

TITRE XI - LE PING VR -

CHAPITRE 1 - LES RÈGLES DU TENNIS DE TABLE EN REALITÉ VIRTUELLE

XI.101 – L'environnement virtuel

XI.101.1 – Matériel

Pour pratiquer le Tennis de Table en réalité virtuelle, un joueur doit disposer d'un casque de réalité virtuelle acceptant le jeu Eleven Table Tennis, l'avoir installé et configuré de manière personnelle.

Le joueur peut également posséder une batterie externe et un ventilateur adapté au casque.

XI.101.2 – Zone de jeu

Le joueur jouant chez lui est responsable de son espace de pratique pour jouer en toute sécurité. Il délimite lui-même son espace virtuel de jeu (le guardian). La dimension minimale conseillée au sol est une aire complètement dégagée de 3 m de large et 2 m de long. Le volume conseillé est de 15 m³ (3mx2mx2,5m de hauteur) pour limiter les risques de contact avec l'environnement en cours de jeu. Il est également conseillé d'activer une option dans les paramètres du casque afin de vous garantir de ne rien cogner en cours de partie : paramètres puis Guardian, puis Roomscale puis sensibilité de la limite (haute) et Space Sense (proche).

Il est essentiel de disposer d'un espace de jeu dégagé et sécurisé, en veillant à éliminer tout objet potentiellement dangereux tels que meubles, câbles ou tapis glissants. Délimiter clairement les limites de l'espace de jeu est également conseillé pour éviter les collisions avec les objets ou les personnes environnantes.

Pour les animations, une aire de jeu de 3 m de large et 2 m de long par joueur est nécessaire. Pour les compétitions officielles en présentiel, les dimensions minimales de l'aire de jeu par joueur sont de 4,6 m de large et 4,6 m de long.

XI.101.3 – sécurité

Le joueur est responsable de sa pratique et de la durée de jeu. Il est conseillé de ne pas dépasser 1h30 de jeu consécutif et de vérifier que la pratique sportive en réalité virtuelle n'est pas déconseillée par votre médecin.

L'utilisation du casque VR est déconseillé aux jeunes de -13 ans.

Les participants doivent prendre régulièrement des pauses et éviter les sessions de jeu prolongées afin de prévenir la fatigue oculaire, les tensions musculaires et autres problèmes de santé liés à une pratique excessive.

Pendant l'utilisation du casque de réalité virtuelle, il est recommandé de ne pas s'appuyer sur une table ou un objet instable afin d'éviter les chutes potentiellement dangereuses.

Lors du retrait du casque, il est important de faire preuve de prudence en raison des troubles visuels temporaires pouvant survenir lors de la transition vers la réalité environnante. Il est conseillé de prendre le temps de s'adapter à la vision réelle avant de se déplacer. En cas de troubles visuels persistants tels que vertiges ou vision floue, il est préférable de s'asseoir et de se reposer jusqu'à ce que ces symptômes disparaissent.

XI.102 – Les paramètres du jeu virtuel

XI.102.1 – La raquette

Les paramètres de raquette (quantité d'effet du revêtement, vitesse de la raquette, trajectoire ou coefficient de rebond) sont individuels et peuvent être configurés au choix du joueur sur son casque ou avant une partie sur un casque prêt.

Le joueur peut installer un manche de raquette (PAD) de son choix sur la manette de jeu.

XI.102.2 – L'environnement

Les événements FFTT se déroulent obligatoirement dans l'environnement de l'«Arène» avec la salle spécifique équipée des partenaires fédéraux.

Dans le cas d'une pratique de chez soi et sans diffusion externe, le joueur peut choisir son environnement de jeu.

XI.102.3 – Les autres paramètres

En dehors des rencontres dans la salle FFTT, le joueur peut choisir sa couleur de balle, de table, de sol.

La hauteur de la table est variable et est laissée à l'appréciation du joueur.

XI.102.4 – Les parties

Le jeu est automatiquement configuré pour des parties au meilleur des 3 manches de 11 points. Tous les résultats des parties sont consultables en ligne sur www.elevenvr.net. Les parties peuvent être jouées en mode « classé » (parties comptant pour le classement mondial et cumulant des ELO) ou en mode « Non classé » (dans ce mode, vous pouvez jouer en strict ou en décontracté). En mode strict, les règles du service sont appliquées.

En simple ou en double les parties se jouent au meilleur des 5 matches (le 1^{er} qui remporte 3 matches). Chaque match se joue au meilleur des 3 manches (le 1^{er} qui remporte 2 manches). Chaque manche se joue en 11 points avec 2 points d'écart.

XI.103 – Jouer au PingVR en virtuel

Jouer au PingVR en virtuel consiste à participer à un évènement organisé où chaque participant joue à distance de ses adversaires (chez soi ou ailleurs).

XI.103.1 – Contrôle d'identité

Chaque joueur possède un compte sur le jeu associé à un pseudo. Ce compte et ce pseudo sont utilisés pour la comptabilisation des points ou du classement. Il n'est pas possible de jouer en compétition officielle avec le pseudo d'un autre joueur. Il est précisé que ce compte respecte les règles RGPD.

