

RÈGLEMENTS SPORTIFS GENERAUX EBASKET

Sommaire

TITRE I – LES PARTICIPANTS AUX COMPETITIONS	3
ARTICLE 1 – OBLIGATIONS SPORTIVES DES EQUIPES	3
ARTICLE 2 – LES JOUEURS	3
TITRE II – L'ORGANISATION DES COMPETITIONS	4
A) ORGANISATION ET CONTROLE DES COMPETITIONS	4
B) LE DEROULEMENT DES RENCONTRES	5
ARTICLE 5 – COMMUNICATION OFFICIELLE	5
ARTICLE 6 – SUPPORT DE JEU ET ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE	5
ARTICLE 7 – HORAIRE ET PONCTUALITÉ	6
C) LES CONDITIONS TECHNIQUES DES RENCONTRES	6
ARTICLE 8 – ÉQUIPEMENTS DES JOUEURS	6
ARTICLE 9 – IDENTITÉ NUMÉRIQUE ET COMPTE DE JEU	6
TITRE III – ÉVÉNEMENTS SURVENANT AU COURS DE LA RENCONTRE	7
ARTICLE 10 – NON-DÉROULEMENT OU INTERRUPTION D'UNE RENCONTRE	7
ARTICLE 11 – INCIDENTS TECHNIQUES ET DÉCONNEXIONS	7
ARTICLE 12 – EXPLOITATION D'INCIDENTS ET DYSFONCTIONNEMENTS	8
ARTICLE 13 – RECLAMATIONS	8
ARTICLE 14 – VOICE CHECK	8
ARTICLE 15 – PERTE PAR PENALITE	9
ARTICLE 16 – FORFAIT	9
ARTICLE 17 – ABANDON DE RENCONTRE	9
TITRE IV – MODALITES DE CLASSEMENT	11
ARTICLE 18 – MODALITES DE CLASSEMENT	11
ARTICLE 19 – EQUIPES A EGALITE	11
TITRE V – COMPORTEMENT, INTÉGRITÉ ET DISCIPLINE	11
ARTICLE 20 – COMPORTEMENT DES ACTEURS	11
TITRE VI – OBLIGATIONS MEDIATIQUES ET FINANCIERES	11
ARTICLE 21 – OBLIGATIONS MÉDIATIQUES	11
ARTICLE 22 – DROIT D'ENGAGEMENT	11
TITRE VII – DISPOSITIONS FINALES	13
ARTICLE 23 – CAS NON PRÉVUS	13
ARTICLE 24 – PENALITES	13
ANNEXES AUX REGLEMENTS SPORTIFS GENERAUX EBASKET	14

ANNEXE 1 – COMPETENCES DE LA COMMISSION FEDERALE EBASKET– INFRACTIONS ET MESURES	14
---	-----------

ANNEXE 2 – COMPETENCES DES ADMINISTRATEURS – INFRACTIONS ET MESURES	15
--	-----------

Préambule

1. Les compétitions ebasket organisées par la FFBB sont ouvertes aux équipes régulièrement engagées auprès de la Commission Fédérale ebasket (dont les compétences sont énumérées ci-après) et respectant les conditions définies par les présents Règlements Sportifs Généraux.

2. Ces compétitions se déroulent conformément :

- Aux présents Règlements Sportifs Généraux ebasket ;
- Au Règlement Sportif Particulier propre à chaque compétition ;
- Aux règles officielles du jeu dans sa version en vigueur, sous réserve des dispositions particulières prévues au présent règlement.

3. Le Bureau Fédéral, sur proposition de la Commission Fédérale ebasket se réserve le droit de refuser l'inscription ou la participation d'une équipe ou d'un joueur pour tout motif jugé légitime.

4. La FFBB et la Commission Fédérale ebasket décline toute responsabilité en cas d'incident technique, de défaillance de réseau, de panne matérielle ou de tout dommage survenu lors ou à l'occasion d'une rencontre ebasket.

