

Règlement du Championnat National du Ludisport 2022

Fédération
Française
du
Ludisport



TABLE DES MATIERES

Présentation.....	3
Introduction.....	3
Terminologie.....	3
Organisation.....	3
La phase départementale : Les Ligues.....	3
Organisation.....	3
Dénouement.....	4
La phase régionale : Play-offs.....	6
La phase nationale : Play-offs.....	6
Résultat.....	7
Décompte des points.....	7
Classement des équipes.....	7
Cas de forfait.....	7
Matches.....	9
Licences et cotisations des clubs.....	11
Licences.....	11
Cotisations des clubs.....	11
Sélection des jeux de société.....	13

PRESENTATION

Introduction

A la date du 1 janvier 2022, le nombre d'équipes inscrites auprès de la FFL pour participer au Championnat National du Ludisport sera validé.
Les équipes sont inscrites sur le tableau ci-joint.

Terminologie

Championnat National du Ludisport (dit CNL)

Organisation

Le CNL est le nom donné au tournoi national. Il se déroule en plusieurs temps :

- Chaque nom d'équipe doit être composé d'un nom d'animal et d'un adjectif ou un nom. (Ex: *marmottes endogènes, renards aquatiques, castors masqués...*)
- Le logo de chaque équipe est réalisé par un prestataire graphique de la FFL.

L'organisation du Championnat National du Ludisport se compose de trois phases:

1. La phase départementale : Les Ligues
2. La phase régionale : Play-offs
3. La phase nationale : Play-offs

LA PHASE DEPARTEMENTALE : LES LIGUES

Organisation

La répartition des ligues est déterminée par position départementale : une ligue est constituée de trois ligues (Première Ligue, Seconde Ligue et Troisième Ligue) et de seize équipes maximum par Ligue. La Première Ligue est le championnat au plus haut niveau pour chaque département. Chaque vainqueur de la Première Ligue sera qualifié pour les play-offs Régionales.

Un Club peut avoir trois équipes au maximum. De ce fait, l'équipe considérée comme « première » sera automatiquement en Première Ligue, suivie d'une autre en Seconde Ligue et la dernière en Troisième Ligue. Si il y a de la place en Première ligue, dans ce cas de figure, la deuxième voire la troisième équipe pourront en faire partie, après accord du comité ludique.

Chaque Ligue représente un département français. Le nom de la Ligue est composé : du mot Ligue et de son placement ludique (Première, seconde ou troisième Ligue) et de son numéro de département (exemple: PLL-05 = Première Ligue Ludique - 05 ou bien SLL-13 = Seconde Ligue Ludique - 13)

La FFL permet aux différentes ligues de proposer le calendrier qui leur convient le mieux entre le 1er janvier et 30 avril, après discussions entre les différentes équipes.

o Sur chaque journée de ligue, il sera demandé la présence de quatre équipes. La journée peut être maintenue si il y a encore deux équipes en lice (*voir Règlement Ligue 2022*).

o Le lieu des rencontres est choisi par le directeur de la ligue avec l'accord des capitaines d'équipes.

- - Une équipe peut accueillir plusieurs journées.
- - Une équipe peut se déplacer à chaque journée.

o Un seul modèle est possible pour l'organisation des matchs :

▪ Chaque équipe ne se rencontre qu'une fois par journée et plusieurs journées sont organisées.

o Les journées de ligue doivent se dérouler entre janvier 2022 et avril 2022.

o Le calendrier doit être communiqué à la FFL par le biais du mail presidentffludisport@gmail.com

pour le **1 janvier 2022** au plus tard. Dans le cas où le **calendrier fixé doit être modifié** après cette date, les équipes sont tenues d'en référer à la FFL dans les **meilleurs délais**. Elles devront soumettre à la fédération une nouvelle date dans un délai de **cinq jours** à compter de l'information pour validation.

Toute dérogation ne peut être accordée qu'avec la validation de la FFL, en la contactant par voie officielle à l'adresse mail indiquée ci-dessus.

o Les dates des play-offs seront communiquées ultérieurement, pour raison de validation en Comité Ludique. La FFL sera en mesure de donner une estimation de dates au mois de Janvier 2022.

o Toute personne ou entité qui le souhaite peut présenter un dossier de candidature. Pour des raisons pratiques d'organisation, il est préférable que le club qui accueille soit licencié.

o La Fédération travaillera étroitement avec les responsables du dossier sélectionné pour accueillir l'évènement.

o Il sera demandé aux personnes ou entités accueillant la compétition de privilégier des salles espacées et aérées. Dans le cas où il ne serait pas possible de l'envisager, il sera demandé aux personnes ou entités accueillant le tournoi de prévoir une solution alternative.

o La FFL prévoira une alternative de qualification pour chaque format envisagé à l'avance, dans le cas où la bonne tenue de la compétition serait compromise, quelle se soit la raison.