XI.103.2 – S'inscrire aux évènements virtuels

Avec une licence en cours de validité, le joueur peut s'inscrire individuellement aux différents tournois, compétitions ou évènements proposés par la Fédération et ses structures affiliées. Le joueur s'inscrit avec son numéro de licence qui est associé à un Nom – Prénom et Pseudo sur le jeu.

XI.103.3 – Connexion Wifi

Pour s'affronter en virtuel, une connexion internet en Wifi est nécessaire. Dans le cas d'une pratique de chez soi, le joueur est responsable de sa connexion et ne peut utiliser cet argument pour remporter ou se plaindre d'une partie.

XI.104 – Jouer au PingVR en présentiel

On appelle jouer au PingVR en présentiel la participation à un évènement (animation, découverte, compétition) quand tous les participants sont regroupés dans un lieu unique.

XI.104.1 – Contrôle d'identité

Les joueurs convoqués, sélectionnés ou inscrits à une compétition de PingVR en présentiel doivent présenter leur licence associée à un nom et prénom, donner le pseudo associé sur le jeu et le n° d'identification sur le jeu associé à ce pseudo.

XI.104.2 - Matériel

Les joueurs doivent apporter leur matériel et en sont responsables pour toute la durée de l'évènement. Le joueur doit s'assurer du bon fonctionnement du casque de réalité virtuelle, de sa charge tout au long de l'évènement. Le joueur doit aussi identifier son casque et ses manettes pour éviter le mélange de son matériel avec celui des autres concurrents. L'organisateur met obligatoirement à disposition un lieu avec des prises pour la recharge des casques.

XI.104.3 – Connexion Wifi

L'organisateur de l'évènement doit s'assurer de la bonne connexion wifi du lieu pour permettre d'effectuer les rencontres dans de bonnes dispositions. Il faut compter environ 1 Mbps par casque VR en jeu ou en streaming.

XI.104.4 – Les parties

Les parties se déroulent au meilleur des 5 matches. Chaque match se joue au meilleur des 3 manches. Chaque manche se joue en 11 points avec 2 points d'écart.

Il faut compter 30 à 40 minutes par partie soit des tours de 45 minutes.

Les parties se déroulent en mode strict (pas de points ELO).

XI.104.5 – Organisation de la partie

Les joueurs doivent se présenter dans l'aire de jeu 5 minutes avant le début d'une rencontre et se retrouver dans la salle configurée pour l'évènement (à défaut la salle FFTT). Les 2 joueurs doivent être « amis » dans le jeu avec le streamer dédié à la partie. L'un des 2 joueurs de la partie invite le streamer à rentrer dans la salle.

Une fois les 3 personnes dans la salle, les 2 joueurs ont 2 minutes d'adaptation avant le début de la partie. Le streamer lance le début de la partie.

CHAPITRE 2 - RÈGLEMENTS POUR LES COMPÉTITIONS PLACÉES SOUS L'ÉGIDE DE LA FFTT

XI.201 - Portée des règles et des règlements

Chaque épreuve ou compétition placée sous l'égide de la FFTT possède un règlement qui lui est propre. Les règlements sportifs fédéraux déterminent les qualifications et le champ d'application pour chaque type de compétition.

Outre les dispositions spécifiques indiquées ci-dessous, les règlements fédéraux utilisés pour une pratique réelle s'appliquent.

XI.202 – Équipement

XI.202.1 – Matériel autorisé

Tous les appareils supportant le jeu Eleven Table Tennis développé par For Fun Labs sont autorisés. Les joueurs sont également autorisés à intégrer une batterie supplémentaire au casque VR, un ventilateur et un adaptateur (PAD) permettant de transformer la manette en raquette de tennis de table.

XI.202.2 - Tenue de jeu

La tenue de jeu est libre lors d'une pratique virtuelle en distanciel. Lors d'une compétition de PingVR en présentiel, la tenue de jeu doit respecter l'article 3.2.2 des règles du jeu inscrites dans les règlements sportifs fédéraux.

XI.202.3 - Conditions de jeu

XI.202.3.1 - On appelle "espace de jeu" le volume parallélépipédique délimité au sol par des entourages particuliers interdisant tout accès dans l'emplacement aux officiels et aux joueurs.

XI.202.3.2 - On appelle "aire de jeu" la surface délimitée par des entourages ou séparations de couleur foncée, rigides mais non susceptibles de blesser un joueur qui les heurterait en cours de jeu, d'environ 75 cm de haut et la séparant, ainsi, des aires de jeu voisines et des spectateurs ; les dimensions minimales d'une aire de jeu de PingVR sont de 4,6 m de large et 4,6 m de long par joueur.

XI.202.3.3 - Dans les compétitions nationales en présentiel, l'éclairage doit être artificiel et dans un équipement ne donnant pas de contact direct entre le casque et la lumière naturelle sous peine de dysfonctionnement des capteurs du casque VR.