5. Tous les cas non prévus par les présents règlements seront tranchés par le Bureau Fédéral, sur proposition de la Commission Fédérale ebasket.

FFBB

TITRE I – LES PARTICIPANTS AUX COMPETITIONS

ARTICLE 1 – OBLIGATIONS SPORTIVES DES EQUIPES

Toute équipe engagée dans une compétition ebasket est tenue de respecter l'ensemble des dispositions des présents règlements ainsi que les décisions de la Commission Fédérale ebasket et des administrateurs désignés lors des compétitions.

Chaque équipe est responsable du comportement de l'ensemble de ses joueurs, capitaines/managers, remplaçants et de toute personne intervenant pour son compte.

ARTICLE 2 – LES JOUEURS

2.1 Qualification, éligibilité et participation

Pour prendre part aux rencontres des compétitions ebasket, tous les joueurs doivent être régulièrement qualifiés.

Les joueurs doivent être titulaires d'une licence ou d'un titre de participation permettant la pratique du ebasket en compétition.

Pour participer à une rencontre d'une compétition ebasket, tout joueur doit être régulièrement inscrit sur la liste officielle de l'équipe qu'il représente et autorisé à prendre part à la compétition concernée par la Commission Fédérale ebasket.

Cette liste de joueurs doit être envoyée à la Commission Fédérale ebasket pour validation en amont de la compétition.

Une fois la liste des joueurs validée par la Commission Fédérale ebasket, celle-ci devient officielle.

Par principe, un joueur ne peut représenter qu'une seule équipe au cours d'une même compétition.

Sauf disposition contraire prévue par le Règlement Sportif Particulier, aucun joueur ne peut rejoindre une autre équipe en cours de compétition (après validation des *rosters* par la Commission Fédérale ebasket).

Les compétitions ebasket sont mixtes et ouvertes à tous les pratiquants, âgés de 16 ans minimum au jours du début de la compétition.

2.2 Capitaine/Manager

Chaque équipe est tenue de désigner un capitaine/manager avant le début de la compétition.

Le capitaine/manager est l'unique interlocuteur reconnu de l'équipe pour toutes les questions sportives et administratives.

Le capitaine/manager est notamment chargé :

- De transmettre les informations demandées par l'organisation ;
- De déposer les éventuelles réclamations ;
- De s'assurer de la conformité des joueurs alignés.

2.3 Vérification des joueurs

Avant chaque compétition, le capitaine/manager doit envoyer la liste de l'équipe à la Commission Fédérale ebasket.

Les Administrateurs se réservent le droit de procéder à toute vérification ultérieure avant une rencontre.

La participation irrégulière d'un joueur entraîne la perte de la rencontre par pénalité pour l'équipe fautive.

TITRE II – L'ORGANISATION DES COMPETITIONS

A) ORGANISATION ET CONTROLE DES COMPETITIONS

ARTICLE 3 - LA COMMISSION FEDERALE EBASKET

3.1 Attributions et compétences

Est instituée une Commission Fédérale ebasket chargée d'organiser les compétitions ebasket.

Elle est compétente pour :

- Faire valider aux instances compétentes de la Fédération les formules des compétitions et les calendriers ;
- Gérer les inscriptions des équipes ;
- Convoquer les équipes ;
- Nommer les administrateurs pour les rencontres ;
- Homologuer les résultats & classements des compétitions ;
- Relever les infractions et appliquer les mesures/pénalités relevant de sa compétence telles que prévues par les présents règlements et leurs annexes.

3.2 Décisions

Les décisions de la Commission Fédérale ebasket sont prises conformément aux présents règlements, aux règlements sportifs particuliers ainsi qu'au Titre IX des Règlements Généraux.

ARTICLE 4 - LES ADMINISTRATEURS

4.1 Désignation

Les administrateurs sont désignés, chaque saison par le Bureau Fédéral, sur propositions la Commission Fédérale ebasket.

4.2 Attributions et compétences

La Commission Fédérale ebasket doit nommer, pour chaque rencontre des compétitions ebasket, un administrateur chargé de superviser, de coordonner les équipes et les joueurs, et de veiller au respect des règlements en vigueur.