Dénouement

A. Le Championnat : des rencontres par équipes (4 contre 4) se déroulent dans les ligues départementales, de janvier 2022 à avril 2022. Souvent en weekend. (*voir Règlement Ligue 2022*)

B. Les play-offs départementaux s'organisent en mai 2022 (*voir Règlement Ligue 2022*):

o La Grande Finale concerne les quatre premiers de chaque ligue de chaque département français. Le vainqueur est qualifié pour les play-offs Régionaux français.

- Le Tournoi Ludilooser concerne les équipes se trouvant entre la 5^{ème} et la 8^{ème} place au classement de chaque ligue de chaque département français.
- La Place de la Peur concerne les quatre derniers de chaque ligue de chaque département français. Les deux derniers descendent dans la ligue inférieure.

LA PHASE REGIONALE : LES PLAY-OFFS

Les play-offs régionaux s'organisent en juin 2022 (*voir Règlement Ligue 2022*) par la FFL. La phase régionale réunit chaque vainqueur de la Grande Finale départementale. Durant un weekend les équipes sélectionnées vont s'affronter avec des matchs aller et retour en mode championnat.

Le samedi c'est la phase aller et le dimanche la phase retour.

Le vainqueur de ce weekend devient champion Régional et se qualifie pour la finale nationale. Le département est représenté par le nom de la région et le mot Ludique. (exemple: Champion Régional du Ludisport de la région PACA).

LA PHASE NATIONALE : LA FINALE

La finale nationale s'organise entre juillet et aout 2022 (*voir Règlement Ligue 2022*) par la FFL. La phase nationale réunit chaque vainqueur régional. Durant un weekend les équipes sélectionnées vont s'affronter lors d'un tournoi à élimination directe.

Le vainqueur de ce tournoi devient champion National du Ludisport.

RESULTAT

Décompte des points

Décompte des points lors d'un match de ligue, play-offs Régionales et play-off nationale

Le système de décompte est basé sur 39 points répartis sur les trois jeux sélectionnés pour l'année 2022.

Jeu n°1: 13 points

Jeu n°2: 13 points

Jeu n°3: 13 points

Aucun point bonus ne peut être accordé. Chaque année un fichier PDF (*règlement Ligue 2022*) du comptage des points sera remis à chaque club inscrit début décembre.

Durant la ligue, les points gagnés durant les matchs sont cumulés pour réaliser le classement de la ligue, ainsi l'équipe ayant récolté le plus de points remporte et termine la ligue à la première place.

Durant les play-offs Régionales et Nationale, les points gagnés durant le match aller et retour sont cumulés pour déclarer l'équipe vainqueur.

Classement des équipes

Le classement au sein des ligues sera décroissant en fonction du nombre de points total.

En cas d'égalité entre plusieurs équipes, le nombre de points lors des confrontations directes entre elles sera pris en compte.

Cas de forfait

Phase Départementale:

Les cas de forfaits présentés ne concernent que les cas où une équipe décide de déclarer forfait.

- o Cas de forfaits avant le match

Une équipe peut décider de déclarer forfait sur une journée de ligue ou pour l'ensemble des journées restantes dans la ligue. En cas de forfait, le score sera de 0 points

Elle peut également déclarer forfait pour l'intégralité de la ligue. Dans ces cas, elle sera classée à la dernière place disponible.

S'il venait à y avoir un **triple forfait** (*Trois équipes sur une journée pour le même match*), chaque équipe sera considérée comme ayant inscrit 0 point. 21 points sera accordé à l'équipe restante.

- o Cas de forfaits pendant le match

En cas de forfait volontaire (décidé par le-la capitaine de l'équipe), le score final pris en compte sera celui de la partie en cours lors de la déclaration de forfait. L'équipe déclarant forfait perdra 20 points.

Dans le cas où le forfait pendant le match serait involontaire (blessure ou tricherie), le score final correspondra à celui en cours lors de la déclaration de forfait.

