

- REGLES DE COMPETITION -



Lexis Codex 10

www.lasergame-evolution.com

VERSION 20091005

PREAMBULE

Laser Game Evolution® est une marque déposée de la SAS Laser Game Entreprise®.

Ce règlement est destiné à être utilisé pour les parties et les tournois se déroulant dans l'enceinte des centres Laser Game Évolution®. Les auteurs ne sauraient être tenus responsables de toute autre utilisation, ou pour toute autre interprétation. Les règles de sécurité recensent les pratiques permettant un jeu plus sûr. Elles ne sont en aucun cas exhaustives. Il est donc à la charge des participants de ne jamais mettre soi-même ou autrui en danger.

Le contenu du présent document visant à établir des règles strictes applicables à tous les joueurs, ne peut être reproduit, même partiellement, sans autorisation et sans une référence au texte d'origine.

CREDITS :

Pour toute question sur les règles de tournoi Laser Game Evolution, merci de prendre contact avec les modérateurs du forum Laser Game Evolution, accessible depuis le site internet www.lasergame-evolution.com, ou en se connectant directement sur le forum : forum.lasergame-evolution.eu

ORGANISATION DES LEAGUES

La zone France + Suisse + Belgique est découpée en plusieurs zones pour l'organisation des ligues de LGE.

En 2009 étaient présents en Finale Interleagues : la Nordik League, la East League, la South League, la Breizh League.
2010 devrait voir arriver en plus la Ile de France League !

Il est indispensable de se structurer si nous souhaitons que notre sport reste cohérent malgré l'augmentation de ses pratiquants.

Voici donc quelques règles élémentaires d'organisation des "Leagues" :

LES POINTS

Victoire = 2 points

Match nul = 1 point

Défaite = 0 points

1 PENALITE = 400 points

5 flashes = 1 pénalité = 400 points (cf chapitre COMPTABILISATION DES FLASHES)

LES EQUIPES

Les équipes doivent être constituées de 5 joueurs, avec possibilité de remplaçants.

Le jeu se joue en parties de 20 minutes, en 5vs5, en mode SNIPER.

La liste complète des équipes avec le pseudo de tous les titulaires et remplaçants doit être inscrite sur le forum.

1 joueur inscrit dans l'effectif d'une équipe n'a pas le droit de jouer pour 1 autre équipe dans le cadre d'une "League" (que l'équipe en question fasse partie de la même League ou non). Aucune contre-indication si ce n'est pas un match de League (tournoi amical, etc.).

LES LEAGUES ET LA FINALE INTERLEAGUES

La Finale Interleagues est un événement se déroulant en fin de saison et regroupant les meilleures équipes de chaque League afin de les départager.

Les Leagues doivent respecter un certain nombre de préconisations pour être officialisées et invitées en Finale Interleagues :

- 3 centres participants au minimum.
- Une organisation et un déroulement juste et égalitaire.
- Le respect du Lexis Codex.
- etc.

ARBITRAGE

Rôle de l'arbitre

L'arbitre est le garant du respect du Lexis Codex qu'il doit bien évidemment connaître parfaitement.
Il doit être en mesure de comprendre et d'expliquer toute situation litigieuse.

L'arbitre est impartial.

Ses décisions ne doivent jamais avoir un caractère personnel ou motivé par un intérêt autre que garantir un jeu propre.

L'arbitre doit se déplacer si besoin afin de ne pas gêner les joueurs (leur déplacement, leur vision, leur tir).
L'arbitre n'interfère pas dans la partie (discussions, flashes non justifiés, commentaires, etc.).

Mise en place de l'arbitrage

Le nombre minimum d'arbitres pour un match officiel est de 4.

Cependant, dans la mesure du possible, il est conseillé d'en avoir plus.

Les arbitres entrent avant le début de la partie.

Ils veillent à se placer judicieusement de manière à surveiller efficacement le jeu.

Un arbitre peut être mobile.

Tout arbitre doit être équipé d'une lampe torche et d'un sifflet.

