

A1) Conditions d'éligibilité

Pour participer au championnat AURA, chaque joueur devra être en possession :

- d'un casque de réalité virtuelle
- du jeu Eleven Table Tennis
- d'une connexion internet avec assez de débit qui permet de se connecter au jeu et de jouer contre des joueurs à distance.
- d'avoir plus de 13 ans révolus à la date de l'inscription.
- être un joueur licencié dans un club de la région AURA ou prouver son lieu d'habitation principal dans de la région AURA.

A2) – S'inscrire au championnat

Les inscriptions au championnat AURA de Ping VR se font via formulaire google form :

<https://forms.gle/SDK5NWnbxe9M1XDZA>

Il sera nécessaire d'installer Whatsapp sur votre téléphone. Il faudra fournir un numéro pour être ajouté dans le groupe Whatsapp dédié au championnat

Les inscriptions doivent être réalisées avant le vendredi 20 février minuit pour participer.

Après inscription, les joueurs reçoivent un courriel avec un lien de validation sur une plateforme dédiée (Challonge).

Les groupes et les différents tableaux sont consultables en direct sur Challonge ou autre.

1. ORGANISATION SPORTIVE

B-0) Période de la compétition

L'organisateur définit la période de la compétition et les périodes de chaque phase.

Elle peut être modifiée à tout moment. L'organisateur communique le plus rapidement possible auprès des participants sur les changements de planning.

B-1) Formule et participants

En fonction du nombre d'inscrits au championnat, la constitution des poules et du tableau final pourront être adaptés.

Le tournoi sera jouer en mode distanciel jusqu'en ½ finale. Les demi-finales et la finale peuvent être jouées en présentielle ou à distance.

B-2) Jours et horaires des rencontres.

Les participants doivent convenir ensemble d'un jour et d'un horaire de rencontre.

Ce rendez-vous doit être pris sur le Whatsapp prévu à cet effet.
En cas de désaccord sur les propositions de rendez-vous, le Manager de tournoi arbitrera pour débloquer la situation.

B-3) Lancement du championnat

La constitution des poules sera faite en appliquant le serpent sur la base des points ELO

B-4 Enregistrement des résultats

Une rencontre se joue au meilleur des 5 parties jouées (ou 3 parties gagnantes).
Dès votre rencontre terminée, le vainqueur doit enregistrer dans challenge le résultat.
Il est **TRÈS IMPORTANT** de bien enregistrer les scores de toutes les manches,
exemple :

1ère partie : 11 - 9, 8 - 11, 11 - 6

2ème partie : 3 - 11, 8 - 11

3ème partie : 11 - 4, 8 - 11, 11 - 9

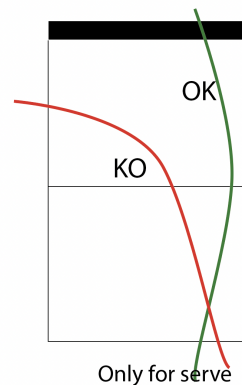
4ème partie : 3 - 11, 11 - 7, 11 - 6

5ème partie : 11 - 9, 8 - 11, 11 - 6

Tous les résultats doivent être enregistrés pour départager si besoin les joueurs en parfaite égalité.

B-5) Règle particulière pour les personnes à mobilité réduite (PMR)

Une règle particulière est à respecter pour les rencontres contre des PMR.



Le service réalisé doit être en direction de la ligne de fond.