À ce titre, les administrateurs sont notamment chargés :

- D'assurer le bon déroulement des rencontres ;
- De répondre aux questions et demandes des capitaines/managers ;
- De donner toute instruction nécessaire à la tenue des rencontres ;
- De contrôler l'identité et l'éligibilité des joueurs aux rencontres ;

- De gérer les incidents techniques, déconnexions, bugs et autres dysfonctionnements susceptibles d'affecter le déroulement d'une rencontre ;
- De constater les infractions aux règlements et appliquer les mesures/pénalités relevant de sa compétence telles que prévues par les présents règlements et leurs annexes ;
- De statuer sur les faits de jeu survenant pendant une rencontre.

Afin de préserver l'intégrité de la compétition, les administrateurs peuvent procéder à toute vérification qu'ils jugent nécessaire et demander tout élément justificatif aux équipes ou aux joueurs.

4.3 Décisions des Administrateurs

Les décisions prises par les administrateurs, pendant une rencontre, afin d'assurer son bon déroulement, sont applicables dès leur notification.

Ces décisions constituent des décisions de jeu et sont insusceptibles de recours.

B) LE DEROULEMENT DES RENCONTRES

ARTICLE 5 – COMMUNICATION OFFICIELLE

5.1 Canal de communication

Toute communication officielle relative à la compétition ou à une rencontre doit obligatoirement s'effectuer via les canaux désignés par la Commission Fédérale ebasket.

5.2 Exclusion des canaux non officiels

Toute communication effectuée en dehors de ces canaux est réputée inexistante et ne peut être prise en compte.

5.3 Responsabilité des équipes

Les équipes sont responsables de la bonne prise en compte des informations transmises via les canaux officiels.

Toute information publiée par l'organisation est réputée connue.

Aucune contestation ne pourra être recevable en cas de non-consultation des communications officielles.

ARTICLE 6 – SUPPORT DE JEU ET ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

6.1 Principe général

Les rencontres des compétitions ebasket se déroulent au moyen d'un support numérique de simulation sportive, sur une ou plusieurs plateformes techniques, selon les dispositions prévues par le Règlement Sportif Particulier de la compétition concernée.

6.2 Neutralité technologique

Les présents Règlements Sportifs Généraux s'appliquent indépendamment :

- Du jeu vidéo utilisé ;
- Du mode de jeu retenu ;
- De la plateforme ou du matériel support.

6.3 Référence au règlement particulier

Les caractéristiques techniques du jeu, les modes de jeu autorisés, les paramètres applicables ainsi que les éventuelles restrictions sont définis exclusivement dans le Règlement Sportif Particulier.

6.4 Validation préalable des rencontres

Aucune rencontre ne peut être lancée sans validation préalable de l'administrateur lorsque celle-ci est requise.

Les administrateurs peuvent :

- Retarder le lancement d'une rencontre (30 minutes maximum) ;
- Imposer des vérifications préalables.

Toute initiative prise par les équipes sans validation peut entraîner la non-homologation du résultat.

ARTICLE 7 – HORAIRE ET PONCTUALITÉ

7.1 Obligation de ponctualité

Les joueurs doivent être présents, connectés et prêts à jouer au moins 20 minutes avant l'heure officielle fixée pour le début de la rencontre.

7.2 Retard

Tout retard est constaté et consigné par les administrateurs.

Une tolérance maximale de 10 minutes après l'heure prévue est accordée, que ce soit :

- Au début de la première rencontre d'une série ;
- Ou lors de la reprise entre deux rencontres d'une série.

Tout dépassement au-delà de ce délai entraîne directement l'application d'une pénalité selon le barème suivant (rappelé en annexe des présents règlements sportifs généraux) :

- +10 minutes : Perte par forfait de la 1^{ère} rencontre (ou défaite si match sec)
- +20 minutes : Perte par forfait de la série complète

7.3 Report

Les rencontres doivent être jouées aux dates du calendrier officiel, dans le créneau horaire autorisé.

