Règlement Ligue Locale 2026

[Link to english version]

DERNIÈRES MODIFICATIONS DU RÈGLEMENT	
DATE	*OBJET*
02/11/2026	- *Article 6.4 - Addition du modèle Mecasme - Bloody Machine à la liste des personnages non-jouables en ligue locale.*
22/09/2026	- *Annexe A - Article 2.2.2. : Modification de la règle d'éligibilité relative au recrutement des joueurs pour compléter le roster participant au tournoi régional.*
18/09/2026	- *Article 6.10.1 : Ajout d'une règle sur la tenue de la pièce 3D* - *Article 6.10.1 : Ajout de clarifications sur la règle de la glissade du genou et assouplissement de la sanction relative.* - *Annexe 1 - Article 3.1.1 : Ajout des lieux des tournois régionaux et du nombre d'équipes impliquées* - *Annexe 1 - Article 3.1.2.2 : Modification du nombre de qualifiés pour le Last Chance Tournament suite aux adaptations et aux rajouts de salles dans la compétition.*
07/08/2026	- *Article 6.14 - Clarification sur les facemask demandés sur casques HTC et PICO*
05/08/2026	- *Article 6.14 - Ajout des références d'écouteurs intra-auriculaires et adaptateurs autorisés en Ligue Locale à partir du 1er septembre 2026.*
31/07/2026	- *Article 3.2.2 & Article 3.2.5 - Ajout des modifications aux règles de mercato annoncées pour les ligues locales et les tournois régionaux.* - *Article 3.9 - Ajout d'une clarification autour du prix de participation à une ligue locale* - *Annexe A - Regroupement de l'annexe des tournois régionaux au sein du règlement des ligues locales, et ajout des informations concernant les tournois régionaux du split 2*
28/07/2026	- *Article 6.5.1 - Ajout du map pool jouable pour les Tournois Régionaux du Split 2 (Octobre & Novembre) & précision quant au mode de jeu sur les maps pool éligibles en Ligue Locale, EVA Versus et Tournois Régionaux.*
23/07/2026	- *Article 6.5.1 - Ajout du map pool jouable en ligues locales et EVA Versus du 01/09/2026 au 31/12/2026. (Le map pool des Tournois Régionaux du Split 2 (Octobre) sera annoncé*

	entre fin juillet et août) - *Article 6.10.1 - Ajout de l'interdiction d'entrer en collision avec le leurre créé par l'utilitaire Echo*
20/07/2026	- *Article 6.6 - Clarification des sanctions en cas de non-respect des choix de personnalisation des avatars en match.*
16/07/2026	- *Article 6.13 - Clarification de la mécanique des forfaits et des points de Ligues Locales dans ce cas précis.*
15/07/2026	- *Article 6.10.1 - Clarification des sanctions applicables lors d'un problème de tracking du casque de réalité virtuelle.* - *Article 6.10.3 - Clarification sur les informations pouvant être communiquées entre la mort et la réapparition.*
09/07/2026	- *Article 3.2.1 - Clarification sur la possibilité d'avoir un coach pour une équipe de ligue locale.*
02/07/2026	- *Article 6.14 - Ajout des références de facemask pour les casques PICO*
19/06/2026	- *Article 3.2.1 - Précisions quant à la mécanique de gel.* - *Article 3.9 - Ajustement du prix de participation dans une volonté d'uniformisation au travers de toutes les ligues locales.* - *Article 6.10.1 - Modifications des déplacements et mouvements autorisés/non autorisés. Modification du nombre d'avertissements par BO.* - *Article 6.10.3 - Ajout d'une règle sur le "trashtalk"* - *Article 6.11.1 - Précisions quant aux conditions de pause et au nombre de pauses techniques par BO3 et BO5.* - *Article 6.14 - Ajout de la nécessité d'un Facemask avant PICO (applicable à partir du 27 septembre 2026)*
05/05/2026	- *Article 3.2.2 - Précision sur la règle des multi-équipes.*
04/05/2026	- *Article 3.2.2 - Le précédent article 3.2.2 sur les tournois régionaux devient l'article 3.2.3* - *Ajout du nouvel article 3.2.2 sur les Structures et Multi-équipes*
28/04/2026	- *Article 3.2 - Ajustements de la clause de composition des équipes relatifs aux tournois régionaux*
27/04/2026	- *Article 6.10.3 - Clarification sur les comportements antisportifs et les informations communicables*
24/04/2026	- *Article 4.4 - Clarification sur les critères de départage intra et inter-split.*
21/04/2026	- *Article 3.9 - Clarification sur les sessions supplémentaires.*

	- *Modification des termes "battlepass" en "EVA Pass"*
20/04/2026	- *Article 3.2 - Composition des équipes : Précision de la mécanique de gel dans le cadre des personnes inéligibles.* - *Article 3.2 - Précision des sanctions encourues en cas de manquement aux règles d'éligibilité des joueurs.* - *Article 3.5 - Nécessité de disposer d'un compte EVA Competitive* - *Article 3.9 - Précision quant au prix de participation aux Ligues Locales.* - *Article 5 - Précision quant à l'inscription via la plateforme EVA Competitive.* - *Article 6.10.1 - Précision quant à la vitesse de retour au spawn et la sanction associée* - *Article 6.11.2.2. - Précision quant à la règle sur les déconnexions générales* - *Article 6.4 - Précision quant à la dénomination du personnage Explorer / Cosmonaute, ajout du skin Mecasme - Bachelor à la liste des skins non-jouables* - *Article 6.11.2.1 - Précision quant à la règle des déconnexions involontaires ou problème technique d'un joueur* - *Article 14 - Précision quant à la protection intellectuelle sur les éléments graphiques fournis par EVA France dans le cadre de la diffusion des ligues locales.*
15/01/2026	- *Ajustement des dates de mercato* - *Mise à jour des circuits de compétitions* - *Facilité de changement de joueur dans les nouvelles salles* - *Pricing des tokens par joueur ou par équipe* - *Ajout du cosmonaute comme perso' jouable* - *Suppression de la restriction de résidence* - *Placement dans les LL en fonction des classements au points obligatoire (à partir de Split 2 2026)* - *Impossibilité d'être inscrit en équipe de LL et d'EVA League*
19/01/2025	- *Précision quant aux interdits de communication lors du **retour au spawn*** - *Précision quant à la vitesse à adopter pour le **retour au spawn***

Article 1. Généralités

1.1. Organisateurs

La société EVA (smartVR Studio), inscrite au R.C.S. de Bobigny sous le numéro 834 704 447, dont le siège social est situé 145 boulevard Chanzy, 93100 Montreuil, France (ci-après **"EVA"** ou **"Organisateur National"**), organise, en partenariat avec les différentes salles franchisées du réseau EVA situées en Europe (ci-après, individuellement une **"Salle EVA"** et collectivement les **"Co-Organisateurs"**), une multitudes de compétitions intitulées **"Ligue**

Locale" ou "**Tournoi**", se déroulant de janvier 2026 à décembre 2026 dans les locaux des différentes Salles EVA.

Chaque Salle EVA organise localement sa propre Ligue Locale dans le respect du présent règlement commun à l'ensemble des Ligues Locales (ci-après le "**Règlement**").

Le présent Règlement a pour objet de définir l'ensemble des règles applicables à toute Ligue Locale, incluant notamment les modalités d'organisation, les conditions d'éligibilité des participants, les règles de participation, le code de conduite à respecter, ainsi que les sanctions applicables en cas de manquement.

Le **Règlement** s'impose à :

- EVA en tant qu'Organisateur National,
- chaque Salle EVA organisant une Ligue Locale en tant que Co-Organisateur,
- et à toute personne qui participent à la Ligue Locale et notamment aux joueurs titulaires, aux remplaçants, aux équipes, aux coachs, aux managers (ci-après, les "**Participants**")

1.2. Règlement officiel

La **Ligue Locale** est un type de tournoi spécifique s'intégrant dans deux circuits compétitifs composé de plusieurs segments de plusieurs étapes (ci-après les "**Segments & Étapes**"), cette dernière se jouant exclusivement en présentiel et requérant la présence des joueurs au sein de la salle du Co-Organisateur, voire d'une salle de l'Organisateur National. En vous inscrivant ou en participant à la Ligue Locale, vous acceptez l'ensemble des stipulations du Règlement.

Aucun achat, de quelque type que ce soit, ne permettra d'augmenter les chances de remporter la Ligue Locale. Les chances de remporter la Ligue Locale reposent exclusivement sur l'adresse, le talent et les compétences individuelles de chaque participant.

Article 2. Administrateurs de la Ligue Locale

Les Organisateurs désignent des administrateurs en charge de la gestion de la Ligue Locale (les "**Administrateurs**").

Les Organisateurs et les Administrateurs sont seuls compétents pour prendre toute mesure nécessaire au bon déroulement de la Ligue Locale, incluant l'adaptation du code de conduite ou encore la prise de sanctions disciplinaires à l'encontre de participants ayant enfreint le code de conduite ou ayant adopté un comportement nuisible vis-à-vis des autres participants, des Organisateurs, des Administrateurs, ou des tiers en général. Les décisions prises par les Organisateurs ou par les Administrateurs au cours de la Ligue Locale sont immédiatement applicables et s'imposent aux participants.

Article 3. Conditions d'éligibilité générales

Les Participants souhaitant participer à la Ligue Locale doivent respecter les conditions d'éligibilité indiquées ci-après. Les Organisateurs se réservent le droit, à leur seule discrétion, de vérifier les conditions d'éligibilité des Participants par tout moyen raisonnable et ce, à toute étape de la Ligue Locale.

3.1. Conditions d'âge

Pour valider leur participation au Tournoi, les Participants doivent être âgés d'au moins 12 ans à compter de la date de début de leur premier match à jouer.

Pour valider leur participation au Tournoi, les Participants mineurs (âgés de moins de 18 ans) doivent fournir aux Organisateurs une autorisation parentale dûment complétée et signée par leurs représentants légaux. Les participants mineurs doivent envoyer cette autorisation parentale aux Organisateurs, accompagnée de documents officiels attestant l'identité des représentants légaux et du participant mineur.

Un exemple d'autorisation parentale est disponible à cette adresse : [lien]

Les participants mineurs doivent envoyer cette autorisation parentale aux co-organisateurs à l'adresse mail de la salle concernée.

3.2. Composition des équipes

3.2.1. Composition des équipes et éligibilité

Les équipes sont composées de 4 à 7 joueurs (un capitaine ainsi que 3 à 6 joueurs) éligibles à la participation en Ligue Locale.
Sont considérés **inéligibles** à la participation en Ligue Locale les joueurs :

- Inscrits dans une équipe d'EVA Ligues,
- tout Participants inscrit ou ayant été inscrit au sein d'une autre Ligue Locale durant le même Segment (Split),
- Tous Participants inscrit au sein d'une autre équipe engagée dans la même Ligue Locale lors de l'étape en cours ou précédente.
    - Exemple : Un joueur jouant dans l'équipe A au mois de février et souhaitant changer pour l'équipe B, ne pourra jouer pour l'équipe B qu'à la Ligue Locale du mois d'avril. (Il ne peut pas jouer la Ligue Locale du mois de mars effectuant ainsi un gel.)
    - Pour appliquer le gel, l'inscription fait foi. Si un joueur / une joueuse est inscrit(e) au mois de juin, mais se désinscrit avant d'avoir joué sa ligue locale de juin, il / elle pourra jouer en juillet. Toutefois, il est demandé que cette désinscription soit communiquée et effective sur EVA Competitive au moins

7 jours calendaires avant la tenue de la division de ligue locale concernée. Passé ce délai, et pour reprendre l'exemple précédent, le joueur / la joueuse devrait ainsi rejouer à partir d'août.

- ainsi que toute personne faisant l'objet d'une sanction esportive précisant l'interdiction spécifique ou non de participer à une compétition esportive EVA.

Pour les salles effectuant leur deux premiers mois de compétition, le troisième critère d'éligibilité est assouplie en enlevant la mention "ou précédente".

Toute équipe participant à un ou plusieurs mois de ligue locale avec des joueurs non-éligibles s'exposent à une annulation de leur résultat ainsi que les points obtenus lors de la ou les étapes incriminées.