Les arbitres sont :

Des joueurs non engagés dans la compétition.

Si cela n'est pas possible, des joueurs engagés mais ne faisant pas partie des équipes en jeu.

Les fautes

Il existe deux types de fautes au Laser Game Evolution

- Les fautes de jeu : Il s'agit des violations des règles du Lexis Codex. Les fautes de jeu entraînent des pénalités pour les joueurs.
- Les fautes de comportement : Il s'agit des comportements incompatibles avec la pratique du Laser Game Evolution (agressions verbales ou physiques, dégradation du matériel, etc.). Les fautes de comportement entraîneront l'exclusion d'un joueur pour le match ou pour le tournoi en entier, la défaite de son équipe par forfait, voire la disqualification d'une équipe, temporairement ou définitivement.

La sanction sera déterminée suivant la gravité des actions des joueurs, après délibérations entre les arbitres concernés et les capitaines d'équipes.

Constatation des fautes

ARBITRAGE – SIGNAUX LUMINEUX

Les arbitres sont tous équipés d'une lampe, leur permettant d'envoyer des flashes afin de signaler les fautes de manière claire aux joueurs.

Lorsqu'un joueur commet une faute, il est automatiquement flashé par le/les arbitres présents.

A partir de ce point, il a 2 solutions : rendre la touche ou ne pas rendre la touche*.

- Si le joueur fautif rend la touche, il n'y a pas de pénalité attribuée ;
- Si le joueur fautif ne rend pas la touche, l'arbitre assène de nouveau un flash, en annonçant « Pénalité » ; il note la pénalité sur sa fiche d'arbitrage : 400 points en moins pour le joueur fautif.

Note : le joueur victime de la faute peut décider d'épargner le fautif ; en ce cas il le fait savoir à l'arbitre et au joueur, en leur annonçant : « Ok, pas de faute ».

*** Rendre la touche :**

Un joueur qui commet une faute doit « rendre la touche » afin de ne pas se faire pénaliser : rendre la touche à un adversaire est l'action de se laisser volontairement éteindre par lui, afin de s'excuser de la faute provoquée.

Si le joueur fautif se fait désactiver avant d'avoir pu rendre la touche (par exemple car le joueur victime ne s'est pas encore rallumé), la faute est considérée comme reprise et le jeu reprend.

Si le joueur victime se fait éteindre avant de pouvoir reprendre la touche, l'arbitre note une pénalité contre l'équipe du joueur fautif, et le jeu reprend (1 pénalité = 400 points = 2 touches).

COMPTABILISATION DES FLASHES

Nouveauté du Lexis Codex 2010, chaque faute est automatiquement flashée par l'arbitre, et chaque flash est comptabilisé sur la grille d'arbitrage.

A la fin du match, 5 flashes sont convertis en 1 pénalité de 400 points.

Pour faire la différence entre flash et pénalité sur les feuilles d'arbitre, il est conseillé d'utiliser des symboles de type :

O : pénalité

/ : flash

ARBITRAGE – COMMUNICATION

Communication arbitre vers joueur :

- Pour des messages courts et brefs visant à mettre en garde les joueurs contre une situation de faute.
- Pour demander des informations sur une situation de jeu difficile.
- Pour signaler les fautes et pénalités
- IMPORTANT : l'arbitre ne doit PAS : papoter, donner des indications, jouer avec sa lampe torche ou son sifflet, émettre des commentaires, etc.

Un arbitre pourra être déclaré forfait sur sa prochaine partie en tant que joueur s'il commet les actions citées ci-dessus.

Communication joueur vers arbitre :

Interdite sauf pour répondre à la demande d'un arbitre.

Un arbitre n'a pas à répondre à un joueur.

Si un joueur harcèle un arbitre (n'arrête pas de lui parler, essaye de l'influencer, conteste une décision, etc.) l'arbitre aura la possibilité de le flasher et lui asséner une pénalité.