XI.202.3.4 - Le sol, ou le revêtement du sol, doit répondre à la norme européenne de référence NF EN 14904, consultable au siège de la FFTT.

XI.202.3.5 - Lors d'un événement de PingVR en présentiel, la publicité et les inscriptions sur les maillots, entourages de jeu doit respecter l'article correspondant des règles du jeu des règlements sportifs fédéraux.

XI.203 - Les officiels responsables de la compétition

XI.203.1 - Le Manager de la compétition

Pour toute épreuve nationale, la commission compétente désigne un Manager de la compétition. Son identité, ainsi que l'emplacement où il se trouve, doivent être communiqués aux participants.

Le manager de la compétition est responsable de :

- l'élaboration des tableaux ;
- la programmation des parties en fonction de l'horaire retenu et des aires de jeu disponibles ;
- la désignation des officiels (streamers) ;
- la tenue, avant le début de la compétition, d'une réunion d'information pour les joueurs et streamers ;
- le contrôle de la qualification des joueurs ;
- la décision de suspendre le jeu, lorsqu'un incident accidentel se produit ;
- la décision de permettre aux joueurs de quitter l'aire de jeu pendant une partie ;
- la décision de prolonger les périodes réglementaires d'adaptation aux conditions de jeu ;
- la décision de permettre à des joueurs de porter des survêtements ou une tenue différente au cours d'une partie ;
- les décisions relatives à toute question d'interprétation des règles ou des règlements, y compris la conformité des tenues de jeu, des équipements et des conditions de jeu ;
- la décision de permettre aux joueurs d'échanger des balles durant les interruptions de jeu exceptionnelles et de l'emplacement où ils peuvent le faire ;
- la prise de mesures disciplinaires en cas de comportement inconvenant ou d'autres infractions aux règlements.

Les joueurs se trouvent sous la juridiction du Manager de la compétition à partir du moment où ils accèdent à la salle de

compétition jusqu'au moment où ils la quittent.

XI.203.2 – Le streamer

Le streamer est obligatoire pour les événements compétitifs en présentiel.

Le streamer est la personne qui permet de diffuser la partie sur un écran ou sur les réseaux. Il est garant du score et des comportements des joueurs.

Chaque partie en présentiel doit être surveillée par un streamer. Le streamer désigné doit être invité par les 2 joueurs dans la salle de la rencontre virtuelle juste avant le début d'une partie.

Le streamer a pour mission :

- de vérifier la conformité de l'équipement et des conditions de jeu, et a aussi l'obligation de signaler tout manquement en cette matière au manager de la compétition.
- d'assurer la continuité du jeu ;
- de référer au manager de la compétition en cas d'infraction aux règlements en matière de conseils aux joueurs ou de comportement répréhensible ;
- de rendre compte du résultat final au manager de la compétition

XI.203.3 – Appels

Les règlements officiels de la fédération s'appliquent lors des compétitions de PingVR en présentiel.

XI.204 - La conduite d'une partie

XI.204.1 - Indication du score

Le score de la partie est inscrit sur la table virtuelle entre chaque point et est également affiché sur la gauche de l'aire de jeu virtuelle. Le jeu est configuré avec les règles du jeu du tennis de table.

XI.204.2 – Avertissement

Lorsqu'un joueur reçoit un avertissement formel pour comportement inconvenant de la part du manager de la compétition ou du streamer, celui-ci est notifié par écrit.

XI.204.3 - Au cours d'une partie, un adaptateur de manche de raquette peut être remplacé, uniquement s'il a été accidentellement endommagé de telle manière qu'il n'est plus possible de l'utiliser tel quel ; dans pareil cas, le PAD endommagé doit être immédiatement remplacé par un autre apporté par le joueur près de l'aire de jeu, ou par un PAD qui lui est transmis dans l'aire de jeu.

Dans le cas d'un casque endommagé nécessitant un changement au cours de la partie, le propriétaire du casque a 10 minutes pour prendre un autre casque et le configurer pour reprendre la partie. Le manager de la compétition enregistre le score de la partie au moment de l'interruption pour permettre de la reprendre à la reprise du jeu.

XI.204.4 - Sauf autorisation expresse du manager de la compétition ou du streamer, les joueurs doivent laisser leur matériel de jeu dans l'aire de jeu lors des interruptions de jeu.

XI.204.5 - Adaptation aux conditions de jeu

Voir l'article 3.4.3 des règles du jeu

XI.204.6 - Interruptions de jeu

Voir l'article 3.4.4 des règles du jeu

XI.205 - Discipline

Voir les règlements fédéraux (retrouver les références)

CHAPITRE 3 - LE CIRCUIT DE COMPÉTITIONS - LES “ CLASSIC SERIES ”

Les règlements spécifiques des compétitions de PingVR sont publiés sur la page dédiée du site fédéral en amont du début de la saison de PingVR qui débute en janvier.

Vous trouverez dans ces règlements spécifiques, les règles du circuit de compétition et le règlement du Championnat de France