L'inscription d'une équipe en Ligue Locale engage chaque joueur de cette équipe à participer au Tournoi.

La composition de l'équipe peut être complétée (jusqu'à 7 joueurs max dans l'équipe) par des joueurs **éligible**. Toute modification doit être annoncée au Co-Organisateur 72h à l'avance et en fournissant les informations nécessaires à l'ajout d'un joueur dans l'inscription de l'équipe.

Au minimum deux joueurs de la composition initiale doivent rester inchangés d'une Étape à l'autre du même Segment. A défaut, les points remportés par l'équipe durant le Tournoi pourront être annulés.

A partir de **Janvier 2027**, une équipe de Ligue Locale ne peut contenir plus de deux personnes dont l'activité professionnelle principale s'effectue au sein d'une salle EVA.

Deux fois dans l'année, l'historique d'inscription en Ligue Locale de tous les Participants sera effacé, libérant chacun de leur engagement au sein des Ligues Locales. Les historiques seront supprimés aux dates suivantes :

- 01/05/2026 (#1)

- 31/12/2026 (#2)

Une équipe de Ligue Locale est en mesure de faire appel à un coach, soit à titre de prestation, soit en tant que membre. Dans les deux cas de figure, il est considéré comme membre à part entière de celle-ci.

3.2.2. Composition des équipes et éligibilité - Précisions sur les règles de mercato & enjeux applicables dès le mois d'août 2026 jusqu'à décembre 2026

Les équipes sont composées de 4 à 7 joueurs (un capitaine ainsi que 3 à 6 joueurs) éligibles à la participation en Ligue Locale.
Sont considérés **inéligibles** à la participation en Ligue Locale les joueurs :

- Inscrits dans une équipe d'EVA Ligues,
- tout Participants inscrit ou ayant été inscrit au sein d'une autre Ligue Locale durant le même Segment (Split),

- ainsi que toute personne faisant l'objet d'une sanction esportive précisant l'interdiction spécifique ou non de participer à une compétition esportive EVA.

Dans une volonté de tester des améliorations pour l'année 2027, nous avons choisi de supprimer la règle du gel : dès le mois d'août inclus, un changement d'équipe se fait d'un mois à l'autre et n'inclut plus de mois de gel.

Le changement d'équipe doit toujours se faire au sein de la même ligue locale.

→ Exemple : un joueur jouant en division 4 en septembre et rejoignant une équipe de division 1, ne pourra commencer à jouer en division 1 dans sa nouvelle équipe qu'à partir du mois d'octobre (et non plus en novembre avec l'ancienne règle).

Les restrictions de changement de salle restent actives sur les mois de Ligue Locale d'octobre et de novembre. MAIS :

→ Le mois de décembre n'est pas concerné par ces restrictions.

→ La transition septembre-octobre, soit à la fin du split 2, autorise les mouvements entre les salles des joueurs et des équipes. Les conditions d'entrée dans d'autres Ligues Locales prévues par l'article 4.3 du règlement des Ligues Locales restent actives.

Pour les salles effectuant leur deux premiers mois de compétition, le troisième critère d'éligibilité est assouplie en enlevant la mention "ou précédente".

Toute équipe participant à un ou plusieurs mois de ligue locale avec des joueurs non-éligibles s'exposent à une annulation de leur résultat ainsi que les points obtenus lors de la ou les étapes incriminées.

L'inscription d'une équipe en Ligue Locale engage chaque joueur de cette équipe à participer au Tournoi.

La composition de l'équipe peut être complétée (jusqu'à 7 joueurs max dans l'équipe) par des joueurs **éligible**. Toute modification doit être annoncée au Co-Organisateur 72h à l'avance et en fournissant les informations nécessaires à l'ajout d'un joueur dans l'inscription de l'équipe.

Au minimum deux joueurs de la composition initiale doivent rester inchangés d'une Étape à l'autre du même Segment. A défaut, les points remportés par l'équipe durant le Tournoi pourront être annulés.

A partir de **Janvier 2027**, une équipe de Ligue Locale ne peut contenir au plus que deux personnes dont l'activité professionnelle principale s'effectue au sein d'une salle EVA.

Deux fois dans l'année, l'historique d'inscription en Ligue Locale de tous les Participants sera effacé, libérant chacun de leur engagement au sein des Ligues Locales. Les historiques seront supprimés aux dates suivantes :

- 01/05/2026 (#1)

- 31/12/2026 (#2)

Une équipe de Ligue Locale est en mesure de faire appel à un coach, soit à titre de prestation, soit en tant que membre. Dans les deux cas de figure, il est considéré comme membre à part entière de celle-ci.

3.2.3. Structure et Multi-équipes

Une division de ligue locale ne peut accueillir plus de deux équipes rattachées à la même structure/organisation esport.

Une ligue locale ne peut contenir plus de trois équipes rattachées à la même structure/organisation esport.

Même si elles sont rattachées à la même structure/organisation esport, ces équipes sont considérées comme des équipes distinctes. Plusieurs équipes rattachées à la même structure/organisation esport au sein d'une ligue locale doivent avoir des listes de joueurs distinctes. Les joueurs doivent se conformer aux règles d'éligibilité inscrites dans le présent règlement.

- Exemple : un transfert entre deux équipes sœurs est considéré comme un transfert entre deux équipes qui n'appartiennent pas à la même structure/organisation, et est donc soumis aux mêmes conditions réglementaires.

Il est également demandé aux équipes d'une même structure/organisation d'afficher des noms facilitant l'identification de chacune d'entre elles, mais peuvent conserver leur tag de structure/organisation.

- Exemple de noms non autorisés : EVAxAlpha1, EVAxAlpha2
- Exemple de noms autorisés : EVAxAlpha, EVAxBêta

Dans le cas où trois équipes de la même structure/organisation se retrouveraient dans une même division de ligue locale, et que la ligue locale contient 3 divisions ou plus, l'équipe avec le seed le plus bas devra automatiquement descendre d'une division.

3.2.4. Tournois régionaux - Split 1

Les rosters des équipes qualifiées au tournoi régional sont les mêmes que lors de la dernière étape du split écoulé, pouvant être complété jusqu'à 7 joueurs éligibles.

- *Exemple : Joueur A a remporté le split 1 avec son équipe Alpha et était inscrit lors de la dernière étape. Ce joueur est donc inscrit d'office au tournoi régional du split 1 avec l'équipe Alpha. Le joueur A peut s'engager avec une autre équipe au début du split 2 de n'importe quelle autre ligue locale. En revanche, il ne pourra pas participer au Tournoi Régional avec l'équipe Alpha, bien que sa place soit verrouillée dans leur roster.*

Les équipes qualifiées au tournoi régional peuvent changer de ligue locale entre deux splits à la condition de maintenir au moins deux joueurs du roster inscrit lors de la dernière étape du split précédent. En cas de non-respect de cette règle, leur place au tournoi régional leur sera retirée.

Dans le cas où une équipe qualifiée perdrait sa place au tournoi régional du split concerné, un repêchage sera effectué dans l'ordre suivant :

- La 2ème équipe au classement général du split de la ligue locale concernée.
- La 3ème équipe au classement général du split de la ligue locale concernée.
- Si ces deux précédentes options ne parviennent pas à donner un remplaçant, l'Organisateur se réserve le droit de réattribuer le slot.

3.2.5. Tournois régionaux - Split 2

→ Chaque équipe participante devra avoir le roster de la Ligue Locale du mois du Tournoi Régional concerné (octobre ou novembre).

• Exemple : L'équipe Alpha jouant le tournoi de la région Sud-Est devra avoir le roster qu'elle déploiera à la Ligue Locale d'octobre de sa salle.

→ Chaque équipe participante devra être composée d'un maximum de 7 joueurs & joueuses éligibles. La majorité de l'équipe doit être composée de joueurs issus de la ligue locale représentée ayant joué la majorité du split 2 dans cette même ligue locale.

• Exemple :

- Une équipe composée de 4 joueurs éligibles doit avoir au moins 3 joueurs issus de la ligue locale représentée ayant joué la majorité du split 2 dans cette même ligue locale.
- Une équipe composée de 5 joueurs éligibles doit avoir au moins 3 joueurs issus de la ligue locale représentée ayant joué la majorité du split 2 dans cette même ligue locale.
- Une équipe composée de 6 joueurs éligibles doit avoir au moins 4 joueurs issus de la ligue locale représentée ayant joué la majorité du split 2 dans cette même ligue locale.
- Une équipe composée de 7 joueurs éligibles doit avoir au moins 4 joueurs issus de la ligue locale représentée ayant joué la majorité du split 2 dans cette même ligue locale.

→ Ces recrutements se font sans gel, en accord avec la suppression de cette règle précisée plus haut.

Dans le cas où une équipe qualifiée perdrait sa place au tournoi régional du split concerné, un repêchage sera effectué dans l'ordre suivant :

- La 2ème équipe au classement général du split de la ligue locale concernée.
- La 3ème équipe au classement général du split de la ligue locale concernée.
- Si ces deux précédentes options ne parviennent pas à donner un remplaçant, l'Organisateur se réserve le droit de réattribuer le slot.

3.3. Nom des Participants.

Le nom, le logo, ou tout élément officiel représentant l'équipe ou le participant ne doit pas contenir de contenu offensant, insultant, injurieux, menaçant, abusif, vulgaire, obscène, sexuel, raciste, diffamatoire, contraire ou de nature à porter atteinte aux intérêts de chacun des Organisateurs, des partenaires de la Ligue Locale, et plus généralement tout élément contraire à l'éthique, aux valeurs esportives, ou répréhensible par une disposition législative ou réglementaire en vigueur.

Le nom de l'équipe peut être modifié par le capitaine de l'équipe sous réserve d'en notifier les Organisateurs dans un délai raisonnable. Les Organisateurs pourront néanmoins refuser toute demande de modification jugée abusive et/ou répétée.
Il revient au Co-Organisateur de rétro-acter ce changement de nom sur les potentielles étapes à laquelle l'équipe a participé.

Les participants doivent conserver le même identifiant de compte (compte EVA.GG et pseudo courant du joueur) pour toutes les compétitions auxquelles ils participent, pendant toute la durée de la Ligue Locale. Il est fortement recommandé de précéder son pseudo par une abréviation de son nom d'équipe suivi d'un "x", abréviation qui peut être modifiée librement tant qu'elle représente l'équipe à laquelle le joueur appartient.
Tout changement d'identifiant non autorisé par les Organisateurs peut entraîner une sanction disciplinaire et le cas échéant, la disqualification de la Ligue Locale et la perte de ses titres et victoires.

Un joueur est un membre de l'équipe, une personne physique pouvant participer aux rencontres de la Ligue Locale.

Un capitaine est la personne qui représente la parole de l'ensemble des membres de l'équipe. Il parle au nom de ses coéquipiers, c'est lui qui aura la responsabilité de choisir les cartes jouées pendant les rencontres. Par défaut, c'est aussi cette personne qui répond aux questions en interview.

Une équipe est l'ensemble des joueurs dont le capitaine. Chaque équipe doit avoir un représentant légal ou une entité (structure) qui désigne une personne morale qui sera définie comme référente auprès des Organisateurs. Cette personne sera le seul

interlocuteur auprès d'EVA pour tous les sujets concernant les décisions prises pour/envers l'équipe. En cas de conflits internes, seule la parole de cette personne sera prise en compte par les Organisateurs.

3.4. Présence physique des participants

Compte tenu du caractère particulier du Jeu Vidéo (en réalité virtuelle avec un équipement spécifique), les participants devront être physiquement présents dans la salle du Co-Organisateur pour participer à chaque match de Ligue Locale.

3.5. Comptes nécessaires

Pour participer à la Ligue Locale, les Participants doivent posséder un compte COMPETITIVE EVA (https://competitive.eva.gg/), un compte DISCORD (https://discordapp.com/), un compte EVA (https://www.eva.gg/fr-FR) et un EVA Pass (https://www.eva.gg/fr-FR/subscriptions).

