Avatar : personnage contrôlé par un joueur dans le jeu NBA2K, créé et personnalisé selon les règles de la compétition.

Discord : plateforme de communication officielle utilisée pour organiser les rencontres, transmettre les informations et valider les résultats.

Shoot au stick : Méthode de tir spécifique dans NBA2K utilisant le stick analogique, interdite dans ce règlement.

Automation des inputs : Utilisation de systèmes automatisant les actions de jeu sans intervention humaine.

LAN (Local Area Network) : tournoi de jeu vidéo joué en présentiel, où tous les participants sont réunis dans un même lieu et connectés sur un réseau local.

Stream : Transmission en direct des rencontres sur une plateforme comme Twitch.

Twitch : Plateforme de streaming en direct permettant de diffuser et de visionner des contenus vidéo en temps réel. Dans le cadre de la compétition, Twitch est utilisé pour retransmettre les rencontres officielles et assurer leur visibilité auprès du public et des organisateurs.

Ban : Mesure disciplinaire qui peut être automatique utilisée pour faire respecter les règles et maintenir une expérience de jeu équitable pour tous les joueurs.