Aucun report de rencontre n'est autorisé : les jours de rencontres sont imposés par la Commission Fédérale ebasket.

Toutes demandes de changement de date et/ou d'horaire se verra refusée par la Commission Fédérale ebasket.

C) LES CONDITIONS TECHNIQUES DES RENCONTRES

ARTICLE 8 – ÉQUIPEMENTS DES JOUEURS

Les équipements obligatoires, les caractéristiques techniques minimales, les dispositifs autorisés ou interdits ainsi que les obligations spécifiques des joueurs sont définis exclusivement dans le Règlement Sportif Particulier de compétition.

ARTICLE 9 – IDENTITÉ NUMÉRIQUE ET COMPTE DE JEU

9.1 Conformité de l'identité

Chaque joueur doit utiliser un compte conforme à l'identité déclarée auprès de Commission Fédérale ebasket.

Par exception au principe précité, il est possible pour un joueur d'utiliser un compte différent uniquement :

- Au sein de la même équipe ;

- Avec validation d'un administrateur ;
- Après information préalable de l'équipe adverse.

9.2 Utilisation frauduleuse

L'utilisation d'un compte tiers non autorisé est strictement interdite.

La conséquence immédiate est l'exclusion du joueur fautif et du propriétaire du compte, ainsi que la perte par pénalité automatique de l'ensemble des rencontres ou l'utilisation d'un compte tiers non autorisé a été détectée pour l'équipe concernée.

Ces pénalités sont prononcées par l'administrateur.

9.3 Acceptation tacite du résultat

Toute équipe qui débute une rencontre sans avoir effectué les vérifications nécessaires concernant l'identité des joueurs adverses et la conformité des comptes utilisés, est réputée accepter implicitement la validité de l'effectif adverse et la tenue de la rencontre.

Aucune contestation relative à ces éléments ne pourra être formulée par l'une de ces équipes après le lancement de la rencontre.

TITRE III – ÉVÉNEMENTS SURVENANT AU COURS DE LA RENCONTRE

ARTICLE 10 – NON-DÉROULEMENT OU INTERRUPTION D'UNE RENCONTRE

10.1 Compétence

En cas de non-déroulement total ou partiel d'une rencontre, l'Administrateur est compétent pour statuer sur les suites à donner.

10.2 Décisions

Les décisions qui peuvent être prises sont les suivantes :

- Rencontre à remettre (rencontre qui n'a pas débuté)
- Rencontre à jouer (rencontre qui a débuté mais qui n'a pas été jusqu'à son terme) ;
- Rencontre à rejouer (rencontre qui a été jusqu'à son terme) ;
- Perte par forfait ;
- Perte par pénalité à l'encontre de l'une ou des deux équipes ;
- Homologation du résultat.

ARTICLE 11 – INCIDENTS TECHNIQUES ET DÉCONNEXIONS

11.1 Principes généraux

Les modalités de gestion et d'appréciation des déconnexions sont définies au sein des Règlements Sportifs Particuliers propres à chaque compétition.

Les conséquences des déconnexions et autres interruptions de jeu et incidents techniques sont appréciés par les administrateurs.

11.2 Absence d'automatisme

L'absence ou la défaillance technique d'un joueur n'entraîne pas automatiquement l'interruption de la rencontre.

11.3 Critères d'appréciation

Les administrateurs statuent au cas par cas en tenant compte notamment :

- De la gravité de l'incident ;
- De son impact sur l'équité sportive ;
- Du comportement des équipes concernées.

ARTICLE 12 – EXPLOITATION D'INCIDENTS ET DYSFONCTIONNEMENTS

Toute exploitation volontaire d'un bug, d'un dysfonctionnement ou d'un incident technique constitue une faute qui entraîne la perte par pénalité de la rencontre.

Ces exploitations sont appréciées par les administrateurs.