3.6. Temps de jeu au sein de la salle

L'EVA Pass de chaque Participant doit être affilié à la salle au sein de laquelle il veut participer à la Ligue Locale. Pour ce faire, le joueur doit dépenser la majorité de ses sessions EVA Pass au sein de la salle réalisant ladite Ligue Locale.

3.7. Situation sanitaire

En cas d'évolution de la réglementation relative à la situation sanitaire, EVA se réserve le droit de modifier ou d'adapter son dispositif d'accueil pour accéder à la salle permettant de participer à la Ligue Locale et le cas échéant, subordonner l'accès à la présentation d'un pass sanitaire ou vaccinal valide, au port du masque, etc.

3.8. Restrictions

Les Organisateurs se réservent le droit de refuser la participation à la Ligue Locale à toute personne ayant fait l'objet d'une sanction, de quelque nature qu'elle soit et quelle qu'en soit la raison, prononcée par l'un des Organisateurs ou par tout autre organisateur au cours d'un autre tournoi.

3.9. Prix de participation

Chaque soirée de Ligue Locale oblige les équipes participantes à poser 8 sessions EVA Pass par équipe ou 2 sessions EVA Pass par joueur (dans la limite de 8 sessions EVA Pass

pour l'ensemble de l'équipe). Le prix de participation doit obligatoirement être des sessions EVA Pass, et ne peut être en argent réel. Si le joueur a déjà utilisé l'ensemble des sessions contenues dans son EVA Pass pour le mois, il est en mesure de régler sa participation pour l'étape de division locale du même mois via des sessions supplémentaires.

Il est du devoir du capitaine de s'assurer que les joueurs de l'équipe posent le nombre suffisant de sessions EVA Pass.

3.10. Respect des législations applicables

Les équipes s'engagent à se conformer à la législation applicable et à obtenir pour chaque personne composant l'équipe l'ensemble des documents officiels nécessaires pour leur participation à la Ligue Locale (visas, permis de travail, autorisations gouvernementales, etc). Les Organisateurs ne sauraient être tenus responsables en cas de non-respect par une équipe ou un joueur des obligations légales et réglementaires applicables.

Article 4. Format de la Ligue Locale

4.1. Généralités

La Ligue Locale est une compétition ayant lieu tous les mois dans la salle du Co-Organisateur. Les équipes participantes à cette compétition sont réparties dans une ou plusieurs Divisions. Chaque Division contient jusqu'à quatre équipes.

Chaque mois, une soirée de compétition est organisée pour chaque Division existante. Durant cette soirée, les équipes d'une même Division s'affrontent en match allé, en BO3.
A la fin de la soirée, le Co-Organisateur renseigne le classement final de la Division sur Toornament. Toutes les soirées de compétition d'une Ligue Locale durant un mois sont autrement appelées "Étape".

La Division 1 est considérée comme la Division d'une Ligue Locale comportant les meilleures équipes. Tous les mois, une montée descente a lieu entre les Divisions d'une même Ligue Locale. La dernière équipe de chaque Division descend dans la Division inférieure et la meilleure équipe monte dans la Division supérieure, se rapprochant de la Division 1.

La Ligue Locale peut avoir lieu tous les mois de l'année et ne souffre d'aucune pause officielle.

Dans tous les cas, le format de la Ligue Locale doit respecter les critères suivants :

- Disposer d'au moins 1 division
- La Division 1 doit toujours contenir 4 équipes (sauf dérogation à 3 équipes)
- Chaque Division ne peut contenir plus de 4 équipes
- Réaliser une unique étape par mois pour chaque division

- Réaliser la confrontation des équipes d'une même division sous le format RoundRobin, match aller en BO3
- Up & Down entre les divisions à chaque étape

4.2. Circuits compétitifs

4.2.1. EVA REGIONAL CUPS

L'EVA REGIONAL CUPS est un circuit compétitif dédié aux Ligues Locales Européennes.
L'Europe est divisée en quatre régions comportant au plus 16 salles participantes. Le détail du découpage des régions sera communiqué à la fin du premier trimestre 2026.

Pour les Ligues Locales respectant les conditions d'accès, des points sont automatiquement attribués (ci-après "Répartition des points") aux équipes en fonction du classement final de chaque Étape. Ce classement est affiché publiquement sur 'competitive.eva.gg'.

Ce circuit est divisé en deux splits. A chaque fin de split, l'Organisateur invite l'équipe avec le plus de points à un Tournoi Régional (TR), réunissant les meilleures équipes de sa région.
Au début de chaque split, les points de chaque équipe sont réinitialisés à zéro.

4.2.1.1. SPLIT 1

Le premier split de l'EVA REGIONAL CUPS a lieu de Janvier à Avril.
Les Tournois Régionaux (TR) ont lieu en Juin. Les trois meilleures équipes de ces TR recevront une invitation à participer à une compétition se déroulant en Septembre et qui sera mentionnée dans ce présent règlement courant du premier trimestre 2026.

Pour qu'une Ligue Locale puisse participer à l'EVA REGIONAL CUPS sur ce split, elle doit être conforme au règlement et débuter sa Ligue Locale à partir de Février au plus tard.

4.2.1.2. SPLIT 2

Le second split de l'EVA REGIONAL CUPS à lieu de Mai à Septembre.
Les tournois régionaux (TR) ont lieu en Octobre. Les deux meilleures équipes de ces TR recevront une invitation à participer au Last Chance Toornament.

Le Last Chance Toornament est un tournoi à 14 équipes ayant lieu le 29 Novembre 2026. Ce tournoi fait s'affronter les huit équipes gagnantes des TR faces à six équipes de EVA League du bas de tableau.
Les équipes s'affronteront en Swiss Round et les huit meilleures équipes entreront/resteront en EVA League.

Pour qu'une Ligue Locale puisse participer à l'EVA REGIONAL CUPS sur ce split, elle doit être conforme au règlement et débuter sa Ligue Locale à partir de Juillet au plus tard.

4.2.1.3. Répartition des points

Points attribués par classement dans chaque division, à chaque Étape et cumulatif avec les précédentes Étapes.

Division 1 (valeur la plus élevée) :

- **1er** : 100 points
- **2ème** : 85 points
- **3ème** : 70 points
- **4ème (dernier)** : 55 points

Division 2 :

- **1er** : 60 points
- **2ème** : 50 points
- **3ème** : 40 points
- **4ème (dernier)** : 35 points

Division 3 :

- **1er** : 35 points
- **2ème** : 30 points
- **3ème** : 25 points
- **4ème (dernier)** : 20 points

Division 4 :

1. **1er** : 20 points
2. **2ème** : 15 points
3. **3ème** : 10 points
4. **4ème (dernier)** : 5 points

4.2.2. EVA VERSUS

L'EVA VERSUS est un circuit compétitif complémentaire aux Ligues Locales Européennes. Ce circuit vise à récompenser les salles et les équipes par un cashprize total de 30.000€.

Le circuit à lieu sur deux splits.

- Split 1 : Janvier à Juin
- Split 2 : Juillet à Décembre

La moitié du cashprize total (15.000€) est donné en récompense du premier split, l'autre moitié en récompense du second split. Ce dernier est réparti entre les 10 meilleures salles du classement et partagé à 50% pour la salle et à 50% pour les équipes participantes (ci-après "Répartition du cashprize").

Consécutivement aux soirées de Divisions des Ligues Locales, les équipes participantes font jouer leur meilleure équipe du soir face à la meilleure équipe de la même Division d'une autre salle européenne. Ce match a lieu en Intersalle. L'équipe victorieuse fait remporter des points à sa salle (ci-après "Gains des points EVA Versus"). Si la salle adverse ne présente pas d'équipe, alors elle est déclarée forfait, donc perdante du match.

L'intersalle est une manière spécifique de jouer à After-H Battle Arena. Les deux équipes d'une même partie sont sur deux arènes différentes. Dû aux spécificités techniques, la traversée du corps d'un joueur adverse devient possible.
Cette pratique est strictement interdite.

4.2.2.1. Gains des points EVA Versus

- Division 1 - 10 points
- Division 2 - 8 points
- Division 3 - 6 points
- Division 4 - 5 points

Les points gagnés sont cumulatifs à ceux déjà gagnés.

4.2.2.2. Répartition du cashprize

1er	30 %	**4 500 €**
2e	18 %	**2 700 €**
3e	12 %	**1 800 €**
4e	9 %	**1 350 €**
5e	7 %	**1 050 €**
6e	6 %	**900 €**
7e	5 %	**750 €**
8e	5 %	**750 €**
9e	4 %	**600 €**
10e	4 %	**600 €**

4.3. Sélection des équipes en Ligue Locale

Dans le cas où une Ligue Locale ouvre pour la première fois, un tournoi ouvert appelé "Tournoi de placement" pourra être organisé afin de sélectionner et placer les équipes dans les Divisions.

Au début de chaque Split, le placement des équipes dans les Divisions doit respecter le classement au points du Split compétitif précédent. Les équipes classées première à quatrième seront en Division 1; cinquième à huitième en Division 2; neuvième à douzième en Division 3; treizième à seizième en Division 4.

Durant un split en cours, une nouvelle équipe souhaitant rejoindre la compétition commencera toujours par jouer dans la plus basse Division.

Pour le début d'un nouveau split, si une nouvelle équipe désire rejoindre la compétition, le Co-Organisateur est libre de l'intégrer de la manière qu'il le souhaite.
Il est toutefois recommandé de faire défier cette nouvelle équipe face à une équipe déjà en place.

Pour ce faire :

- La nouvelle équipe défie une et une seule équipe déjà en place.
- Un match en BO3 est organisé entre les deux équipes.
- Si la nouvelle équipe perd le match, elle est intégrée en Division 4 si il y a de la place, ou sur le banc si cette dernière est déjà pleine.
- Si la nouvelle équipe remporte le match, elle rentre dans la Division de l'équipe perdante et le moins bien classé de cette Division descend, répercutant la même descente dans la Division inférieure.

4.4. Critères de départages

4.4.1. Critères de départages intra-split

Une fois tous les matchs joués et en cas d'égalité, les Administrateurs ont la possibilité d'appliquer les "critères de départage en cas d'égalité" ou bien de réaliser le minimum de matchs en BO3 nécessaires à la résolution de l'égalité.

Critères de départage en cas d'égalité :

En cas d'égalité entre au moins deux équipes, les critères de départage suivants s'appliquent successivement pour déterminer le classement des équipes à égalité :

- la différence de manches (cartes remportées moins cartes perdues) après tous les matchs disputés contre toutes les équipes

- L'équipe ayant le plus de victoire après tous les matchs disputés uniquement entre les équipes à égalité (confrontation directe entre les équipes à égalité)

- la différence de scoring de capture *[%]* (scores remportés moins scores perdus) après tous les matchs disputés uniquement entre les équipes à égalités
- la différence de scoring de capture *[%]* (scores remportés moins scores perdus) après tous les matchs (BO) disputés contre toutes les équipes
- la plus grande moyenne de score cumulé par tous les joueurs de chaque équipe dans toutes les manches disputées uniquement entre les équipes à égalité
- la rapidité moyenne des rencontres pour les matchs disputés uniquement entre les équipes à égalité

Il est entendu que pour chaque critère de départage utilisé, seules les équipes encore à égalité sont prises en considération pour le calcul du prochain critère de départage.

Dans le cas où au moins deux équipes seraient encore à égalité à l'issue des différents critères de départage, un match ou un tournoi de départage sera organisé. Les équipes seront informées du format et des dates ultérieurement par les co-Organisateurs.

4.4.2. Critères de départages inter-split

Dans le cas où deux équipes seraient à égalité de points au classement à la fin d'un split de Ligue Locale, celles-ci devront effectuer un match en BO3 l'une contre l'autre si deux équipes sont à égalité.

Dans le cas où trois équipes ou plus seraient à égalité de point au classement à la fin d'un split de Ligue Locale, les critères de départage suivants s'appliquent dans cet ordre :

- La différence de manches (cartes remportées moins cartes perdues) après tous les matchs disputés contre toutes les équipes
- L'équipe ayant le plus de victoire après tous les matchs disputés uniquement entre les équipes à égalité (confrontation directe entre les équipes à égalité)
- Dans le cas où au moins deux équipes seraient encore à égalité à l'issue des différents critères de départage ci-dessus, un match ou un tournoi de départage sera organisé. Les équipes seront informées du format et des dates ultérieurement par les co-organisateurs. Dans le cas où ce match ou tournoi se terminerait avec de nouveau des égalités, les critères intra-split de l'article 4.4.1 du présent règlement s'appliquent sur le tournoi joué.

