

REGLEMENT SPORTIF DU "TROPHÉE AIGLE 2023"

Article 1 : Généralités

Article 2 : Mindset

Article 3 : Calendrier

Article 4 : Inscriptions

Article 5 : Software et Hardware

Article 6 : Assistance

Article 7 : DISCORD

Article 8 : Catégories

Article 9 : Settings de réalisme en fonction des catégories

Article 10 : Déroulé de la compétition

Article 11 : Classements

Article 12 : Conduite de la compétition

Article 13 : Infractions au règlement

Article 14 : Récompenses

Article 1: Généralités

La société "FLY AND FIGHT" organise le "TROPHÉE AIGLE 2023", compétition eSport nationale de simulation de vol.

Le support utilisé est le simulateur de vol PC DIGITAL COMBAT SIMULATOR WORLD (DCS WORLD) développé par Eagle Dynamics.

3 CATÉGORIES sont proposées :

- CHASSE SOLO
- CHASSE DUO (en équipe de 2)
- RACE

La compétition est ouverte à toutes et tous (dans le respect des conditions d'inscriptions), et s'articule en 2 phases:

- une phase qualificative, en ligne (mode "ONLINE") du 15 Avril au 7 Mai 2023,
- les phases finales, pour les qualifiés, en présentiel (mode "LAN"), pendant le Salon International de l'Air et de l'Espace ("Salon du Bourget"), les 24 et 25 Juin 2023.

L'organisation se réserve le droit de tout changement qui lui paraîtrait nécessaire.

Pré-requis

Si vous souhaitez participer, vous devez:

- **avoir une connexion internet stable.**
- **télécharger et installer DCS WORLD, puis créer un compte gratuit.**
- **vous rendre sur notre site internet : <https://flyandfight.fr> pour vous inscrire.**
- **avoir accès à la messagerie DISCORD que nous utilisons pour toute communication concernant la compétition.**
- **être disponible pour les phases finales.**

Retrouvez tous nos guides pour vous accompagner ici :

<https://flyandfight.fr/accompagnement>

Article 2 : Mindset

La compétition a pour vocation de promouvoir à la fois les valeurs de l'aéronautique civile et militaire, de l'eSport et du sport : respect (des règles de la compétition, des décisions d'arbitrage, des adversaires et partenaires, refus de toute forme de violence et de tricherie), intégrité, service, excellence, maîtrise de soi en toute circonstance, loyauté, exemplarité, générosité et tolérance.

Il est attendu des compétiteurs de respecter et défendre ces valeurs.

Article 3: Calendrier

Les inscriptions sont ouvertes du 25 Mars au 23 Avril 2023.

Les phases ONLINE se dérouleront du 15 Avril au 7 Mai 2023.

Les phases finales en LAN auront lieu lors du "Salon du Bourget" les 24 et 25 Juin.

⇒ **samedi 24 juin 2023 : CHASSE SOLO et RACE**

⇒ **dimanche 25 juin 2023 : CHASSE DUO**

Prévoyez de pouvoir rentrer sur site dès l'heure d'ouverture (8h30) pour être présent sur notre stand au plus tôt (8h45-9h) pour l'accueil et les briefings.

Article 4: Inscriptions

Il n'y a pas de limite, ni géographique, ni de nombre, pour les inscriptions. Néanmoins, **aucun frais de déplacement** ne sera pris en charge par l'organisation, et la compétition sera exclusivement animée en Français.

AVANT DE S'INSCRIRE : Le compétiteur doit s'assurer d'être disponible aux dates des finales de(s) catégorie(s) auxquelles il s'inscrit, et de pouvoir être présent pour **08h30 au plus tard** à l'entrée du Salon International de l'Air et de l'Espace ("Salon du Bourget") .

Tout participant peut s'inscrire à l'une ou l'autre ou aux 3 catégories proposées.

Nous attirons néanmoins votre attention sur le fait qu'en vous inscrivant dans plusieurs catégories, les temps entre chaque vol lors des phases finales seront, par la force des choses, très réduits, et vous devrez souvent enchaîner les vols quasiment sans pause.

4.1 Conditions de participation

"12 ans pour la RACE" : le P51 MUSTANG utilisé pour la catégorie RACE étant étiqueté "PEGI 12", toute personne souhaitant s'inscrire dans la catégorie "RACE" doit être âgée de 12 ans minimum au moment de son inscription.