Phase Régionale:

Les cas de forfaits présentés ne concernent que les cas où une équipe décide de déclarer forfait.

o Cas de forfaits avant le match

Si une équipe déclare forfait, automatiquement l'équipe seconde de la ligue concernée sera qualifiée.

o Cas de forfaits pendant le match

En cas de forfait volontaire (décidé par le-la capitaine de l'équipe), le score final pris en compte sera celui de la partie en cours lors de la déclaration de forfait. L'équipe déclarant forfait perdra 20 points.

Dans le cas où le forfait pendant le match serait involontaire (blessure ou tricherie), le score final correspondra à celui en cours lors de la déclaration de forfait.

Phase Nationale:

Les cas de forfaits présentés ne concernent que les cas où une équipe décide de déclarer forfait.

o Cas de forfaits avant le match

Si une équipe déclare forfait, il n'y aura aucune équipe remplaçante.

o Cas de forfaits pendant le match

En cas de forfait volontaire (décidé par le-la capitaine de l'équipe), le score final pris en compte sera celui de la partie en cours lors de la déclaration de forfait. L'équipe déclarant forfait perdra 20 points.

Dans le cas où le forfait pendant le match serait involontaire (blessure ou tricherie), le score final correspondra à celui en cours lors de la déclaration de forfait.

MATCHS

Les règles officielles des jeux de société sélectionnés pour la période 2022 devront être appliquées.

La composition de chaque équipe devra comporter entre 5 et 10 joueurs.

Si l'équipe souhaite avoir des personnes non-joueuses, ces personnes doivent figurer sur la liste officielle de l'équipe en tant que membres du staff de l'équipe. Le nombre de membres du staff n'est pas limité.

La liste officielle (joueurs, capitaines) et la liste des arbitres de l'équipe devra être transmise par mail à la FFL au plus tard **1 mois avant la première journée**, de manière à être publiée de manière officielle avant les matchs. La liste officielle et la liste des arbitres doivent être transmises dans les délais sous peine de forfait pour les matchs concernés par leur envoi.

Les joueurs prêtés sont autorisés, dans la limite de 3 joueurs prêtés maximum sur un match. Une équipe comportant des joueurs prêtés est limitée à 7 joueur-euses dans l'équipe durant la compétition :

- o La participation de ces dernier-ères doit être validée par la FFL ;
- o Ces joueurs prêtés doivent appartenir à une ligue du même département;
- o Un joueur prêté ne peut jouer que pour trois équipes maximum de la même ligue.

Un modèle de feuille de match sera transmis à toutes les équipes en même temps que le règlement. (*voir Règlement Ligue 2022*).

o À la fin de chaque match, un exemplaire sera à remplir et à **signer par les arbitres ou/et par les capitaines-arbitres**. Il sera à retourner **dans les 5 jours au directeur départemental** puis **envoyé au bureau fédéral**.

o En cas de contestation du résultat, le-la capitaine **ne doit pas signer la feuille de match** et **en informer la FFL sous 3 jours**. Passé ce délai, le résultat du match sera automatiquement acquis.

Chaque équipe devra fournir au minimum un arbitre, et la liste des arbitres est à envoyer en même temps que la liste officielle. Les quotas sont les suivants, 1 à 4 arbitres maximum par match.

Toute équipe appelée à concourir lors des play-offs devra automatiquement fournir le quota d'arbitrage sous peine de se voir disqualifiée.

En cas de tricherie ou d'exclusion directe, un rapport devra obligatoirement être rempli par l'arbitre principal **sous trois jours sous peine d'irrecevabilité du rapport**. Celui-ci sera transmis en même temps que le présent règlement.

Dans le cas où l'arbitre principal n'a pas produit de rapport dans le délai requis, le comité Ludique peut tout de même être réuni. Un rapport peut être rédigé à la suite d'un match à la discrétion de l'arbitre principal en cas de doute sur des faits de match ou certaines de ses décisions, celui-ci devant être transmis également dans les trois jours suivant le match litigieux. Le rapport sera évalué par une personne neutre (n'appartenant pas à la ligue concernée), désignée en amont de

la journée. L'identité de la personne sera transmise dans le mail validant la liste officielle. Suivant la gravité de l'acte ayant entraîné le rapport, la personne neutre décidera ou non de la nécessité de saisir le comité Ludique et informera l'arbitre principal et les équipes concernées de décision. Ce comité statuera sur la nécessité de suspendre ou non les personnes incriminées et en déterminera la durée.