Article 5. Inscriptions

Le capitaine ou le responsable de chaque équipe est chargé de l'inscription des joueurs de son équipe dans la Ligue Locale sur EVA COMPETITIVE (https://competitive.eva.gg/) et des informations de chaque joueur de son équipe, qu'il certifie exactes et complètes.

Avant de s'inscrire au tournoi, il est obligatoire pour le capitaine de **créer une équipe via son profil personnel**. Afin d'inscrire cette équipe au tournoi, cette dernière doit être composée de 4 à 7 joueurs.
Dans le cas où cette étape ne serait pas respectée, l'équipe inscrite hors règlement sera inéligible à gagner des points.

Une fois l'équipe créée sur la plateforme, le capitaine doit renseigner dans la ligue locale de son choix dans l'étape à laquelle il souhaite inscrire son équipe l'ensemble des joueurs participants. Les informations suivantes sont demandées au cours de l'inscription et doivent obligatoirement être renseignées :

- Nom d'équipe
- Pseudonyme du capitaine
- Pseudonyme (identique à celui du jeu) de chaque joueur
- Nom complet du joueur
- Adresse e-mail de l'EVA Pass de chaque joueur
- Salle EVA choisie
- Date de naissance de chaque joueur.

Les Organisateurs se réservent le droit de vérifier, par tout moyen nécessaire, l'authenticité des informations fournies à propos des joueurs afin de valider leur participation à la Ligue Locale, notamment leur âge, leur identité.

Dans le cas où un joueur fournit des informations inexactes, les Organisateurs peuvent demander au joueur soit de modifier les informations fournies, soit de disqualifier le joueur et ainsi d'annuler sa participation au tournoi pour non conformité aux conditions d'éligibilité. Si l'équipe à laquelle appartient le joueur disqualifié ne comporte que quatre joueurs, elle doit inscrire un nouveau joueur avant la date de clôture des inscriptions pour la Ligue Locale.

Article 6. Déroulement des matchs

6.1. Lancement des matchs.

Par défaut, la personne qui crée la partie doit être un administrateur. Les Organisateurs peuvent désigner une autre personne pour créer la partie. Néanmoins, les joueurs participant à la Ligue Locale ont l'interdiction de créer eux-mêmes les parties sans l'accord des Organisateurs et doivent suivre les instructions des Administrateurs pour rejoindre les parties de la Ligue Locale

Les équipes doivent respecter les instructions indiquées par les Organisateurs pour le lancement des matchs. Les administrateurs peuvent, à tout moment, indiquer aux équipes des instructions supplémentaires à respecter pour lancer les matchs. Les

équipes s'engagent à respecter les instructions formulées par les Organisateurs ou les Administrateurs.

Dans les cas où un des joueurs d'une équipe serait inapte à participer à une soirée de Ligue Locale, cette dernière est autorisée à jouer avec seulement 3 joueurs sur le terrain.

6.2. Paramètres de jeu

Les matchs de la Ligue Locale sont joués dans la salle EVA du Co-Organisateur via After-H Battle Arena.

EVA se réserve le droit de mettre à jour le Jeu Vidéo pendant toute la durée de la Ligue Locale. Les matchs seront joués sous la version du Jeu Vidéo indiquée par EVA.

- Mode Domination ou Hardpoint de After-H Battle Arena
- Timer des cartes : 10 minutes maximum pour le mode Domination, 12 minutes maximum pour le mode Hardpoint.
- Conditions de victoire : score 100% ou plus grand score à l'issue des 10 minutes (overtime de 5 minutes en cas d'égalité au bout des 10 minutes)

6.3. Armes éligibles

Toutes les armes et grenades disponibles sont jouables en compétitif.

6.4. Personnages éligibles

Seuls les personnages Trooper, Mecasme, Rogue et Explorer (Cosmonaute) sont jouables en compétition.

Les joueurs doivent exclusivement équiper la version masculine du personnage sélectionné. Les joueuses sont autorisées à équiper la version féminine (si il en existe une) ou masculine du personnage.

Tous les skins sur ces personnages sont jouables, exceptés :

- Mecasme - Carrot Crackers
- Mecasme - Bachelor
- Mecasme - Bloody Machine

6.5. Sélection des cartes

6.5.1. Cartes éligibles

Les cartes pouvant être choisies au cours de la Ligue Locale sont les suivantes diffèrent selon les périodes.

Les trois périodes et leurs cartes sont les suivantes :

- 01/01/2026 au 30/04/2026 (#1) : *Silva, Artefact, The Cliff, Helios Station, Atlantis, Engine, Outlaw, Horizon*
- 01/05/2026 au 31/08/2026 (#2) - ci-dessous.
- 01/09/2026 au 31/12/2026 (#3) - *Ceres, Silva, Outlaw, Engine, Polaris, The Cliff, Atlantis, Reef Point*

Les cartes jouables sur la périodes 01/05/2026 au 31/08/2026 (#2) sont :

- **Atlantis** : mode **DOMINATION**
- **Engine** : mode **DOMINATION**
- **Horizon**: mode **DOMINATION**
- **Helios Station**: mode **DOMINATION**
- **Lunar Outpost**: mode **DOMINATION**
- **Polaris:** mode **DOMINATION**
- **The Cliff**: mode **DOMINATION**
- **Silva**: mode **DOMINATION**

Les cartes jouables sur la périodes 01/09/2026 au 31/12/2026 (#3) sont :

- **Ceres**: mode **DOMINATION**
- **Silva**: mode **DOMINATION**
- **Engine**: mode **DOMINATION**
- **Polaris**: mode **DOMINATION**
- **The Cliff**: mode **DOMINATION**
- **Atlantis:** mode **DOMINATION**
- **Reef Point**: mode **DOMINATION**
- **Outlaw**: mode **HARDPOINT**

Les Organisateurs se réservent la possibilité de modifier les cartes indiquées ci-dessus à tout moment, sous réserve d'en informer les participants avant le début de leur match.

Lors des circuits compétitifs auxquelles les Ligues Locales participent, un mappool différent pourra être défini.

Pour les Tournois Régionaux du Split 1 (Juin), les cartes éligibles sont :

- Silva,
- Artefact,
- The Cliff,
- Helios Station,
- Atlantis,
- Engine,
- Ceres,
- Horizon,
- Polaris

Toutes en mode **DOMINATION.**

Pour les Tournois Régionaux du Split 2 (Octobre & Novembre), les cartes éligibles sont :

- Ceres
- Silva
- Outlaw
- Engine
- Polaris
- The Cliff
- Atlantis
- Artefact
- Reef Point

Toutes en mode **DOMINATION (excepté Outlaw).**

6.5.2. Choix des cartes

La phase de Choix des cartes se fera via l'outil Picks & Bans mis à disposition des salles, sous le format BO3.

Pour information, cet outil permet d'effectuer la sélection ainsi :

1. Pile ou face (à effectuer hors-jeu) - Gagnant choisit d'être Home ou Away (le perdant hérite du statut restant)
2. Choix du side et personnage joué
3. Alternance de ban et de picks de cartes

Choix du side et personnage joué

L'équipe ***Home*** décide du side qu'elle jouera pendant toute la durée du Best-Of ainsi que le personnage (trooper ou mecha ou rogue ou cosmonaute **ONLY**) joué par les deux équipes.

Alternance de ban et de picks de cartes

L'alternance de ban et de picks de cartes s'effectue comme suit et dans l'ordre :

L'équipe Away bannie une carte (1)
L'équipe Home bannie une carte (2)
L'équipe Away sélectionne la carte de la partie 1
L'équipe Home sélectionne la carte de la partie 2

L'équipe Away bannie une carte (3)
L'équipe Home bannie une carte (4)
L'équipe Away sélectionne la carte de la partie 3

6.6. Personnalisation des avatars.

Les 4 joueurs de la même équipe doivent tous utiliser les mêmes objets de personnalisation (skin) pour leurs matchs qui doivent être différents de ceux de l'équipe adverse. En cas de désaccord sur le choix des objets de personnalisation des deux équipes s'affrontant lors d'un match alors l'équipe Home choisit son objet de personnalisation en premier.

Toute décision prise par les Organisateurs sur l'interdiction d'un objet de personnalisation sera communiquée aux équipes dans les plus brefs délais.

Tous les joueurs de la partie (8) doivent utiliser **le même caractère (trooper ou mecha ou rogue ou cosmonaute uniquement)** sélectionné pendant le choix des cartes durant les matchs de la Ligue Locale.

Si un joueur n'a pas le même skin que ses coéquipiers, et que cela n'est pas dû à un bug, il reçoit un kill admin au début de chacune des cartes d'un match sur lesquelles la situation se présente.

Si l'ensemble de l'équipe n'a pas le même skin d'une carte à une autre, et que cela n'est pas dû à un bug, au début d'une carte d'un match, l'équipe est déclarée forfait.

Une équipe qui fait entrer en jeu un remplaçant doit s'assurer, avant le début du match, que ce joueur possède le skin utilisé ; dans le cas contraire, ce joueur sera sanctionné d'un kill admin au début de la partie.

6.7. Pendant la partie.

A partir du lancement de la partie et ce jusqu'à la victoire de celle-ci par une des deux équipes, seuls les participants sur le terrain d'une même équipe sont autorisés à communiquer entre eux, par quelque moyen que ce soit.
Les seules personnes autorisées à communiquer avec les participants sur le terrain sont les Administrateurs.

Toute autre intervention externe pourra entraîner la disqualification du Participant ou autre sanction disciplinaire.

6.8. Après la partie.

A la fin de chaque map jouée, le capitaine de l'équipe dispose d'une minute pour annoncer un changement de joueurs pour la prochaine map.

Chaque capitaine est autorisé à faire deux demandes de changement par BO3.
Lors d'une demande de changement, autant de joueur que possible peuvent être changés.

6.9. Résultats des matchs

À l'issue de chaque match, l'Administrateur entre le résultat du match et le score de chaque équipe sur TOORNAMENT.

Chaque équipe peut contacter les Organisateurs pour contester le résultat d'un match dans les 10 minutes suivant la fin d'un match.

Dans le cas où une équipe dépose une réclamation à propos du résultat d'un match, les Organisateurs peuvent demander aux équipes concernées d'envoyer des preuves comme des enregistrements vidéos pour traiter la réclamation.

Les Organisateurs peuvent, en fonction des éléments soumis par les équipes concernées, soit classer sans suite la réclamation, soit valider la réclamation et prendre toute décision utile à ce sujet.

6.10. Comportements de jeux interdits

6.10.1. Déplacements & Mouvements

Pour éviter les chocs entre joueurs, il est interdit de courir pendant les matchs de Ligue Locale. Il est cependant autorisé de trottiner.

Les joueurs doivent également veiller à ne pas avoir de comportement dangereux, par exemple / sanction associée :

- Sprinter, c'est à dire l'incapacité à pouvoir s'arrêter sur un seul appui / avertissement
- Effectuer une glissade / kill immédiat ou au respawn
- Avoir les deux genoux au sol / kill immédiat ou au respawn
- Déplacer le genou tout en ayant celui-ci en contact avec le sol / avertissement puis kill immédiat ou au respawn

    - Ce mouvement est considéré comme une glissade si le genou se déplace de plus d'un demi-carreau.