Aucune récompense financière n'est attribuée.

"16 ans pour la CHASSE" : le MIRAGE 2000 utilisé pour la catégorie CHASSE étant étiqueté "PEGI 16", toute personne souhaitant s'inscrire dans la catégorie "CHASSE" (CHASSE SOLO ou CHASSE DUO), doit être âgée de 16 ans minimum au moment de son inscription.

Aucune récompense financière n'est attribuée.

Moins de 18 ans : Conformément à l'article L321-10 en vigueur depuis le 09 octobre 2016 (<https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/LEGIARTI000033205252/2016-10-09/>), *la participation d'un mineur aux compétitions de jeux vidéo est conditionnée au recueil de l'autorisation du représentant légal de ce mineur. Le représentant légal est informé des enjeux financiers de la compétition et des jeux utilisés comme support de celle-ci. Cette information comprend notamment la référence à la signalétique prévue à l'article 32 de la loi n° 98-468 du 17 juin 1998 relative à la prévention et à la répression des infractions sexuelles ainsi qu'à la protection des mineurs.*

L'autorisation du représentant légal du mineur prévue à l'article L. 321-10 est obligatoire.

Le mineur et le ou les représentants légaux justifient de leur identité par la présentation de leur carte nationale d'identité ou passeport délivrés par l'administration compétente de l'État dont le titulaire possède la nationalité.

Ces documents doivent être en cours de validité, à l'exception de la carte nationale d'identité française et du passeport français, qui peuvent être présentés en cours de validité ou périmés depuis moins de 5 ans.

4.2 Tarifs

Les inscriptions sont **gratuites**.

Le module nécessaire pour participer en catégorie **RACE** est gratuit.

Le module nécessaire pour participer aux catégories **CHASSE** est payant.

Vous pouvez bénéficier d'une réduction de 50% sur votre première commande sur DCS World. Plus d'information ici :

<https://www.digitalcombatsimulator.com/fr/support/faq/discount/#3317825>

4.3 Modalités d'inscription

Les inscriptions sont ouvertes du **samedi 25/03/2023** au dimanche **23/04/2023**.

Procédure :

- Créez un compte (gratuit) sur DCS avant de vous inscrire à la compétition (les détails sont expliqués sur le site <https://flyandfight.fr/accompagnement>).
- Créez votre compte personnel ("my gaming area"), et suivez les instructions **Le pseudo DCS sera utilisé pour l'inscription et la participation.**

Particularités pour les participants mineurs :

Les inscriptions de participants mineurs (moins de 18 ans) ne seront validées qu'après réception et validation par les organisateurs des documents demandés.

Le représentant légal d'un participant mineur doit se rendre sur notre site, dans l'espace personnel "**my gaming area**" (<https://flyandfight.fr/my-gaming-area>) afin de :

- télécharger l'autorisation parentale demandée pour cette compétition,
- la remplir,
- la déposer dûment complétée et signée, accompagnée des pièces justificatives demandées.

4.4 : Documentation et informations

DISCORD est le canal de communication que nous avons choisi pour la transmission des informations et des documents (nom du serveur et mots de passe, briefings, consignes et planning des serveurs, réponses aux questions, etc). **Vous devez donc pouvoir accéder à DISCORD pour participer.** Retrouvez toutes les explications à ce sujet sur notre page <https://flyandfight.fr/accompagnement>.

Votre espace personnel "my gaming area" vous permettra de télécharger et transmettre les documents demandés lors de l'inscription.

Article 5 : Software et Hardware

5.1 : Software ONLINE et LAN

Le support utilisé est DCS WORLD, **version Open Beta**. Vous pouvez le télécharger ici: <https://www.digitalcombatsimulator.com/fr/downloads/world/beta/>

L'ensemble de la compétition se déroule sur la map Caucasus, disponible par défaut.

RACE: Le module nécessaire à la participation de la catégorie RACE est le TF51 (version non armée du P51D). Il est **disponible par défaut et gratuitement** avec DCS World.