Etant entendu pour avis consultatif :

o L'arbitre principal du match concerné

Etant entendue pour la défense de la personne incriminée :

o La personne mise en cause ou une personne de son équipe la représentant.

En cas d'égalité, la sanction minimale proposée est appliquée, à laquelle s'ajoute un sursis pour la sanction maximale proposée.

Si le comité ne parvient pas à se prononcer sur la suspension effective de la personne incriminée, un avertissement sera donné.

Le vote se déroule en deux tours :

o La personne mise en cause doit-elle être suspendue ? Oui/Non

o Si oui, quelle doit être la durée de la suspension ?

Liste des sanctions possibles :

o Avertissement – à savoir que la fois suivante ce sera suspension automatique ;

o Suspension pour un match ;

o Suspension pour la journée de match ;

o Suspension sur toutes ligues ;

o Suspension sur le championnat national ;

o Suspension pour une durée plus longue sur toute compétition avec son club (peut aller jusqu'à la saison entière) ;

o Perte de la qualité de licencié de la Fédération.

LICENCES ET COTISATION DES CLUBS

Licences

Tout membre d'un club ludique affilié à la Fédération Française du Ludisport doit être **licencié à la Fédération**.

Réciproquement, on ne peut pas s'affilier directement à la FFL sans passer par un club.

La licence est valable un an **du 1er janvier au 31 décembre**, elle permet de participer aux compétitions homologuées par la Fédération et comprend une assurance qui couvre les risques pouvant survenir lors de ces compétitions.

La licence est versée à la FFL - ([voir tableau des tarifs « licences »](#)).

Il existe trois types de licences correspondant à trois types de public :

- **La Licence GM (Gamer-Meeple)**

Elle peut être assimilée à une **licence ludique**.

Elle permet de participer à toutes les compétitions de la FFL.

- **La Licence CM (Captain-Meeple)**

Elle peut être assimilée à une **licence responsable**.

Elle permet de participer à toutes les compétitions de la FFL, est réservée au capitaine d'équipe et ouvre droit au vote, à l'élection à tout poste à responsabilités ainsi qu'à être arbitre.

- **La Licence SM (Sifflet-Meeple)**

Elle peut être assimilée à une licence d'arbitre

Elle est réservée aux personnes voulant simplement arbitrer.

Cotisation des clubs

Tout club ludique affilié à la Fédération Française du Ludisport doit **payer la cotisation à la Fédération**.

La cotisation est valable un an **du 1er janvier au 31 décembre**, elle permet d'être inscrit aux compétitions homologuées par la Fédération et comprend une assurance qui couvre les risques pouvant survenir lors de ces compétitions.

La cotisation est versée à la FFL - ([voir tableau des tarifs « cotisation »](#))

Au début de chaque saison ludique (1er janvier), les clubs sont invités à acquérir les licences de leurs adhérents. **La première demande doit obligatoirement comporter au moins quatre licenciés Gamer-Meeple et un licencié Captain-Meeple** et le paiement doit comprendre la «cotisation club» (variable en fonction de l'importance du club - [voir tableau des tarifs « cotisation »](#) ainsi que les dettes éventuelles de la saison précédente. Le club est alors considéré comme ré-affilié à la FFL uniquement si le paiement est suffisant.)

Les demandes de licences prises par voie postale, sur bordereaux, doivent être accompagnées du paiement correspondant.

Toute demande de licence prise sur Internet doit être suivie de l'envoi d'un paiement correspondant au plus tard le lendemain.

SELECTION DES JEUX DE SOCIETE

La sélection des jeux de société est révélée lors de la date du festival du jeu d'Essen.

Trois jeux de société pour le CNL et trois jeux de société pour la Coupe de France Ludisport :

Jeux pour le CNL (Durée sur 1 an, de la ligue à la finale nationale):

- 1 jeu familial - ambiance
- 1 jeu mi-stratégie mi-familial
- 1 jeu de stratégie

Jeux pour la Coupe de France (Durée sur 3 ans):

- 1 jeu enfant (6-12 ans)
- 1 jeu famille (13 ans et +)
- 1 jeu expert (16 ans et +)

Le Comité Ludique choisit en secret les trois jeux sélectionnés pour le Championnat chaque année, ainsi que les trois jeux pour la Coupe de France sur trois ans.