- Pivoter sur ce genou au sol, de plus de 90° par rapport à la première position / kill immédiat ou au respawn
- S'assoir (fesse(s) au sol) / kill immédiat ou au respawn
- Avancer avec une main au sol ou pivoter avec une main au sol / kill immédiat ou au respawn
- Utiliser sa main comme appui principal au sol / kill immédiat ou au respawn
- Sauter, qu'importe la position ou la situation / kill immédiat ou au respawn
- Positionner sa main dominante devant sa main secondaire sur son arme / kill immédiat ou au respawn
- Percuter un adversaire ou un partenaire / kill immédiat ou au respawn
- Traverser un fantôme adverse (intersalles uniquement) / kill immédiat ou au respawn
- Lors du retour au spawn, orienter son casque sur un axe différent de celui de la ligne blanche sans nécessité / kill au moment du respawn
- Le retour au spawn doit s'effectuer en marchant / avertissement ou kill au moment du respawn
- Lever son casque lors d'une pause technique ou pendant la partie / exclusion temporaire (45 sec) et retour au spawn
- Ne pas avoir les deux mains sur son arme pour tirer / avertissement ou kill au moment du respawn
- Tenir la pièce 3D du capteur PICO avec l'ensemble de la main / avertissement puis kill admin
    - *Note : Il est autorisé d'avoir deux doigts en contact avec la pièce 3D du capteur Pico. Dès lors que 3 doigts sont en contact avec la pièce, la sanction s'applique.*
- Avoir un coude au sol / kill immédiat ou au respawn
- Avoir la tête au sol / kill immédiat ou au respawn
- Entrer en collision avec le leurre créé par l'utilitaire Echo / kill immédiat ou au respawn

À noter que la prise d'information, du fait de l'allumage des caméras du casque de réalité virtuelle suite à une perte de tracking ou à un choc, est considérée comme involontaire et ne donne pas lieu à un kill admin. À contrario, tout souci lié au tracking du casque déclenché de manière volontaire donne lieu à un kill admin.

Les joueurs ne respectant pas cette règle pourront être sanctionnés de la manière suivante en fonction de la gravité et/ou de la répétition de comportements dangereux :

- avertissements par l'Administrateur
- kill automatique par l'Administrateur et retour au spawn
- exclusion temporaire et obligation de rester au spawn pour une durée déterminée (45 sec) par l'arbitre
- exclusion définitive de la partie
- exclusion pour une prochaine soirée de compétition
- exclusion de la compétition

Au bout de 2 avertissements le joueur s'expose à un kill pour toute action jugée illicite ou controversée.

Les Organisateurs et les Administrateurs peuvent également prendre toute décision pour suspendre immédiatement un comportement dangereux (y compris exclure un participant).

Les décisions prises par les Organisateurs et les Administrateurs à propos du comportement d'un joueur ne sont pas susceptibles de recours. L'interprétation d'un comportement dangereux est à leur seule appréciation.

6.10.2. Téléporteurs.

Les joueurs ont l'interdiction de rester plus de 4 secondes dans un téléporteur qu'il vient d'utiliser. Au-delà de ce temps, le joueur sera sanctionné par une pénalité (kill automatique par l'Administrateur) voire une sanction plus importante en cas de récidive, à la discrétion de l'administrateur. Les 4 secondes sont décomptées à partir du moment où le joueur entre dans le téléporteur.

6.10.3. Comportement Antisportif

Aucun comportement antisportif ne sera toléré et notamment :

- Positionner sa main dominante devant sa main secondaire sur son arme / kill instantané ou au respawn
- En-dehors des informations obtenues lors des 2 secondes suivant la mort, donner des informations sur la position ou l'état des ennemis rencontrés lors du retour au spawn / kill au respawn ;
    - Précision sur le fonctionnement :
        - Un joueur dispose de 2 secondes suivant la mort pour communiquer les informations autour de soi (position de l'adversaire ayant fait l'élimination, nombre de joueurs adverses encore présents, position d'un adversaire supplémentaire visible lors de la mort)
        - Durant le retour au spawn, il n'est pas autorisé de donner des informations sur la position ou les mouvements adverses rencontrés. Toute autre information peut être communiquée.
        - Une fois de retour au spawn, toute information peut être communiquée.
- Avoir une partie de son corps virtuel dans une texture du jeu et permettant un avantage induit / kill instantané ou au respawn
- Lorsque touché par une sticky, se précipiter vers l'adversaire pour lui faire prendre des dégâts également / kill instantané ou au respawn

Le trashtalk se définit comme tout comportement dirigé de manière directe et/ou indirecte à l'encontre de son adversaire. Le trashtalk est autorisé tant que celui-ci ne porte pas atteinte au joueur en question et qu'il n'y a pas d'action provocatrice.

- "-1", "-2", "-3", "-4", "Full", "Mort" ne sont pas considérés comme un comportement antisportif.
- "T'es nul", "Rentre chez toi", et tous types d'insultes sont considérés comme des comportements antisportifs.
- Crier sur un adversaire en se tournant et avançant vers lui est considéré comme une action provocatrice donc comportement antisportif.

En cas de comportement antisportif ou de trashtalk non autorisé à plusieurs reprises, les Organisateurs ont toutes libertés pour exclure temporairement ou définitivement un joueur d'une carte, d'un match ou de la compétition.

6.10.4. Pause technique

- Lever son casque lors d'une pause technique / exclusion temporaire (45 sec - 3 kills admin) et retour au spawn

Si récidive exclusion du match et suspension automatique sur le match suivant

6.10.5. Interdiction des bugs/glitchs ou autres avantages indus.

Les Participants ne sont pas autorisés à exploiter des bugs et/ou des glitchs connus par la communauté esport du Jeu Vidéo, qu'ils soient présents dans les salles standards ou non et qu'ils soient spécifiés ou non dans le Règlement. Dans le cas où un Organisateur détermine qu'un Participant a volontairement utilisé un bug et/ou un glitch ayant pour effet l'obtention d'un avantage indu, cet Organisateur pourra décider soit de revenir à l'état du jeu antérieur à l'utilisation du bug et/ou du glitch, soit d'infliger une sanction disciplinaire au joueur notamment dans le cas où cette utilisation serait volontaire. L'Organisateur est seul compétent pour déterminer du caractère volontaire de l'utilisation du bug et/ou du glitch.

6.11. Déconnexions et pauses.

6.11.1. Pauses

Les joueurs ne sont pas autorisés à mettre le jeu en pause après le lancement du match, sauf dans le cas où un joueur du match serait en danger ou qu'il y aurait un problème technique ou un risque pour sa sécurité (par exemple : maladie, malaise, blessure) et sous réserve de respecter les conditions suivantes:

- la pause ne doit pas excéder 5 minutes sauf si l'Administrateur autorise une pause plus longue
- La pause pour un problème technique n'est pas autorisée lorsqu'une équipe atteint 90% du score de Domination ou Hardpoint.
    - Une pause entre 90 % et 95 % peut être autorisée uniquement si l'écart entre les deux équipes est strictement supérieur à 30 %.

Dans le cas où un joueur ne serait pas apte, pour raisons de santé, à reprendre la partie en cours alors son équipe aura le choix entre continuer le match en jouant à trois contre quatre ou en faisant remplacer le joueur inapte par le remplaçant de l'équipe ou en déclarant forfait.

Ce forfait sera considéré comme un Forfait Volontaire et est donc soumis aux mentions de la section 6.13

Pauses techniques : chaque équipe dispose de trois (3) pauses techniques par BO3 et par BO5, d'une durée maximale de soixante (60) secondes chacune, sauf autorisation d'EVA pour une durée plus longue.

Dans le cas où l'Administrateur déciderait qu'un événement indépendant de la volonté des joueurs empêcherait totalement la reprise du match, alors le match sera reporté à une date ultérieure avec la règle suivante :

- la partie sera relancée de zéro si le score des deux équipes est inférieur à 30%
- la partie sera relancée en reprenant les scores et l'état de vie (mort/vivant) des joueurs précédant l'incident si une des équipes possède un score supérieur ou égal à 30%.

L'utilisation de la pause par un joueur sans raison valable est passible d'une sanction envers le joueur et/ou son équipe.

Les Organisateurs et les Administrateurs peuvent demander la pause du match à tout moment.

Un administrateur peut demander de relancer le match si l'administrateur constate qu'un bug ou un problème technique important est en train de gêner le bon déroulement du match.

6.11.2. Déconnexions et autres problèmes techniques similaires.

6.11.2.1. Déconnexions involontaires ou problème technique d'un joueur

Si un joueur est déconnecté involontairement de la partie, le match sera mis en pause le temps que le joueur puisse revenir dans la partie dans les mêmes conditions qu'avant la déconnexion. L'arbitre s'assure de l'état de vie ou de mort du joueur avant la pause et applique le même état au retour de la pause. La carte sera reprise (fin de pause technique) dans les conditions les plus proches de la situation précédant l'incident.

Si l'arbitre estime que le joueur ne peut pas revenir dans les conditions identiques à la situation préalable à la déconnexion, l'arbitre peut décider de relancer la partie sous les mêmes conditions que la section 6.9.2.2.

6.11.2.2. Déconnexions générales

Si une partie est interrompue et que tous les joueurs sont déconnectés de la partie (de manière involontaire ou sur décision de l'arbitre) :

- la partie sera relancée de zéro si aucune des deux équipes n'a de score égal ou supérieur à 30%.

- la partie sera relancée et l'état de vie (mort/vivant) des joueurs en reprenant les scores précédant l'incident si une des équipes possède un score supérieur ou égal à 30%.

6.11.2.3. Déconnexions volontaires

Si un match est volontairement interrompu par un joueur, l'administrateur peut décider soit de continuer la partie soit de disqualifier l'équipe du joueur qui a volontairement provoqué l'interruption.

Les Organisateurs décident, à leur seule discrétion, si le match a été volontairement ou involontairement interrompu.

6.12. Enregistrement et diffusion des matchs.

Seuls les Organisateurs sont autorisés à enregistrer et à diffuser les contenus en lien avec les compétitions officielles Ligues locales, dans le monde entier, sur internet, à la télévision ou sur tout autre support de communication, connu ou inconnu. Les participants ne sont donc pas autorisés à enregistrer ou à diffuser les matchs sans obtenir au préalable l'accord écrit des Organisateurs.

Également, il est interdit de diffuser tout match considéré et/ou nommé comme entraînement (autrement appelé "***scrim***") à quiconque en dehors des deux équipes concernées, sans autorisation de la part des deux équipes. Seront considérés comme fautifs la personne et l'équipe ayant diffusé ce contenu ainsi que la personne et l'équipe en ayant fait la demande.
Tout manquement à cette règle exposera les fautifs à une disqualification immédiate de la compétition.

6.13. Forfait.

Dans le cas où une équipe serait dans l'incapacité de participer à un match, pour quelque raison que ce soit, elle sera considérée comme déclarant forfait pour ce match et l'équipe adverse sera automatiquement considérée comme ayant remporté le match concerné.

L'équipe déclarant forfait à une ligue locale (entendons : inscrite et ne se présentant pas) est automatiquement considérée comme dernière de sa division. Elle ne remporte aucun point lors de la soirée de ligue locale pour laquelle elle est déclarée forfait.

Si une équipe déclare forfait à une ligue locale (entendons : inscrite et ne se présentant pas) volontairement à deux reprises, elle sera alors déclarée forfait pour toute la durée du Split et accusera donc la dernière place du classement. De plus, tous les matchs joués par cette équipe seront annulés, ainsi que ses points obtenus lors de l'ensemble du split de ligue locale concerné.

6.14. Matériel mis à disposition par les Organisateurs

Pour participer aux matchs, EVA met temporairement à la disposition des participants du mobilier ainsi que différents équipements et matériels informatiques incluant notamment des casques de réalité virtuelle, des ordinateurs, des périphériques informatiques, etc. Les joueurs devront utiliser les matériels fournis par EVA. Le refus d'utiliser les

périphériques et matériels désignés par EVA est susceptible d'entraîner la disqualification du participant. Les salles EVA étant équipées de manière différente, les participants acceptent que les matchs joués contre des équipes situées dans une autre salle EVA puissent être équipés d'un matériel de marque différente mais présentant des caractéristiques techniques proches ou similaires.

Chaque participant demeure pleinement responsable du matériel mis à sa disposition et s'engage à l'utiliser de manière paisible et à éviter toute utilisation non conforme pouvant provoquer un quelconque dommage direct ou indirect.