En cas de récidive ou si le joueur insiste, cela pourra aller jusqu'à l'exclusion du joueur pour le match (et donc du forfait de son équipe).

Sanctions

Toute faute de jeu commise par un joueur et notée par l'arbitre entraîne un malus de 400 points pour l'équipe du fautif.

Toute faute de comportement commise par un joueur entraîne un avertissement puis son exclusion immédiate du match s'il réitère.

Si un joueur est exclu du match, son équipe est forfait.

En cas de récidive du même joueur, ou d'un autre membre de l'équipe, l'équipe pourra être sanctionnée. Cette sanction pourra aller du simple forfait pour un match à l'exclusion définitive du tournoi.

LES DOUBLE-FAUTES

Il est important de noter que les double-fautes sont doublement pénalisées !

Voici les cas qui peuvent se poser :

- Double-faute (=une faute suivie d'une touche par le joueur fautif) (ex : charge + touche, ou toute faute + touche sur un joueur adverse avant de rendre la touche) = double pénalité pour le joueur fautif, OU 1 pénalité + touche rendue.

- Double-faute suivie d'une touche involontaire par le joueur victime (exemple : un joueur se fait charger, et met la touche à son assaillant DANS L'ACTION : pas de faute

Note : Un joueur ne fait pas l'arbitre à la place de l'arbitre (tentative d'influence des arbitres, annonce de fautes à la place des arbitres, etc.). Cela pourrait être considéré comme du harcèlement, avec les conséquences qui vont avec.

Cas particulier des infractions hors-jeu

Si un joueur commet une faute de comportement en dehors des parties de jeu, il pourra être suspendu ou exclu par décision commune d'au moins trois arbitres.

S'il n'y a pas d'arbitres officiels présents sur le tournoi, cette décision doit être prise par au minimum 3 capitaines d'équipes et l'organisateur en charge de l'événement.

Dans l'attente de cette sanction, son équipe devra le remplacer ou procéder éventuellement à une permutation des matchs si les capitaines adverses donnent leurs accords.

Contestation des fautes

Les contestations de faute se feront impérativement après la partie.

Une discussion aura alors lieu entre l'arbitre et le joueur concerné, les autres arbitres présents dans le match, et le capitaine du joueur.

L'arbitre reste libre de sa décision. Il pourra soit annuler la faute s'il estime avoir fait une erreur d'appréciation, soit la maintenir si les arguments du joueur ne l'ont pas convaincu.

La décision finale est sans appel. Si des joueurs insistent malgré la décision de l'arbitre, cela devient du harcèlement, avec les sanctions qui vont avec.

ARBITRAGE – BIEN ARBITRER

En début de tournoi, le centre receveur doit informer les arbitres sur les zones de jeu potentiellement problématiques.

Le nombre nécessaire d'arbitres dépend de la taille de l'aire de jeu. Pour un match classique (5vs5), le nombre d'arbitres minimum dans le labyrinthe est 4.

En fin de match, les arbitres doivent se rassembler afin de noter les fautes sur une fiche commune. Ils peuvent ainsi déclarer une équipe forfait pour le match si le nombre de fautes est trop important.

Si les deux équipes ont commis un nombre de fautes trop important, ils peuvent décider de les déclarer toutes deux forfait pour leur prochain match.

Ces décisions peuvent être prises si le nombre de fautes est supérieure à 10 pour une équipe.

CONCEPTS

Concept : Zonage

Certaines parties du labyrinthe peuvent avoir des restrictions sur le jeu.

zone "En jeu"

C'est une zone où les tirs sont autorisés.
Le labyrinthe est par défaut la zone "en jeu".

zone "Hors jeu"

C'est une zone où il est interdit de jouer, à l'abri des tirs de la zone de jeu.
La salle d'équipement est une zone hors jeu.

zone "Neutre"

C'est une zone jouable interdite de tir : les tirs au sein, en direction ou en provenance de la zone sont interdits.
De plus, il est interdit d'y stationner ou de s'y réfugier dans le but d'échapper à une touche ; on peut entrer ou sortir, pas d'aller-retour.
Les escaliers par exemple peuvent être des zones neutres.