ARTICLE 13 – RECLAMATIONS

Toute équipe estimant durant une rencontre avoir été lésée dans ses intérêts peut déposer une réclamation, sous réserve du respect de la procédure suivante.

13.1 Procédure obligatoire

Pendant la rencontre :

Le capitaine/manager doit signaler la réclamation dès la survenance du fait litigieux dans les canaux officiels défini au sein des Règlements Sportifs Particuliers propres à chaque compétition.

La réclamation doit être portée à la connaissance de l'administrateur de la rencontre, dès que possible, lorsque le jeu est interrompu.

Après la rencontre :

Le capitaine/manager doit confirmer sa réclamation auprès d'un administrateur dans un délai maximum de dix minutes après la fin de la rencontre concernée.

Cette confirmation doit :

- Préciser l'objet de la réclamation ;
- Identifier clairement les faits contestés ;
- Être accompagnée de tous les éléments de preuve disponibles (captures d'écran, vidéos, enregistrements audios ou tout autre élément utile).

13.2 Irrecevabilité

Toute réclamation formulée hors délai, hors procédure ou sans preuve est irrecevable.

13.3 Procédure de traitement

Les réclamations sont traitées par l'administrateur au regard des éléments apportés par les équipes.

Dans le cadre du traitement d'une réclamation, l'administrateur pourra décider de :

- Classer sans suite la réclamation ;
- Confirmer le résultat acquis sur le terrain ;
- Faire jouer ou rejouer la rencontre

La décision sera notifiée aux parties présentes via les canaux de communication de la compétition.

ARTICLE 14 – VOICE CHECK

Le *Voice check*, organisé sur demande d'une équipe par l'administrateur, permet de garantir la transparence et l'identité des joueurs présents lors d'une rencontre.

Une équipe peut demander une vérification des micros de l'équipe adverse avant la rencontre.

Le *Voice check* ne constitue pas une réclamation au sens de l'article 12.

Cette demande doit être effectuée :

- Via un ticket sur les canaux officiels définis au sein des Règlements Sportifs Particuliers propres à chaque compétition,
- Au minimum 1 heure avant l'horaire de la rencontre.

L'objectif est de vérifier que :

- Chaque joueur correspond bien au joueur inscrit dans le *roster* ;
- Aucun compte tiers ou joueur extérieur n'est utilisé.

En cas de suspicion avérée le début d'une rencontre peut être retardé dans la limite de 10 minutes, si la situation n'est pas régularisée, la rencontre est perdue par forfait par l'équipe fautive. Toute contestation doit être accompagnée de preuves claires (audio/vidéo).

ARTICLE 15 – PERTE PAR PENALITE

15.1 Définition

La perte par pénalité est une pénalité sportive prononcée à l'encontre d'une équipe lorsque certaines infractions au présent règlement sont constatées.

15.2 Conséquences sportives

La perte par pénalité entraîne la défaite de l'équipe fautive pour la rencontre concernée. L'équipe adverse est déclarée victorieuse.

Le score sportif applicable à une rencontre perdue par pénalité est défini par le Règlement Sportif Particulier de la compétition concernée.

15.3 Compétence

La perte par pénalité est prononcée par l'administrateur lorsqu'elle résulte d'un fait de jeu ou d'une infraction constatée dans le cadre du déroulement d'une rencontre. Les cas dans lesquels la perte par rencontre est appliquée sont listés en annexes des présents règlements.

ARTICLE 16 – FORFAIT

Toute équipe déclarant forfait pour une rencontre est automatiquement déclarée perdante pour l'ensemble de la série concernée et ne peut prendre part à aucune autre rencontre de cette même série.

Une équipe ayant perdu trois rencontres par forfait lors d'une même compétition sera déclarée forfait général (sous réserve qu'elles aient fait l'objet de trois notifications distinctes).

Le forfait général d'une équipe entraîne le déclassement en fin de saison à la dernière place de sa compétition.

ARTICLE 17 – ABANDON DE RENCONTRE

17.1 Principe d'abandon

Toute équipe ou tout joueur quittant volontairement une rencontre sans autorisation est réputée abandonner ladite rencontre.