En complément des équipements fournis par EVA, le joueur s'engage à jouer avec son propre matériel de protection contre la transpiration. A savoir :

- Bonnet anti-transpiration
- Facemask avant & arrière - *Sur casque HTC*
- Facemask avant - Sur Casque PICO :
    - [LIEN PROFESSIONNEL] Facemask avant PICO noir "Leather Padding for Pico 4 Series" (applicable à partir du 27 septembre 2026): https://vr-expert.com/accessories/vr-accessories/buy-light-blocking-vr-cover-for-pico-4/
    - [LIEN PROFESSIONNEL] Facemask avant PICO gris "Double PU Padding for Pico 4 Series" (applicable à partir du 27 septembre 2026) : https://vr-expert.com/accessories/vr-accessories/pico-4-padding/
    - [LIEN PARTICULIERS] Facemask avant PICO gris "Coussin facial Original VR Pico 4" (applicable à partir du 27 septembre 2026) : https://fr.aliexpress.com/item/1005004862615572.html
    - [LIEN PARTICULIERS] Facemask avant PICO noir "AMVR VR Facial Interface Bracket Face Cover for Pico 4/PICO 4 Pro" (applicable à partir du 27 septembre 2026) : https://amzn.eu/d/0fH0hNO8

En complément des équipements fournis par EVA, le joueur est en mesure de jouer avec son propre matériel audio (à partir du 1er septembre 2026), à savoir :

- Ecouteurs intra-auriculaires Shure SE215 (Prendre version sans micro)
- Ecouteurs intra-auriculaires keephifi CCZ MC02 (Prendre version sans micro)
- Ecouteurs intra-auriculaires Yinyoo CCZ DC01 (Prendre version sans micro)
- Ecouteurs intra-auriculaires Linsoul KZ ZS10 Pro 2 (Prendre version sans micro)
- Ecouteurs intra-auriculaires Linsoul KZ ZS10 Pro (Prendre version sans micro)

À noter que, dans le cas où le joueur choisit de jouer avec des écouteurs intra-auriculaires, il doit s'assurer de disposer de l'adaptateur BENFEI Adaptateur Jack 3,5mm. (Obligatoire à partir du 1er janvier 2027)

6.15. Consommation sur place - hygiène - règlement intérieur

La consommation de nourriture ou de boisson est strictement interdite dans les zones de jeu. Les Organisateurs peuvent tolérer la consommation de boissons non alcoolisées ou de nourriture dans la salle EVA, en dehors de la zone de jeu.

La salle EVA étant un lieu commun, le participant s'engage à garder la zone de jeu propre et le cas échéant, à nettoyer ses déchets et à les jeter à la poubelle.

En outre, les participants s'engagent à respecter le règlement intérieur de la salle EVA dans laquelle ils jouent leurs matchs.

6.16. Réponses aux interviews

Les Organisateurs et les participants s'engagent mutuellement à faire leurs meilleurs efforts afin d'assurer le bon déroulement de la Ligue Locale et notamment son exposition médiatique. Les participants s'engagent à répondre aux interviews des journalistes et à participer aux éventuelles séances de dédicace définies par les Organisateurs.

Article 7. Modification des règles

Les Organisateurs se réservent le droit de modifier à tout moment le présent Règlement, sans formalité préalable, sans mention particulière et sans que sa responsabilité ne puisse être engagée à ce titre.

Les Organisateurs s'engagent à contacter les équipes, par tout moyen, y compris par le biais d'un service de messagerie électronique, pour les informer des modifications inhérentes au format de la Ligue Locale ou en cas de changement d'horaires des matchs.

Article 8. Code de conduite

Soucieux de proposer une expérience de compétition enrichissante pour tous, les Organisateurs demandent aux participants de jouer de manière paisible, de se respecter mutuellement, de faire preuve de fair-play, d'équité, d'honnêteté, de respecter les spectateurs, les Organisateurs et les Administrateurs.

En participant à la Ligue Locale, chaque joueur s'engage à respecter les lois et règlements applicables ainsi que les différentes règles de conduite énumérées ci-après. Les Organisateurs sont seuls compétents pour interpréter les règles énumérées au sein du code de conduite.

Les présentes règles de conduite ont pour objet de présenter une liste non exhaustive des différents comportements prohibés, malhonnêtes ou pouvant procurer un avantage indu.

Les Organisateurs se réservent le droit de modifier à tout moment les présentes règles de conduite ainsi que de prendre toute mesure disciplinaire adaptée en cas de non-conformité au code de conduite, qu'il s'agisse d'un comportement énuméré dans la liste ci-dessous ou non.

Les comportements suivants sont susceptibles d'entraîner une sanction disciplinaire :

- Refuser de suivre les instructions des Organisateurs ou des Administrateurs et nécessaires pour le bon déroulement de la Ligue Locale
- Arriver en retard à l'heure de sa convocation à un match
- Adopter un comportement antisportif
- Avoir un comportement agressif envers les Organisateurs, Joueurs ou Coéquipiers.
- Choisir un pseudonyme ou diffuser un contenu indiquant une fausse association aux Organisateurs, ou revêtant un caractère vulgaire, obscène, offensant, contraire aux bonnes mœurs, illicite, portant atteinte aux droits d'un tiers
- Harceler, suivre, menacer, intimider ou adopter un comportement nuisible vis-à-vis des autres participants, des Organisateurs ou des Administrateurs
- Communiquer tout contenu pouvant être considéré comme offensant en ce inclus les propos illégaux, insultants, injurieux, menaçants, abusifs, vulgaires, obscènes, sexuels, racistes, diffamatoires qu'ils soient fondés sur la race, les opinions politiques ou religieuses, l'orientation sexuelle et plus généralement tout propos contraire à l'éthique, aux valeurs sportives ou répréhensibles par la loi ou un règlement applicable
- Communiquer publiquement une communication privée et confidentielle (par exemple: un échange privé entre un Organisateur et un participant)
- Se déconnecter au cours d'une partie de manière intentionnelle
- Publier des contenus commerciaux publicitaires ou promotionnels
- Publier des contenus portant atteinte à la réputation ou à l'image des Organisateurs, des Administrateurs ou des tiers
- Créer une fausse identité ou usurper l'identité d'un tiers
- Proposer directement ou indirectement des offres, des promesses, des dons, des présents ou des avantages quelconques à un Organisateur ou à un Administrateur dans le but d'obtenir un quelconque avantage au cours de la Ligue Locale
- Ne pas respecter ou endommager le matériel mis à disposition par les Organisateurs
- Publier des informations personnelles des autres participants (tels que nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, etc) sur un espace accessible publiquement, que ce soit les réseaux sociaux, sur un site internet ou par tout autre moyen
- Utiliser ou exploiter sciemment un bug du jeu vidéo pour se procurer un avantage indu, qu'il soit défini ou non dans le présent Règlement
- Accéder ou se maintenir frauduleusement dans tout ou partie des systèmes de traitement automatisé de données
- Utiliser un logiciel tiers de tricherie modifiant les fonctionnalités du jeu, ses règles, ses données ou son rendu graphique
- Fausser ou entraver le fonctionnement d'un système automatisé de données, qu'il s'agisse du jeu vidéo ou des services
- Transmettre ou faciliter la transmission de virus informatiques, de données corrompues ou par tout autre moyen destiné à entraver le fonctionnement d'un système automatisé de données
- Ne pas notifier aux Organisateurs l'existence d'un bug ou d'une faille permettant de se procurer un avantage indu au cours d'un match
- Ne pas fournir ses meilleurs efforts pour tenter de remporter la Ligue Locale
- Parier ou mettre en place un système de pari illicite sur la Ligue Locale

- Manipuler le classement de la Ligue Locale
- Être sous l'influence de l'alcool (>0.20g/L) dans la zone de jeu

Les comportements énumérés ainsi que tout autre comportement nuisible, qu'ils soient commis intentionnellement, par négligence ou par simple tentative, sont susceptibles de faire l'objet d'une sanction telle que définie par le présent Règlement.

La personne qui, par aide ou assistance, facilite la préparation ou la commission de l'infraction pourra également faire l'objet d'une sanction disciplinaire. Les participants peuvent informer les Organisateurs de tout comportement ou contenu préjudiciable en lien avec la Ligue Locale.

Article 9. Dopage

La Ligue Locale étant une compétition officielle, le dopage y est strictement interdit.
Toute personne utilisant le dopage afin d'améliorer ses performances s'expose à une sanction disciplinaire et notamment, une disqualification de la Ligue Locale.

9.1. Liste des substances interdites

L'Agence Mondiale Antidopage met à disposition une liste des substances interdites pour cause de dopage. Cette liste est consultable ici.
Toutes les substances listées et mentionnées dans cette liste comme interdites pour la période hors compétition et/ou en compétition sont strictement interdites, dans les mêmes proportions et dans les mêmes conditions périodiques.

9.2. Substances spécifiques interdites

L'utilisation de bêta-bloquants ainsi que de médicaments stimulants est strictement interdite sauf en cas d'avis et ordonnance d'un médecin spécialisé.

Article 10. Sanctions disciplinaires

En cas de violation du Règlement et notamment en cas de violation du code de conduite, les Organisateurs se réservent le droit d'infliger une sanction à l'encontre du joueur fautif, selon la gravité de l'infraction constatée.

Les Organisateurs peuvent infliger les sanctions suivantes selon le degré, la gravité et la répétition éventuelle de la violation constatée, dans l'ordre de gravité suivant :

- avertissement
- kill
- perte d'une manche

- perte d'un match
- suspension temporaire
- disqualification de la Ligue Locale
- suppression des dotations
- bannissement de la Ligue Locale et des futurs tournois.

Les sanctions peuvent être cumulatives et se multiplier en cas de récidives.

Les Organisateurs peuvent décider de prononcer une sanction assortie, en tout ou partie, d'un sursis à son exécution. La révocation pure et simple de tout ou partie d'un sursis peut être prononcée à titre de sanction.

Dans le cas où l'Organisateur prononcerait une sanction pour une nouvelle infraction commise, l'Organisateur pourra également décider de révoquer purement et simplement, tout ou partie d'un sursis précédemment ordonné.

Le bénéfice du sursis attaché en tout ou partie à l'une des sanctions prononcées pour des infractions en concours ne met pas obstacle à l'exécution des sanctions de même nature non assorties du sursis.

La sanction assortie d'un sursis est réputée caduque si la personne ou l'équipe concernée n'a pas commis, pendant un délai d'un an à compter de celle-ci, une infraction suivie d'une nouvelle sanction.

Outre ces sanctions disciplinaires, les Organisateurs se réservent le droit de poursuivre en justice, tant sur le plan civil que pénal, toute personne qui aurait ou qui aurait tenté de troubler le bon déroulement de la Ligue Locale notamment en concourant à un cas de tricherie, de fraude, ou d'atteinte à un système de traitement automatisé de données, qu'il ait participé ou non à la Ligue Locale.

Article 11. Sponsors des équipes

Les Organisateurs tolèrent l'affichage publicitaire des partenaires ou sponsors du participant sur ses vêtements mais toute autre visibilité pour la promotion d'une marque est interdite pendant toute la durée de la Ligue Locale. Le participant s'engage à ne porter ni aucun signe, ni aucun vêtement présentant un caractère ostentatoire, contraire aux bonnes mœurs ou illicite. Au cours de la Ligue Locale, le participant n'est pas autorisé, par un quelconque moyen, à promouvoir, à diffuser des publicités ou à s'associer avec des entreprises des secteurs ou des produits suivants :

- Produits du tabac
- Cigarettes, e-cigarettes
- Boissons alcoolisées
- Produits ou services pharmaceutiques
- Services de divertissement pour adultes (y compris pornographie)
- Produits ou services en lien avec l'industrie des armes à feu
- Jeux d'argent, services de paris, loteries, fantasy league
- Crypto Monnaies, NFT, blockchain

- Tout produit, service ou activité considéré comme préjudiciable aux activités ou à la réputation des Organisateurs
- Tout produit ou service illicite.

L'équipe autorise les Organisateurs, les sociétés de leurs groupes respectifs, leurs affiliés, les partenaires commerciaux et médiatiques de la Ligue Locale, à diffuser toute image (en ce inclus les vidéos) captée au cours de la Ligue Locale et comprenant les marques, les logos, les visuels, des partenaires de l'équipe et ce pour tous les supports connus ou inconnus à ce jour. L'équipe garantit les Organisateurs contre toute demande, réclamation, recours, requête, action ou instance au titre de la captation et de la diffusion des marques, logos, et visuels des partenaires de l'équipe.