Concept : Statut de jeu

Hors jeu – Out

Ce statut doit être donné ou validé par un arbitre (blessure, problème matériel, etc.).

Un joueur hors jeu doit :

- Regagner au plus vite la zone hors-jeu la plus proche si son état est définitif.
- Signaler autant que possible son statut aux autres joueurs.
- Ôter son plastron et rendre ses cibles invisibles, Si ce n'est pas possible lever une main et masquer sa cible avant avec sa main restante pour éviter les tirs involontaires.

Un tir sur un joueur signalé hors-jeu dont le plastron est toujours allumé est considéré comme une faute pour le tireur.

Pendant qu'il est hors-jeu, un joueur ne peut pas :

- tirer sur un autre joueur,
- communiquer des informations tactiques aux joueurs en jeu,
- entraver la progression des joueurs en jeu.

En jeu – Allumé

Un joueur en jeu a le droit d'effectuer toutes les actions autorisées.

Il peut être éteint à tout moment par un autre joueur dans le respect des règles.

Désactivé – Eteint

Un joueur éteint a le droit de communiquer des informations.

Un joueur éteint ne doit pas :

- entraver les actions d'un autre joueur
- servir intentionnellement d'obstacle ou de bouclier à un joueur

- **Un joueur éteint ne peut pas monter, ni dans des escaliers ni dans des rampes.**

- **Un joueur éteint doit faire l'effort de descendre au plus bas niveau, tout en bas (RDC).**

PENDANT LES 20 SECONDES DE CLIGNOTEMENT AU DEBUT DE CHAQUE MATCH, les joueurs sont considérés comme étant "désactivés" tant que leur faisceau laser n'est pas activé.

Il est donc interdit à tout joueur de monter des escaliers ou une rampe pendant le clignotement du début du match.

Un joueur éteint ne peut pas revendiquer une zone contrôlée par un adversaire allumé. Ce qui implique :

- Un joueur éteint doit automatiquement quitter une zone lorsqu'un adversaire allumé y pénètre. Sauf s'il a été éteint lors d'une faute.
- Un joueur éteint ne peut pas se poster au même endroit qu'un adversaire allumé.
- Il est possible de se rallumer dans une zone contrôlée par un adversaire allumé mais pas d'y rester.

Concept : Prise de zone

Un joueur doit automatiquement quitter la zone lorsqu'il se fait éteindre ; il doit obligatoirement se rallumer dans une autre zone.

Cette règle vise à dynamiser le jeu en empêchant qu'une équipe bloque le jeu en un point du labyrinthe.

- Un joueur n'a pas à quitter sa zone s'il est éteint suite à une faute.
- Un joueur éteint à la suite d'une faute a le droit de refuser la cohabitation et la traversée de sa zone à ses adversaires ; on le considère comme étant « en jeu », même s'il est éteint.

Concept : Cohabitation

Lorsqu'une cohabitation a lieu (par exemple à l'issue d'une situation de CAC) :

Pendant 8 secondes les joueurs ne peuvent pas se tirer dessus.

Au bout de 8 secondes ils sont en jeu normal :

- soit ils sont encore en situation de CAC, et la cohabitation est prolongée pour 8 secondes.
- soit ils ne sont plus en situation de CAC, et ils peuvent se tirer dessus.

Si un arbitre est présent, c'est à lui d'annoncer qu'il gère la cohabitation en annonçant : "COHABITATION" ; puis la fin de cette cohabitation avec le signal "EN JEU".

Sinon, les joueurs sont autonomes.

Conseil : en l'absence d'arbitre pour gérer votre cohabitation, il est fortement conseillé de parler à votre adversaire, mais surtout de quitter la zone au plus vite ; cela évitera les problèmes.

Dans le cas où un arbitre est présent mais n'a pas assisté à l'action, vous pouvez lui demander de gérer votre cohabitation.