17.2 Conséquences

L'abandon entraîne la perte immédiate de la rencontre et peut donner lieu à des pénalités complémentaires prévus par le Règlement Sportif Particulier de la compétition.



TITRE IV – MODALITES DE CLASSEMENT

ARTICLE 18 – MODALITES DE CLASSEMENT

Les modalités de classement sont définies au sein des Règlements Sportifs Particuliers propres à chaque compétition.

ARTICLE 19 – EQUIPES A EGALITE

En cas d'égalité, les équipes sont départagées selon l'ordre suivant :

1. Pourcentage de séries gagnées
2. Différence de rencontres gagnées
3. Buchholz¹ (difficulté du parcours, sommes du nombre de victoires adversaires rencontrés)
4. Confrontation directe
5. Différentiel de points (point average)

Si à n'importe quelle étape de l'application de ces critères une ou plusieurs équipes peuvent être classées, les équipes restant à égalité seront départagées en appliquant de nouveau ces critères à partir du premier.

TITRE V – COMPORTEMENT, INTEGRITÉ ET DISCIPLINE

ARTICLE 20 – COMPORTEMENT DES ACTEURS

Les joueurs, capitaines/managers, remplaçants et représentants doivent adopter un comportement respectueux et conforme à l'esprit sportif.

Tout comportement déplacé ou toute atteinte à l'intégrité des compétitions pourra conduire à l'ouverture immédiate d'une procédure disciplinaire auprès de l'organisme disciplinaire compétent.

TITRE VI – OBLIGATIONS MEDIATIQUES ET FINANCIERES

ARTICLE 21 – OBLIGATIONS MÉDIATIQUES

Les équipes participant à une compétition ebasket contribuent à sa visibilité.

Elles peuvent être sollicitées pour participer à des interviews ou contenus promotionnels.

ARTICLE 22 – DROIT D'ENGAGEMENT

Les équipes participant aux compétitions ebasket sont tenues de s'acquitter d'un droit d'engagement dans le montant est fixé par le Comité Directeur de la Fédération sur proposition de la Commission Fédérale sport.

22.1 Obligations financières

Toute équipe n'ayant pas réglé :

- 1- Les pénalités financières qui lui ont été infligées ;
- 2- Les droits d'engagement ;
- 3- Ou toute autre somme due à la FFBB au titre des compétitions ebasket,

¹ Le système Buchholz (ou score Buchholz) est une méthode de départage et d'attribution des têtes de série. Le score Buchholz d'une équipe est égal à la somme des scores de tous les adversaires qu'elle a affrontés. Plus les adversaires d'une équipe ont gagné de rencontres durant le tournoi, plus son score Buchholz sera élevé. L'objectif est de récompenser et valoriser les équipes qui ont eu le parcours le plus difficile. Si deux équipes affichent exactement le même nombre de victoires et de défaites, celle qui a affronté les opposants les plus forts obtiendra un meilleur classement.

Perd son droit d'engagement aux compétitions ebasket jusqu'à la régularisation complète de sa situation.

22.2 Responsabilité des membres de l'équipe

Lorsqu'à l'issue d'une compétition, une équipe laisse subsister une dette envers la FFBB, la Commission Fédérale ebasket peut refuser l'engagement, dans toute compétition ebasket de tout joueur, capitaine/manager figurant ou ayant figuré sur le roster officiel de cette équipe.

Cette mesure demeure applicable jusqu'au règlement intégral des sommes dues.

La Commission Fédérale ebasket conserve toutefois la possibilité d'apprécier individuellement la situation des personnes concernées lorsque des circonstances particulières le justifient.



TITRE VII – DISPOSITIONS FINALES

ARTICLE 23 – CAS NON PRÉVUS

Tous les cas non prévus par les présents règlements sont tranchés par le Bureau Fédéral, après avis de la Commission Fédérale ebasket.

ARTICLE 24 – PENALITES

En cas de non-respect des présents règlements, les mesures et pénalités prévues aux annexes 1 et 2 peuvent être appliquées par les autorités compétentes définies au présent règlement.