CHASSE: Le module nécessaire à la participation dans les catégories CHASSE est le **Mirage2000C créé par RAZBAM**. Vous pouvez **l'acheter** et le télécharger ici: <https://www.digitalcombatsimulator.com/fr/shop/modules/m2000c/>

Vous pouvez bénéficier d'une réduction de 50% sur votre première commande sur DCS World. Plus d'informations ici : <https://www.digitalcombatsimulator.com/fr/support/faq/discount/#3317825>

Des explications, guides et conseils pour télécharger et installer DCS sont disponibles sur le site, ici : <https://flyandfight.fr/accompagnement>

5.2 : Hardware ONLINE

En phase ONLINE, chaque participant utilisera **son matériel personnel**. Une **connexion internet** est requise pour s'inscrire et pour jouer. Nous attirons votre attention sur le fait que l'activité proposée nécessite un minimum de matériel pour évoluer dans de bonnes conditions.

Retrouvez les configurations minimales recommandées et nos conseils sur le site : <https://flyandfight.fr/accompagnement>.

5.3 : Hardware LAN

Dans le but de mettre chaque compétiteur sur un même pied d'égalité, et dans l'idée de "se rapprocher du réel", **le matériel et les configurations sont imposés** en LAN, comme si chacun se retrouvait à bord d'un avion "réel", "non modifiable".

Lors des phases finales, vous évoluerez avec le matériel **mis à votre disposition**:

- Un playseat
- Un **HOTAS Warthog Thrustmaster**
- Un **palonnier TPR Thrustmaster**
- Un casque VR

Le mapping des commandes sur le Warthog (répartition et attribution des commandes) **est imposé et sera communiqué** avant les finales.

Les organisateurs se réservent le droit de tout changement et/ou adaptation matérielle. Le cas échéant, les compétiteurs seront prévenus au plus tôt.

Article 6: Assistance

"FLY AND FIGHT" souhaite accompagner au mieux tous les participants dans le monde de la simulation aérienne.

=> **Retrouvez tous nos guides sur notre page d'aide :**

<https://flyandfight.fr/accompagnement>

=> Si vous ne trouvez pas toutes les réponses à vos questions, nous ferons notre possible pour vous aider via notre serveur Discord, qui vous permettra de communiquer directement avec les organisateurs, et aussi avec les autres joueurs.

Article 7: DISCORD

La messagerie DISCORD est nécessaire pour participer à la compétition.

Toutes les informations liées à la compétition et destinées aux joueurs seront communiquées **sur notre serveur** DISCORD, dans un salon dédié.

Retrouvez toutes les informations nécessaires pour accéder à DISCORD sur notre page d'aide <https://flyandfight.fr/accompagnement>

Une fois sur DISCORD, créez votre compte et rejoignez nous sur notre serveur "Fly and Flight", en utilisant ce lien: <https://discord.gg/jMDRmXf4fn>

Article 8 : Catégories

Le "TROPHÉE AIGLE 2023" comporte 3 catégories :

- **RACE** : cette catégorie est axée sur des courses solo et multi (plusieurs appareils dans le circuit) en TF51. Les courses se déroulent dans des circuits dont le tracé est matérialisé par des pylônes.
- **CHASSE SOLO** : cette catégorie est axée sur le combat aérien individuel (dogfight) en Mirage2000C, contre l'IA en phase online et en PvP (Player VS Player) en phase finale.
- **CHASSE DUO** : cette catégorie est axée sur le combat aérien par équipe de 2, aussi en Mirage2000C, contre l'IA en phase online et en PvP en phase finale.

Article 9 : Settings de réalisme en fonction des catégories

DCS World permet de paramétrer différents niveaux de réalisme/difficulté. Voici les ajustements que vous retrouverez en fonction des catégories :

CHASSE SOLO et DUO

Vues extérieures: OFF
Étiquettes: OFF
Modèle de vol: Réaliste
Turbulence de sillage: OFF

RACE

Vues extérieures: ON
Étiquettes: ON
Modèle de vol: Réaliste
Turbulence de sillage: OFF
Pas de balisage au sol du tracé du circuit

Étiquettes : Permet de repérer et identifier facilement les autres appareils à l'aide d'une icône indiquant le type d'avion et sa distance.

Invincibilité : Ce choix a été fait afin d'éviter des problèmes de visibilité dans le circuit à la suite d'un crash (fumée). Dans ce mode, toucher le sol entraîne une perte de vitesse non négligeable. L'erreur de pilotage reste donc pénalisée.

Article 10 : Déroulé de la compétition

La compétition s'articule en 2 phases : une phase ONLINE qualificative, et une phase finale, en LAN, pour les qualifiés.

10.1 : PHASE QUALIFICATIVE ONLINE

Cette phase de qualification concerne l'ensemble des participants inscrits.