Concept : corps à corps (CAC)

Le corps à corps définit une situation entre 2 joueurs dans laquelle il est dangereux de jouer.
Les tirs entre les 2 joueurs sont interdits et ils sont automatiquement en situation de cohabitation.

La situation de corps à corps est déclarée dans tous les cas suivants :

- **au moindre contact entre eux ou leur équipement**
- **dès que les pistolets se chevauchent**
- **à une distance torse à torse d'un mètre**

Note : la règle de CAC ne s'applique pas dans le cas où un joueur arrive dans le dos d'un autre joueur qui ne l'a pas vu.

Le corps à corps reste valable à travers les obstacles offrant une possibilité de contact entre les joueurs (ex. planches basses).

SECURITE

Sécurité : Tir aveugle

Dans le cas où on ne voit pas derrière un obstacle, il est interdit d'en faire dépasser son arme ou une partie de son corps. Dans cette situation, il est néanmoins autorisé de tirer, si cela est possible sans aucun dépassement.

Sécurité : Tenue de l'arme

L'arme peut être tenue indifféremment à une ou deux mains. Prenez soin de ne pas dissimuler vos cibles avec votre pistolet et/ou vos bras, ce qui constituerait une faute (cf. infraction : Dissimulation).

Sécurité : Le jeu au sol

Le jeu proche du sol de manière prolongée est interdit pour des raisons de sécurité (position accroupie, roulade, plongeon, ramper...).

Il est toléré de se baisser brièvement pour bénéficier de la protection du décor, esquiver ou effectuer un tir.

Dans tous les cas il est rigoureusement interdit de se pencher en avant, si vous devez vous baisser accroupissez-vous le dos droit.

Sécurité : Incident

En cas d'incident en cours de jeu, qu'il s'agisse d'un joueur blessé ou d'un incident technique (problème matériel ou problème dans le labyrinthe) les joueurs et les arbitres déclarent une phase d'arrêt de jeu :

Signalisation

Les arbitres sifflent (lorsqu'un arbitre entend un sifflet, il siffle à son tour et allume sa lampe torche) et allument leurs lampes en les dirigeant vers le plafond.

Le signal est répété par toute personne qui l'entend jusqu'à ce que tout le monde ait arrêté de jouer, et que les équipes se soient regroupées.

Principe

pendant cette période et jusqu'à déclaration de reprise du jeu par les arbitres, l'intégralité du labyrinthe est considéré comme hors-jeu.

Au premier coup de sifflet, tout tir est INTERDIT ! Tout joueur activant son laser après le premier coup de sifflet est pénalisé de 400 points (et ce même s'il "n'avait pas entendu") !

Selon la gravité de l'accident les personnes impliquées sont évacuées ou peuvent reprendre le jeu.

REPRISE

S'il y a eu moins de 5 minutes de temps de jeu le match doit être relancé.

S'il y a eu plus de 5 minutes de temps de jeu et que la victime peut jouer ou être remplacée, on reprend le match au coup de sifflet.

Les joueurs se dispersent dans le labyrinthe et le jeu reprend au signal de l'arbitre principal (à défaut, d'un arbitre désigné parmi ceux arbitrant le match).

Tous les arbitres éteignent leur lampe au moment de la reprise, afin de le signaler de manière claire.

Un non respect de cette règle élémentaire de sécurité est sanctionné par une exclusion du joueur.

Sécurité : éléments de décor

Il est interdit de se suspendre ou monter sur les éléments de décor. Rien ne doit être déplacé, enlevé ou abimé dans le labyrinthe.

Exception faite d'un éventuel élément dangereux pour la sécurité des utilisateurs.

Dans ce cas l'arbitre procédera à un arrêt de jeu (cf. rubrique incident) de manière à enlever ou faire enlever l'élément.

Sécurité : Escaliers zone neutre ou semi-neutre

Le jeu dans les escaliers est :

- soit déclaré comme zone neutre, c'est à dire que le jeu y est totalement proscrit : il est interdit de tirer sur un joueur qui emprunte un escalier, en montée comme en descente, et ce dernier n'a pas le droit non plus de tirer.