Article 12. Confidentialité

Au cours de la Ligue Locale, les Organisateurs peuvent être amenés à entretenir des correspondances privées avec un ou plusieurs joueurs. Sont considérées comme des correspondances privées les messages destinés exclusivement à une ou plusieurs personnes déterminées.

Les correspondances privées sont protégées au titre du secret et les destinataires de ces messages ne sont pas autorisés à dévoiler publiquement le contenu de ces messages. La divulgation non autorisée des correspondances privées peut engager la responsabilité tant civile que pénale de l'expéditeur.

Article 13. Droits à l'image

Le participant autorise gracieusement chaque Organisateur, les sociétés de leurs groupes respectifs, leurs filiales, les partenaires médiatiques et commerciaux de la Ligue Locale, ou toute personne agissant pour le compte des Organisateurs, à capter, enregistrer l'image du participant (en ce inclus la voix, la silhouette, le nom, le pseudonyme), par tous moyens (photographie, vidéo, enregistrement, etc...) et à exploiter, utiliser, reproduire, représenter, diffuser, modifier, adapter, traduire, sous-titrer, l'image, le nom, le pseudonyme et/ou la voix du participant, sur tous supports, connus ou inconnus à ce jour, notamment sur tout support numérique, sites internet et déclinaisons mobiles, incluant les sites internet des Organisateurs, les sociétés de leurs groupes respectifs, leurs filiales, les partenaires médiatiques et commerciaux de la Ligue Locale, les réseaux sociaux de ces sociétés, les services offerts par ces sociétés, les chaînes de télévision (en linéaire, par câble ou satellite, internet IPTV ou non-linéaire tels que télévision de rattrapage (catch-up) VOD, SVOD, OOH, divertissement en vol), les publications presse, tant en édition numérique que papier, sous tout format, notamment CD-Rom, DVD, Blu-Ray, ordinateur, téléphone mobile, en toute langue, par tous procédés connus ou inconnus à ce jour, dans le monde entier, pour une durée de cinquante (50) ans. Cette autorisation inclut également les vidéos, les enregistrements ou les images envoyées par le participant aux Organisateurs ainsi que le droit de diffuser toute action réalisée par le participant dans le jeu vidéo (exemple: gameplay).

Article 14. Propriété intellectuelle

Les marques, les logos, les logiciels, les dessins, les modèles, les bases de données, les services en ligne, le jeu, le nom des personnages du jeu, les éléments graphiques fournis par EVA France dans le cadre de la diffusion utilisés au cours de la Ligue Locale sont protégés au titre de la propriété intellectuelle et sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Toute utilisation, reproduction ou représentation non autorisée par le titulaire des droits est interdite.

Article 15. Limitation de responsabilité

La participation à la Ligue Locale suppose la reconnaissance et l'acceptation pleine et entière des caractéristiques et des limites techniques des réseaux de communication électronique. L'utilisation du Jeu Vidéo nécessite une connexion à internet. Le participant reconnaît que les services en ligne sont fournis « tel quel », sans aucune garantie d'aucune sorte et que leur utilisation est à ses risques et périls. Les Organisateurs ne peuvent garantir que les services ne subiront aucune interruption, qu'ils seront exempts de défaut ou que les anomalies seront corrigées et ne saurait être tenu responsable de l'interruption partielle ou totale de certains services utilisés au cours de la Ligue Locale.

Les Organisateurs ne sauraient être tenus responsables des dommages directs ou indirects résultant d'une utilisation des services ou du Jeu Vidéo ou résultant d'un comportement nuisible ou dommageable imputable à un participant ou à un tiers.

Les dommages directs ou indirects subis par le participant ou des tiers au cours de la Ligue Locale ne sauraient engager ni la responsabilité de chaque Organisateur ni celle de leurs partenaires commerciaux ou médiatiques, sauf en cas de manquement grave constaté à une obligation de sécurité.

La responsabilité de chaque Organisateur est strictement limitée au montant des dotations de la Ligue Locale.

Les Organisateurs informent les participants des risques inhérents à la pratique intensive du jeu vidéo (addiction, isolement, dépendance, ...) et à ce titre, les Organisateurs déclinent toute responsabilité en cas de dommage direct ou indirect résultant d'une telle pratique.

Avertissement épilepsie : certaines personnes peuvent avoir des crises d'épilepsie ou une perte de conscience momentanée lors de l'observation de certains types de lumières clignotantes ou de schémas couramment présents dans l'environnement quotidien. Ces personnes peuvent avoir besoin de prendre des précautions spéciales avant d'utiliser le Jeu Vidéo servant de support à la Ligue Locale. Dans le cas où vous présentez des symptômes liés à une condition épileptique (exemple : perte de conscience ou crise épileptique), consultez immédiatement votre médecin avant d'utiliser un jeu vidéo.

Article 16. Données à caractère personnel

16.1. Données collectées.

Au moment de son inscription à la Ligue Locale, les Organisateurs collectent des informations personnelles concernant le joueur, notamment des données relatives à son état-civil et, éventuellement en lien avec le Jeu Vidéo, que le joueur certifie adéquat, exact et pertinent. Ces données sont strictement nécessaires pour assurer la bonne organisation de la Ligue Locale et sa couverture médiatique (notamment partager les résultats des joueurs sur internet via leurs pseudonymes).

Toute inscription à la Ligue Locale avec des données incomplètes ou erronées peut entraîner l'annulation de l'inscription et, le cas échéant, entraîner une sanction disciplinaire à la discrétion des Organisateurs.

16.2. Finalités de traitement des données collectées.

Les données collectées par EVA sont utilisées pour :

- vérifier les conditions d'éligibilité
- assurer le bon déroulement de la Ligue Locale
- partager les performances des participants sur internet, les réseaux sociaux, auprès des médias (notamment TV, internet)
- réaliser des statistiques
- traiter les sanctions disciplinaires
- envoyer les dotations.

En participant à la Ligue Locale, chaque participant consent à ce traitement qui est strictement nécessaire à son organisation.

Ces traitements sont nécessaires aux fins des intérêts légitimes des Organisateurs afin de démontrer la bonne exécution de la Ligue Locale et de tirer toutes les conséquences d'un comportement contraire au Règlement.

16.3. Conservation des données collectées.

Les données collectées sont conservées par les Organisateurs pour une durée d'un (1) an à compter de la fin du dernier tournoi auquel le joueur s'est inscrit ou de sa dernière participation à un tournoi organisé par l'Organisateur. Les données peuvent être conservées pour une durée plus longue correspondant à la durée pour laquelle une sanction disciplinaire a été infligée. Les données correspondant à la conservation des sanctions disciplinaires est conservée pour une période d'un an à l'issue de la fin ou du retrait de la sanction.

En outre, les Organisateurs se réservent le droit de conserver les pseudonymes utilisés par les joueurs au cours des tournois pour une durée de cinquante (50) ans afin de préserver l'intégrité de ces résultats.

Tout joueur souhaitant s'opposer à la conservation de son pseudonyme peut demander sa suppression en contactant EVA à tout moment.

16.4. Destinataire des données.

Les données sont partagées aux services utilisés par les Organisateurs pour l'organisation de la Ligue Locale. Le joueur est par ailleurs informé que les données collectées au cours de la Ligue Locale sont susceptibles d'être partagées à des sous-traitants techniques, pour assurer les finalités de traitement précitées notamment l'organisation matérielle de la Ligue Locale et pour en assurer la bonne exposition médiatique, ou pour remplir des obligations légales, règlementaires.

Dans le cas où des données seraient susceptibles d'être transférées à un sous-traitant, les Organisateurs garantissent avoir pris les précautions nécessaires de sorte à ce que le sous-traitant s'engage à traiter les données conformément aux instructions des Organisateurs et que des mesures de sécurité appropriées aient été prises.

Certaines données sont collectées et traitées par Discord lors de l'inscription et de l'utilisation de leurs services. La politique de confidentialité de Discord est disponible à cette adresse : https://discord.com/privacy.

Certaines données sont collectées et traitées par Toornament lors de l'inscription et de l'utilisation de leurs services. La politique de confidentialité de Toornament est disponible à cette adresse : https://www.toornament.com/fr/privacy-policy.

16.5. Droit des personnes concernées par le traitement.

Le participant est informé qu'il dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement et de portabilité des données à caractère personnel qui le concernent, ainsi qu'un droit de s'opposer ou de et à la limitation du traitement le concernant dans les conditions et limites prévues par la réglementation. Le participant dispose également du droit de définir des directives relatives au sort de ses données à caractère personnel après sa mort. Le participant peut exercer ses droits via les coordonnées de contact suivantes : esports@eva.gg.

Article 17. Droit applicable

Le présent Règlement est soumis au droit français. Si une ou plusieurs stipulations des présentes seraient déclarées non valides à la suite d'une décision de justice devenue définitive, les autres stipulations resteront en vigueur et continueront de s'appliquer.

En vous inscrivant à n'importe quelle Ligue Locale, vous adhérez aux conditions générales de ventes, aux règles de sécurité de EVA ainsi qu'au présent règlement.

ANNEXE A - RÈGLEMENT TOURNOIS RÉGIONAUX

Règlement Coupes Régionales 2026

Article 1. Généralités

Le présent règlement est une annexe complémentaire au Règlement Ligues Locales 2026 (ci-après **"Règlement LL"**. L'annexe a pour objet de définir l'ensemble des règles spécifiques aux Coupes Régionales (ci-après, **"RC"**).
L'annexe s'impose à :

- EVA en tant qu'Organisateur,
- chaque Salle EVA organisant une Coupe Régionale en tant que Co-Organisateur,
- et à toute personne qui participent aux Coupes Régionales et notamment aux joueurs titulaires, aux remplaçants, aux équipes, aux coachs, aux managers (ci-après, les **"Participants"**)

1.1. Règlement officiel

1.1.1. Coupes Régionales (RC) - Split 1

Les RC sont des tournois spécifiques aux Ligues Locales. Ces tournois font concourir la meilleure équipe de chacune des salles EVA de la zone Europe. Les équipes sont regroupées par région, préalablement définies par l'Organisateur et dont la répartition est trouvable ici.

Les RC du split 1 ont lieu les dimanches du mois de Juin 2026, du 7 Juin au 28 Juin.

L'ensemble des salles EVA sont réparties en 4 régions différentes et chacune d'elles dispose d'une salle EVA qui accueillera le RC de sa région. Ces régions, leur salle d'accueil ainsi que la date de l'événement sont les suivantes :

- Nord Est - Lille - 07/06
- Nord Ouest - Beauchamp - 14/06
- Sud Ouest - Bordeaux Lac - 21/06
- Sud Est - Avignon - 28/06

1.1.2. Coupes Régionales (RC) - Split 2

Les RC sont des tournois spécifiques aux Ligues Locales. Ces tournois font concourir la meilleure équipe de chacune des salles EVA de la zone Europe. Les équipes sont regroupées par région, préalablement définies par l'Organisateur et dont la répartition est trouvable sur cet article.

Les RC du split 2 ont lieu les dimanches 11 & 18 du mois d'Octobre 2026, et les dimanches 1er & 8 du mois de Novembre 2026.

L'ensemble des salles EVA sont réparties en 4 régions différentes et chacune d'elles dispose d'une salle EVA qui accueillera le RC de sa région. Ces régions, leur salle d'accueil ainsi que la date de l'événement sont les suivantes :

- Tournoi Régional #1 - Région Sud-Est - Dimanche 11 octobre 2026
- Tournoi Régional #2 - Région Sud-Ouest - Dimanche 18 octobre 2026
- Tournoi Régional #3 - Région Nord-Est - Dimanche 1er novembre 2026
- Tournoi Régional #4 - Région Nord-Ouest - Dimanche 8 novembre 2026

Article 2. Conditions d'éligibilité générales

Les conditions d'éligibilité générales de cette annexe sont complémentaires aux conditions d'éligibilité du Règlement LL.