Les compétiteurs doivent effectuer un nombre défini de vols sur un serveur dédié. En fonction des scores à l'issue de ces vols, les meilleurs seront sélectionnés pour participer aux phases finales en LAN.

L'organisation se réserve le droit de tout changement qui lui paraîtrait nécessaire.

ENTRAINEMENT

=> **RACE**: pendant la phase online, une version du circuit chronométré sera disponible **en essai libre** sur le même serveur (avec un balisage d'un tracé du circuit).

=> **CHASSE**: Les compétiteurs inscrits pourront télécharger des missions (via le serveur Discord) afin de pouvoir s'entraîner **autant qu'ils le souhaitent** avant d'effectuer les vols de qualification sur le serveur officiel.

QUALIFICATIONS RACE ONLINE

La phase ONLINE de la catégorie RACE est composée de 3 courses en solo (3 circuits différents). Pour être classé, le compétiteur doit avoir volé au moins une fois sur chaque circuit. Chaque compétiteur a droit à **5 passages maximum** dans chacun des circuits. **Seul le meilleur temps des 5 passages est retenu pour le classement**. Le joueur est libre d'effectuer ses vols sur toute la durée de la phase online, de manière consécutive ou étalée, en fonction de la mise en ligne des différentes courses sur les serveurs (cf planning & consignes serveurs communiqués sur DISCORD).

QUALIFICATIONS CHASSE ONLINE

La phase ONLINE de la catégorie CHASSE est composée de 3 missions contre l'intelligence artificielle (IA) :

- **"Cannonball"** : navigation chronométrée avec des menaces.
- **"Missile madness"**: dogfight contre 3 vagues d'IA ennemies avec missiles.
- **"Gun madness"**: dogfight au canon contre 2 vagues d'IA ennemies.

La mission "Cannonball", à cause de sa durée, ne pourra être jouée **qu'une seule fois**. Pour la catégorie chasse duo, la mission se jouera à 2.

Les missions "Missile madness" et "Gun madness" devront **être effectuées 5 fois** pour être classées.

10.3 : PHASES FINALES LAN

En fonction des catégories, le nombre de finalistes qualifiés sera :

Chasse solo : 12

Chasse duo : 12 (6 équipes de 2)

Race : 12

Pendant les phases finales en LAN, les compétiteurs s'opposent mutuellement ("joueur contre joueur" / "player vs player" / PVP).

En plus de la compétition, l'objectif est de permettre des échanges réels avec nos partenaires, nos ambassadeurs présents, des pilotes, et de découvrir la réalité du monde aéronautique. Ainsi, les compétiteurs auront un accès particulièrement privilégié et profiteront de ce "pas de plus vers le réel".

L'organisation se réserve le droit de tout changement qui lui paraîtrait nécessaire.

ENTRAINEMENT LAN

Chaque compétiteur bénéficiera d'un créneau d'entraînement avant les vols officiels.

FINALES RACE LAN

Les finales de la catégorie RACE sont composées de courses multi-joueurs.

Une première étape sera constituée de poules, sans élimination directe. A l'issue des poules, chaque vol sera éliminatoire jusqu'à la grande finale.

Le détail du déroulé des finales et le tracé du circuit sera communiqué aux finalistes avant les finales (au plus tard lors du briefing LAN).

FINALES CHASSE LAN

Les finales des catégories CHASSE se déroulent sous forme de duels 1vs1 (catégorie solo) ou 2vs2 (catégorie duo) PVP.

Une première étape sera constituée de poules, sans élimination directe. A l'issue des poules, chaque vol sera éliminatoire jusqu'à la grande finale.

Le détail du déroulé des finales sera communiqué aux finalistes avant les finales (au plus tard lors du briefing LAN).

Article 11 : Classements

11.1 Classement RACE

PHASE ONLINE:

Pour les courses en solo, le classement d'un circuit est établi **sur le meilleur temps effectué par le joueur**. Le chrono de la course ne peut être validé que si le joueur a respecté le passage de toutes les portes du circuit.

Le classement de l'ensemble de la phase online est établi par **l'addition des meilleurs chronos sur chacun des 3 circuits** (meilleur temps circuit 1 + meilleur temps circuit 2 + meilleur temps circuit 3).

PHASES FINALES:

Pendant les phases de poules, en cas d'égalité de points, les compétiteurs seront départagés selon le classement, puis le chronométrage de la ou des courses les concernant.