ANNEXES AUX REGLEMENTS SPORTIFS GENERAUX EBASKET

ANNEXE 1 – COMPETENCES DE LA COMMISSION FEDERALE EBASKET– INFRACTIONS ET MESURES

<u>Infraction</u>	<u>Pénalités automatiques</u>	<u>Montant Pénalités</u>
Non-respect du délai réglementaire de transmission du résultat exact de la rencontre dans le canal de communication dédié	Pénalité financière	20€ par manquement
Non transmission de la liste du cinq de départ aux administrateurs avant la rencontre	Pénalité financière	20€ par manquement
Non-respect des obligations des équipes Non utilisation des maillots et salle validés avant le lancement de la compétition	Pénalité financière	20€ par manquement
Non-respect des règles relatives au Joker	Perte par pénalité	
Forfait simple (hors phase finale)	- 0 point au classement ET - Perte par pénalité de la série de rencontre	
Forfait simple (phase finale)	Pénalité financière	100 €
Trois notifications de rencontres perdues par forfait simple	Forfait Général	
Equipe déclarant forfait général après la date de clôture des engagements ou déclaré forfait général	- Non-remboursement de l'engagement ET - Interdiction de participation de cette équipe à la compétition pour la saison suivante ET - Déclassement de l'équipe à la dernière place du ranking	
Retard à l'heure de la rencontre	+10 minutes : Perte par forfait de la 1 ^{ère} rencontre (ou défaite si BO1) +20 minutes : Perte par forfait de la série complète	
Non-paiement de l'engagement de l'équipe	Non engagement	
Tout autre cas non prévu	Dossier disciplinaire	

ANNEXE 2 – COMPETENCES DES ADMINISTRATEURS – INFRACTIONS ET MESURES

<u>Infraction</u>	<u>Décision</u>
Non-respect des règles de participation Participation d'un joueur non autorisé à participer à la compétition	Perte par pénalité de la rencontre
Non-respect des règles de participation Participation d'un joueur suspendu ou interdit de participer aux manifestations sportives	Perte par pénalité de la rencontre
Non-respect des obligations des équipes Non diffusion de leurs rencontres sur une chaîne Twitch définie et communiquée en amont aux administrateurs (Cf. Règlement Sportif Particulier NBA2K)	Perte par pénalité de la rencontre
Utilisation frauduleuse d'un compte tiers	Pour le joueur : - Exclusion du joueur + Ouverture procédure disciplinaire Pour l'équipe : - Perte par pénalité de l'ensemble des rencontres
Utilisations de matériels externes, exploitation volontaire de bugs, dysfonctionnements ou incidents techniques, automatisation des inputs et shoot au stick (Cf. Règlement Sportif Particulier NBA2K)	Perte par pénalité de la rencontre
Compte de jeu non conforme	- Interdiction de participer à la rencontre ET - Remplacement du joueur dans un délai maximum de 10 minutes ET Application de la règle des retards - +10 minutes : Perte par forfait de la 1 ^{ère} rencontre (ou défaite si BO1) - +20 minutes : Perte par forfait de la série complète
Identité du joueur impossible à vérifier	- Interdiction de participer à la rencontre ET - Remplacement du joueur dans un délai maximum de 10 minutes ET Application de la règle des retards - +10 minutes : Perte par forfait de la 1 ^{ère} rencontre (ou défaite si BO1) - +20 minutes : Perte par forfait de la série complète
Déconnexions	Définie au sein des Règlements Sportifs Particuliers
Refus de Voice check demandé dans les délais	- Retard du lancement de la rencontre ET Application de la règle des retards - +10 minutes : Perte par forfait de la 1 ^{ère} rencontre (ou défaite si BO1) - +20 minutes : Perte par forfait de la série complète

Tout autre cas non prévu affectant le déroulement normal de la rencontre

- Toute mesure conservatoire nécessaire au bon déroulement de la compétition ;