2.1. Equipes éligibles

2.1.1. Split 1

Seules les équipes ayant parvenu à se classer 1ere au classement final de leur Ligue Locale (consultable ici) à date du 30 Avril 2026 sont autorisées à participer aux RC.

2.1.2. Split 2

Seules les équipes ayant parvenu à se classer 1ere au classement final de leur Ligue Locale (consultable ici) à date du 30 Septembre 2026 sont autorisées à participer aux RC.

2.2. Compositions des équipes

2.2.1. Split 1

La composition d'une équipe doit être la même que celle qui a été déclarée lors de l'Étape de Ligue Locale d'avril. Il n'est pas possible d'enlever un joueur de cette composition. Cette composition peut être complétée par des joueurs éligibles jusqu'à disposer de 7 joueurs.

La non-inscription d'un joueur dans une équipe de LL au mois de mai lui permet donc de rejoindre l'une des équipes pour le RC.

2.2.2. Split 2

→ Chaque équipe participante devra avoir le roster de la Ligue Locale du mois du Tournoi Régional concerné (octobre ou novembre).

• Exemple : L'équipe Alpha jouant le tournoi de la région Sud-Est devra avoir le roster qu'elle déploiera à la Ligue Locale d'octobre de sa salle.

→ Chaque équipe participante devra être composée d'un maximum de 7 joueurs & joueuses éligibles. La majorité de l'équipe doit être composée de joueurs issus de la ligue locale représentée ayant joué la majorité du split 2 dans cette même ligue locale.

• Exemple :

- Une équipe composée de 4 joueurs éligibles doit avoir au moins 3 joueurs issus de la ligue locale représentée ayant joué la majorité du split 2 dans cette même ligue locale.
- Une équipe composée de 5 joueurs éligibles doit avoir au moins 3 joueurs issus de la ligue locale représentée ayant joué la majorité du split 2 dans cette même ligue locale.
- Une équipe composée de 6 joueurs éligibles doit avoir au moins 4 joueurs issus de la ligue locale représentée ayant joué la majorité du split 2 dans cette même ligue locale.
- Une équipe composée de 7 joueurs éligibles doit avoir au moins 4 joueurs issus de la ligue locale représentée ayant joué la majorité du split 2 dans cette même ligue locale.

→ Ces recrutements se font sans gel

2.3. Prix de participation

Afin de participer aux RC, chaque équipe devra poser 10 Tokens d'EVA PASS sur la journée du tournoi (ou le cas échéant 15€ par token si aucun membre de l'équipe n'a de tokens restants, forfait d'une session heure creuse supplémentaire).

2.4. Disponibilité des équipes

Il est demandé à toutes les équipes participantes d'être présentes et disponibles au sein de la salle organisant le RC entre 8h et 8h15, jour de match.

2.5. Consommation au sein de la salle

La consommation de nourriture ou boisson externe à la salle est strictement interdite.
Seules les gourdes, remplies d'eau sont autorisées.

Article 3. Format des Tournois

3.1. Coupes Régionales

3.1.1. Nombre d'équipes

Chaque région a été découpée de sorte d'avoir 12 ou 14 ou 16 salles dans cette dernière. Le découpage des régions pourra être retrouvé sur l'article de blog correspondant), sur le site blog.eva.gg.

Chaque salle envoie une équipe en RC.

Par conséquent, les RC sont organisés avec 12 ou 14 ou 16 équipes. Dans le détail :
- Sud-Est - Avignon - **16 équipes**
- Sud-Ouest - Tours - **14 équipes**
- Nord-Est - Charleroi - **16 équipes**
- Nord-Ouest - Evreux - **16 équipes**

3.1.2. Format du Tournoi

3.1.2.1. 14 équipes

La RC à 14 équipes s'organisent comme suit :

Phase de poules

- 2 poules de 3 équipes
- 2 poules de 4 équipes
- 2 premiers de chaque poule se qualifient pour la phase suivante
- Matchs en BO3

Phase à élimination directe

Le placement des équipes des pools dans la phase à élimination directe se fait tel que :
- 1er - Poule A vs 2eme - Poule C
- 1er - Poule B vs 2eme - Poule D
- 1er - Poule C vs 2eme - Poule B
- 1er - Poule D vs 2eme - Poule A

Le format de cette phase s'effectue tel que :
- 1/4 de finale en BO3
- 1/2 de finale en BO5

*Les vainqueurs de chaque ½ finale sont qualifiés pour le Last Chance Tournament. La RC prend fin dès lors que les qualifiés sont connus.**

3.1.2.2. 16 équipes

La RC à 16 équipes s'organisent comme suit :

Phase de poules

- 4 poules de 4 équipes
- 2 premiers de chaque poule se qualifient pour la phase suivante
- Matchs en BO3

Phase à élimination directe

Le placement des équipes des pools dans la phase à élimination directe se fait tel que :

- 1er - Poule A vs 2eme - Poule C
- 1er - Poule B vs 2eme - Poule D
- 1er - Poule C vs 2eme - Poule B
- 1er - Poule D vs 2eme - Poule A

Le format de cette phase s'effectue tel que :

- 1/4 de finale en BO3
- 1/2 de finale en BO5
- Petite Finale en BO5

Tournois région Nord :
*Les vainqueurs des demi-finales sont qualifiés pour le Last Chance Tournament. Le vainqueur de la petite finale est aussi qualifié, portant le total à 3 équipes qualifiées pour le Last Chance Tournament. La RC prend fin dès lors que les qualifiés sont connus.**

Tournoi région Sud
*Les vainqueurs des demi-finales sont qualifiés pour le Last Chance Tournament, portant le total à 2 équipes qualifiées pour le Last Chance Tournament. La RC prend fin dès lors que les qualifiés sont connus.**

3.1.3. Gagnants du Tournoi

Tournois région Nord :
*Les vainqueurs des demi-finales sont qualifiés pour le Last Chance Tournament. Le vainqueur de la petite finale est aussi qualifié, portant le total à 3 équipes qualifiées pour le Last Chance Tournament. La RC prend fin dès lors que les qualifiés sont connus.**

Tournoi région Sud
Les vainqueurs des demi-finales sont qualifiés pour le Last Chance Tournament, portant

*le total à 2 équipes qualifiées pour le Last Chance Tournament. La RC prend fin dès lors que les qualifiés sont connus.**

Le Last Chance Tournament aura lieu le 29 novembre à EVA Paris EST [à confirmer].

Article 4. Déroulement des matchs

4.1. Paramètres du jeu

Les matchs des RC sont soumis à la même réglementation que mentionnée dans le Règlement LL. Seule la sélection des cartes d'un match en BO5 diffère.

4.2. Sélection des cartes

4.2.1. Cartes éligibles

4.2.1.1. Split 1

Les cartes pouvant être choisies au cours des Tournois Régionaux - Split 1 sont les suivantes :

- **Ceres** : mode **DOMINATION**
- **Silva** : mode **DOMINATION**
- **Artefact** : mode **DOMINATION**
- **Polaris** : mode **DOMINATION**
- **The Cliff** : mode **DOMINATION**
- **Helios Station** : mode **DOMINATION**
- **Atlantis** : mode **DOMINATION**
- **Engine :** mode **DOMINATION**
- **Horizon** : mode **DOMINATION**

Les Organisateurs se réservent la possibilité de modifier les cartes indiquées ci-dessus à tout moment, sous réserve d'en informer les participants avant le début de leur match.

4.2.1.2. Split 2

Les cartes pouvant être choisies au cours des Tournois Régionaux - Split 2 sont les suivantes :

- **Ceres**
- **Silva**
- **Outlaw**
- **Engine**
- **Polaris**
- **The Cliff**
- **Atlantis**
- **Artefact**
- **Reef Point**

Toutes en mode **DOMINATION (excepté Outlaw).**

Les Organisateurs se réservent la possibilité de modifier les cartes indiquées ci-dessus à tout moment, sous réserve d'en informer les participants avant le début de leur match.

4.2.2. Choix des cartes (BO3)

La phase de Choix des cartes se fera via l'outil Picks & Bans mis à disposition des salles, sous le format BO3.

Pour information, cet outil permet d'effectuer la sélection ainsi :

1. Pile ou face (à effectuer hors-jeu) - Gagnant choisit d'être Home ou Away (le perdant hérite du statut restant)
2. Choix du side et personnage joué
3. Alternance de ban et de picks de cartes

Choix du side et personnage joué

L'équipe ***Home*** décide du side qu'elle jouera pendant toute la durée du Best-Of ainsi que le personnage, Trooper, Rogue, Mecasme, Explorer joué par les deux équipes et l'équipe Home aura la priorité sur le choix du skin.

Alternance de ban et de picks de cartes

L'alternance de ban et de picks de cartes s'effectue comme suit et dans l'ordre :

L'équipe Away bannie une carte (1)
L'équipe Home bannie une carte (2)
L'équipe Away sélectionne la carte de la partie 1
L'équipe Home sélectionne la carte de la partie 2
L'équipe Away bannie une carte (3)
L'équipe Home bannie une carte (4)
L'équipe Away choisit la carte 3

L'équipe Away hérite de la carte de la partie 5 - BO5

4.2.3. Choix des cartes (BO5)

La phase de Choix des cartes se fera via l'outil Picks & Bans mis à disposition des salles, sous le format BO5.

Pour information, cet outil permet d'effectuer la sélection ainsi :

4. Pile ou face (à effectuer hors-jeu) - Gagnant choisit d'être Home ou Away (le perdant hérite du statut restant)
5. Choix du side et personnage joué
6. Alternance de ban et de picks de cartes

Pile ou Face

Lors des quarts de finale, le pile ou face est remplacé par un système de seeding.

L'équipe la mieux seedée est considérée comme l'équipe gagnante du pile ou face.

Choix du side et personnage joué

L'équipe ***Home*** décide du side qu'elle jouera pendant toute la durée du Best-Of ainsi que le personnage, Trooper, Rogue, Mecasme, Explorer joué par les deux équipes et l'équipe Home aura la priorité sur le choix du skin.

Alternance de ban et de picks de cartes

L'alternance de ban et de picks de cartes s'effectue comme suit et dans l'ordre :

L'équipe Away bannie une carte (1)
L'équipe Home bannie une carte (2)
L'équipe Away sélectionne la carte de la partie 1
L'équipe Home sélectionne la carte de la partie 2
L'équipe Away bannie une carte (3)
L'équipe Home bannie une carte (4)
L'équipe Away sélectionne la carte de la partie 3
L'équipe Home sélectionne la carte de la partie 4
L'équipe Away sélectionne la carte de la partie 5

4.3. Matériel mis à disposition par les Organisateurs

Pour rappel, en citation du Règlement Ligue Locale :

"En complément des équipements fournis par EVA, le joueur s'engage à jouer avec son propre matériel de protection contre la transpiration. A savoir :

- *Bonnet anti-transpiration*
- *Facemask avant - uniquement sur casque HTC*
- *Facemask arrière - uniquement sur casque HTC*

- *[LIEN PROFESSIONNEL] Facemask avant PICO noir "Leather Padding for Pico 4 Series" (applicable à partir du 27 septembre 2026): https://vr-expert.com/accessories/vr-accessories/buy-light-blocking-vr-cover-for-pico-4/*
- *[LIEN PROFESSIONNEL] Facemask avant PICO gris "Double PU Padding for Pico 4 Series" (applicable à partir du 27 septembre 2026) : https://vr-expert.com/accessories/vr-accessories/pico-4-padding/*
- *[LIEN PARTICULIERS] Facemask avant PICO gris "Coussin facial Original VR Pico 4" (applicable à partir du 27 septembre 2026) : https://fr.aliexpress.com/item/1005004862615572.html*
- *[LIEN PARTICULIERS] Facemask avant PICO noir "AMVR VR Facial Interface Bracket Face Cover for Pico 4/PICO 4 Pro" (applicable à partir du 27 septembre 2026) : https://amzn.eu/d/0fH0hNO8 "*

Les écouteurs intra-auriculaires seront autorisés lors des Tournois Régionaux du Split 2, selon les références indiquées dans le Règlement des Ligues Locales.

Lors des Coupes Régionales, le manquement à cette mention sera sanctionné d'un kill admin au début de chaque carte jouée avec un bonnet prêté par la salle.