- soit déclaré comme zone semi neutre, c'est à dire qu'il est autorisé de tirer sur un joueur qui monte les escaliers, mais que ce dernier n'a pas le droit de s'arrêter dans les escaliers pour jouer. Il reste INTERDIT de tirer sur un joueur qui DESCEND les escaliers.

Par ailleurs, il est interdit aux joueurs de s'arrêter dans un escalier :

ils doivent toujours être en mouvement, soit en descente, soit en montée.

Dès qu'un joueur a posé les 2 pieds au sol ou sur la mezzanine, il est EN JEU et peut être désactivé à tout moment.

NOTE

Si vous vous retrouvez en situation de corps à corps lorsque vous quittez l'escalier, vous vous retrouvez automatiquement en situation de cohabitation avec votre adversaire. cf. cohabitation

QUI DECIDE ?

Le gérant du centre receveur, ou à défaut le capitaine de l'équipe de ce même centre, annonce en début de journée à toutes les équipes si les escaliers sont considérés comme une zone neutre, ou semi neutre.

Sécurité : Rampes

Le caractère dangereux des rampes étant bien moindre que celui des escaliers, le jeu y est autorisé.

Le tir dans les rampes est autorisé sur les joueurs en montée ou en descente, et de leur part : tout joueur engagé dans une rampe peut désactiver et être désactivé par ses adversaires.

Les rampes ne sont pas soumises à l'obligation de mouvement. Il est possible de s'y arrêter.

Si une rampe présente des caractères trop dangereux, le gérant du centre receveur ou le capitaine de l'équipe 1 de ce même centre est libre d'instaurer la même règle que pour les escaliers en la déclarant neutre.

INFRACTIONS

Infraction : Charge

Une charge est l'action de provoquer un CAC quand on est en situation de se faire éteindre.

Infraction : tir au corps à corps (CAC)

Si un joueur ne respecte pas les consignes relatives à une situation de corps à corps (cf. concept : corps à corps).

Infraction : tir en cohabitation

Si un joueur ne respecte pas les consignes relatives à une situation de cohabitation (cf. concept : cohabitation).

Infraction : violation de zone

Dans les cas où :

- un joueur n'abandonne pas sa zone (cf. concept : prise de zone)
- un joueur ne respecte pas les consignes relatives à une zone (cf. concept : zonage)

Infraction : violation de statut

Si un joueur ne respecte pas les consignes relatives à un statut (cf. concept : statut).

Infraction : règles de sécurité

Si un joueur transgresse les consignes de sécurité (cf. sécurité).

note : Cela inclut de manière non exhaustive : le jeu dans les escaliers, la tenue de l'arme, l'escalade des décors, le tir lors d'un incident, etc.

Infraction : Dissimulation

il est strictement interdit de cacher ses cibles avec une quelconque partie du corps, un vêtement, les cheveux, capuche, etc. (les joueurs aux cheveux longs doivent se les attacher et faire en sorte qu'il soit impossible pour leurs cheveux de passer devant les cibles du gilet).

Dissimuler ses cibles avec les parois du labyrinthe est bien évidemment autorisé.

Exception faite pour la cible du pistolet qui doit toujours rester visible lors d'un tir.

note : Une mauvaise posture peut entraîner la dissimulation involontaire d'une ou plusieurs cibles. Si elle se reproduit trop fréquemment une faute pourra être comptée par l'arbitre.

Infraction : Descente

- Tout joueur éteint sur une hauteur doit immédiatement descendre par l'accès le plus proche.

Si le joueur n'a pas réussi à redescendre avant de se réactiver, il n'a pas le droit de shooter tant qu'il n'est pas arrivé au niveau le plus bas, doit continuer sa progression vers le RDC, mais par contre EST SHOOTABLE (sauf s'il est situé dans une zone neutre).