A l'issue des poules, chaque vol est éliminatoire. Le classement est établi selon l'ordre de passage de la porte d'arrivée.

11.2 Classement CHASSE

PHASE ONLINE:

Mission "Cannonball" :

La navigation sera découpée en 4 segments de distance égale. Le classement se fera sur le nombre de segments validés puis le chronométrage du vol en cas d'égalité.

Mission "Missile madness" :

Combat air-air contre l'IA. Le classement se fera sur la moyenne du nombre de kills / vols. En cas d'égalité, le ratio missiles au but / missiles tirés sera pris en compte, puis le ratio nombre de kills / temps de vol si nécessaire.

Mission "Gun madness" :

Combat air-air contre l'IA en mode "guns only". Le classement se fera sur la moyenne du nombre de kills / vols. En cas d'égalité, le ratio obus au but / obus tirés sera pris en compte, puis le ratio nombre de kills / temps de vol si nécessaire.

PHASES FINALES:

Pendant les phases de poules, tous les compétiteurs se rencontrent sans élimination directe à chaque vol.

En cas d'égalité de points à l'issue de la phase de poules, le classement se fera sur la moyenne du nombre de kills /vols, puis le ratio missiles au but / missiles tirés, puis le ratio obus au but / obus tirés, puis le ratio nombre de kills / temps de vol si nécessaire.

A l'issue des poules, les duels 1vs1 (CHASSE SOLO), joueur vs joueur, et les "2vs2" (CHASSE DUO), seront éliminatoires pour le(s) perdant(s). **Les vols s'effectueront en 2 manches gagnantes.**

Article 12 : Conduite de la compétition

La conduite de la compétition sera assurée par:

- Un directeur de compétition
- Un jury

12.1 : Directeur de compétition

Un directeur de compétition veillera au déroulement régulier de la compétition et au respect du règlement sportif.

12.2 : Jury

Un jury aura la tâche d'épauler le directeur de compétition, de s'assurer du respect du règlement sportif, de traiter les réclamations des joueurs, et de résoudre les litiges.

Article 13 : Règles à respecter et infraction au règlement

Les règles applicables seront annoncées lors des briefings préalables.

13.1 : Inscriptions

Tout compétiteur ayant communiqué des informations erronées (sur son âge notamment), sera exclu définitivement et sans préavis.

13.2 : Phase qualificative ONLINE

Un briefing expliquera les objectifs et les consignes à respecter pendant les vols de qualifications (CHASSE et RACE).

Le non-respect des consignes annoncées lors du briefing sera pénalisé sur le score du joueur, au pire par une disqualification, après délibération du jury.

13.3 : Phases finales en LAN

Les phases finales se déroulent sous la supervision du directeur de compétition et du Jury.

Il sera demandé aux finalistes de respecter les consignes des briefings et de respecter les autres compétiteurs.

Tout manquement manifeste au respect de l'esprit sportif et des consignes de l'organisation, pourra aller jusqu'à la disqualification d'un joueur.

FINALES RACE

Pendant les courses multi-joueurs, plusieurs avions voleront en même temps dans le même circuit. Il sera demandé aux joueurs de respecter au maximum les règles d'anti-abordage, qui seront re-précisées lors des briefings.

Les règles d'anti abordage sont les suivantes :

- L'anti abordage est assuré par l'avion qui est derrière et qui dépasse
- Lors d'un dépassement, l'avion doublé assure l'anti abordage à **partir du moment** où l'autre appareil apparaît dans son champ de vision

En complément de ces règles :

Dans le cas des courses à plus de 2 avions, si le jury constate qu'un joueur a manœuvré délibérément dans le but de gêner un autre joueur, le jury pourra décider d'une pénalité voire d'une disqualification.

FINALES CHASSE

Les duels (en poules ou éliminatoires) se déroulent sous l'œil du jury. Ce dernier aura la tâche de veiller au respect des règles d'engagement (par exemple: pas de tir avant le premier croisement face à face) et des consignes du briefing.

En cas de faute avérée d'un joueur, le jury délibèrera sur une pénalité ou une disqualification du joueur en faute.

Article 14 : Récompenses

Aucune récompense financière ne sera attribuée.

Les récompenses, issues du monde aéronautique et du eSport, sont en cours de validation. Elles seront détaillées et annoncées prochainement.