- De plus dans cette dernière situation, le joueur qui n'a pas réussi à arriver au RDC avant de se réactiver est allumé, shootable, mais est considéré comme désactivé, c'est à dire que si un adversaire activé se situe dans la zone du bas des escaliers, le joueur qui vient de descendre suite à une touche devra quitter la zone.

S'il reste dans la zone ou remonte les escaliers il sera pénalisé par l'arbitre pour infraction de zone.

- Il est interdit de monter alors qu'on est éteint (que ce soit une rampe ou des escaliers).

TOURNOIS

Temps limite

Le retard maximum toléré pour la présentation d'une équipe à une partie est de 15 minutes.

Au bout de ce temps maximum, l'équipe est considérée comme ayant déclaré forfait et les scores sont donc mis à jour.

Sauf si le capitaine de l'équipe parvient à trouver un arrangement amiable avec les autres capitaines et les organisateurs.

Cas exceptionnel :

Un retard plus important peut être toléré si les organisateurs sont prévenus d'un impondérable par le capitaine de l'équipe retardataire. Les horaires de début et de fin ne changeront en aucun cas, cependant le planning des matchs pourra être aménagé en fonction.

ABSENCE

Si une équipe ne peut pas aligner 5 joueurs de sa liste officielle au commencement du tournoi, elle est considérée comme ayant déclaré forfait.

FORFAIT

Une équipe qui déclare forfait est considérée comme ayant perdu le match :

5000 points à -5000 point.

Mode de jeu

Toute partie officielle de tournoi doit être jouée en mode SNIPER.

Les équipes

Le Capitaine

Chaque équipe doit avoir un capitaine qui sera le lien entre les membres de son équipe, les organisateurs et les arbitres.

Attribution des couleurs

Les couleurs d'équipe sont attribuées aléatoirement en fonction des commodités du centre receveur.

Cependant, dans le cas d'un joueur daltonien, l'attribution des couleurs sera faite en fonction de ce paramètre.

Nombre de joueurs

Les tournois de Laser Game Evolution se jouent en format 5 contre 5 (hors remplaçants).

FAIRPLAY

Le Laser Game Evolution est un jeu où "l'esprit laser", le fairplay, a toujours été présent, et doit le rester.

Cette notion de fairplay est indissociable des règles du jeu, et doit être adoptée par les joueurs qui désirent rencontrer d'autres équipes en compétition. Elle permet le déroulement des compétitions dans une bonne ambiance grâce à un jeu agréable à jouer et à regarder.

Généralités

Être fairplay, c'est avant tout respecter les règles, respecter les arbitres et accepter leurs décisions. Mais c'est aussi respecter ses adversaires et ses coéquipiers. C'est également garder son calme en toute situation.

Un joueur ou une équipe qui manquerait de fairplay de manière flagrante est passible de pénalités si les arbitres le jugent nécessaire, et après un avertissement verbal préalable.

Voici un exemple des plus représentatifs de l'attitude fairplay :

Rallumage

Dès qu'un joueur se rallume, il est "En jeu" et il est tout à fait possible de lui tirer dessus. Cependant il est fréquent parmi les joueurs de laisser une chance de se rallumer dans un endroit sécurisé.

Ainsi, si un joueur A voit un joueur B qui est éteint ou qui vient de se rallumer, il peut :

- Soit ne rien dire et lui tirer dessus

==> Attitude non fairplay

- Lui annoncer "vu" et attendre une réponse de sa part, signalant qu'il (B) a bien noté que A l'a vu se rallumer et ne lui a pas tiré dessus pour lui laisser le temps ; la réponse de B est importante, puisqu'elle permet à A d'être certain qu'il ne va pas lui tirer dessus à son tour

==> Attitude fairplay !

De nombreux autres "gestes fairplay" sont courants lors des parties.

A vous de les trouver ou de les inventer !

Afin que notre sport reste toujours agréable à jouer, et que les générations futures de joueurs aient la même passion que nous pour le jeu 100 % laser !