



ESPORT LIGUE REGIONALE

DOSSIER DE PRÉSENTATION

UN CIRCUIT FÉDÉRATEUR.

Nantes Esport lance la première **Ligue Régionale d'Esport des Pays de la Loire**. L'objectif de cette compétition pluridisciplinaire et territorialisée est de proposer, à la scène esportive de l'Ouest, un circuit compétitif pérenne et structurant.

En permettant aux clubs du territoire de se rencontrer sur un rythme régulier, soit tout au long de l'année scolaire, sur un maximum d'épreuves représentatives de la discipline esportive au global, cette ligue souhaite s'inscrire dans le temps comme une **référence** fondamentale.





UNE INSPIRATION SPORTIVE.

Si pour un bon nombre de scènes sportives, parmi lesquelles les plus populaires, l'activité compétitive se présente généralement à la fois régulière et territorialisée, la situation est encore très différente pour l'esport, en 2023.

Ces fondamentaux présentent pourtant bien des avantages, tant en terme d'organisation générale que de développement, ou de lisibilité. Car en effet, de l'activité compétitive esportive globale, il apparaît aujourd'hui, surtout, d'un point de vue plus extérieur, que celle-ci est disparate, hétérogène, désynchronisée. voire désunie. **S'inspirer des modèles sportifs traditionnels**, c'est évidemment chercher des repères simples susceptibles d'accentuer l'accessibilité du secteur, sa structuration, son développement et sa démocratisation.

UNIFORMISATION DE LA PRATIQUE ET DÉMOCRATISATION.

Pour un public non-averti, il reste encore difficile aujourd'hui d'appréhender les fondamentaux-mêmes de l'esport. De le comprendre. Encore plus, d'en suivre l'histoire, les scénarios. Là où n'importe quel citoyen est très généralement en mesure de se représenter l'organisation de base d'un sport compétitif traditionnel, son agenda global, ses principaux acteurs, ses champions ou circuits... rien n'est moins vrai lorsqu'il s'agit d'esport.

Les raisons viennent moins de son caractère nouveau (l'esport a plus de 20 ans) ou de sa relative complexité, que de sa structure.

Quoi ? Qui ? Où ? Quand ? Comment ? Des questions auxquelles la Ligue cherche donc à répondre d'une façon plus simple, en proposant un format radicalement plus proche des modèles sportifs, mieux structurés et pouvant largement lui correspondre.



L'ENGAGEMENT LOCAL,

Les clubs démarchés à l'origine du projet reconnaissent, en 2020, le fort intérêt (en terme de lisibilité et d'engagement) d'une ligue aux **acteurs localisés**, géographiquement identifiés.

L'ANCRAGE TERRITORIAL,

Au-delà des questions de lisibilité, le positionnement territorial induit par le format tend à renforcer les perspectives **d'implantation des clubs**, leur ancrage et leur utilité publique.

L'ESPORT, DANS SA GLOBALITÉ.

L'esport n'est pas un seul jeu ou une seule typologie de jeux. Par définition, il s'agit de la pratique compétitive de jeux vidéo et concerne donc toutes les disciplines et scènes compétitives. Pour de nombreuses parties prenantes du secteur, il apparaît aussi nécessaire que la question de l'esport puisse bien être traitée dans sa globalité, sa pluridisciplinarité et non au regard de telle ou telle scène plus ou moins représentative uniquement.

De même qu'il est naturel de proposer des axes de structuration généraux pour cette activité émergente, il est opportun de soumettre au secteur et à ses acteurs, des produits tout aussi transversaux, touchant donc l'ensemble des disciplines esportives, à commencer par un circuit **compétitif représentatif et régulier**.

La Ligue Régionale d'Esport est une compétition pluridisciplinaire dont l'objectif est de fédérer l'esport, dans sa globalité. Cette compétition vise à mettre en avant un ensemble représentatif de disciplines, et donc d'acteurs et de jeux.

QUOIQ?
QUOIQ?
QUOIQ?

Qui?
Qui?
Qui?

LES LICENCIÉS ET LES CLUBS LOCALISÉS.

LICENCIÉS MIXTES.

L'édition Sénior s'adresse à un public majeur ou de +16 ans, mixte. L'édition Junior s'adresse aux +12 ans et celle Kids aux +8 ans. Les compétiteurs se voient délivrer une **licence annuelle** les reliant à un seul et unique club pour toute la durée de la saison.

CLUBS LOCALISÉS.

Lorsqu'ils ne sont pas déjà affiliés à une **localité**, les clubs en déterminent une à laquelle se rattacher, pour la compétition. Ils choisissent alors librement la commune qu'ils souhaitent représenter, sans aucune restriction.

EN LIGNE ET EN PRÉSENTIEL.

EN LIGNE.

Depuis sa création, en dehors des emblématiques LAN, l'esport a coutume de se pratiquer essentiellement en ligne. La compétition Sénior (+18 ans) se déroule ainsi principalement **en réseau**, elle aussi. Seuls les playoffs, en fin de saison, pourront se jouer en présentiel, dans une localité d'accueil.

LOCALEMENT.

L'ancrage territorial progressif des clubs devrait faciliter le développement d'une ligue Sénior en présentiel, au fil des éditions. Les éditions Juniors (12-16 ans) et Kids (8-12 ans) se déroulent quant à elles déjà, entièrement localement.

Où?
Où?
Où?

Quand?
Quand?
Quand?

UN CALENDRIER SPORTIF

DES REPÈRES CONNUS.

A l'instar de nombreuses scènes compétitives de **référence**, dans le sport ou ailleurs, le calendrier choisi est généralement celui sportif, culturel et scolaire. La ligue rompt ainsi salutairement avec l'imprévisibilité contraignante des calendriers sportifs habituels, en prenant effet dès le début de la saison scolaire et en se clôturant à la fin de cette dernière.

UN FORMAT PLUS CLASSIQUE.

Le début de chaque saison suit la reprise d'activité globale de la société et notamment la rentrée scolaire et professionnelle, culturelle et sportive. **Les phases principales** (aller et retour) précèdent ainsi une dernière phase, de playoffs, planifiée en fin de saison.

LE DÉROULEMENT

Un nombre défini de jeux est déterminé au début de chaque saison. Tous les clubs participant se rencontrent alors deux fois - une première fois lors de la phase «Aller» (jusqu'à la trêve hivernale) et une seconde, lors de la phase «Retour» - sur une moitié de jeux, à chaque fois. Chaque victoire - par jeu/discipline - rapporte un nombre défini de points au club. Les classements généraux sont déterminés par le nombre de **points cumulés** sur l'ensemble de la saison.

ÉPREUVES

Les clubs se rencontrent, sur l'ensemble des jeux sélectionnés pour la saison, lors de **phases** aller et retour. Puis, lors d'une dernière phase finale (playoffs) à laquelle les équipes ayant accumulé le plus de points, lors des deux premières phases, pourront participer.

JEUX

Une liste de jeux la plus **représentative** possible des usages et des typologies de jeux compétitifs est sélectionnée au début de chaque saison. Les clubs se rencontrent ensuite, tout au long de la saison, sur les jeux retenus.

Comment?
Comment?
Comment?

JEUX ET TYPOLOGIES,

Le choix des jeux retenus pour la saison est orienté en fonction d'objectifs représentatifs de la **discipline sportive** dans sa globalité.

LICENCIÉS,

Les joueurs ayant obtenu leurs **licences** sont libres de participer ensuite à n'importe quel match/épreuve, sur n'importe quel jeu/discipline, du championnat, au sein de leur club.

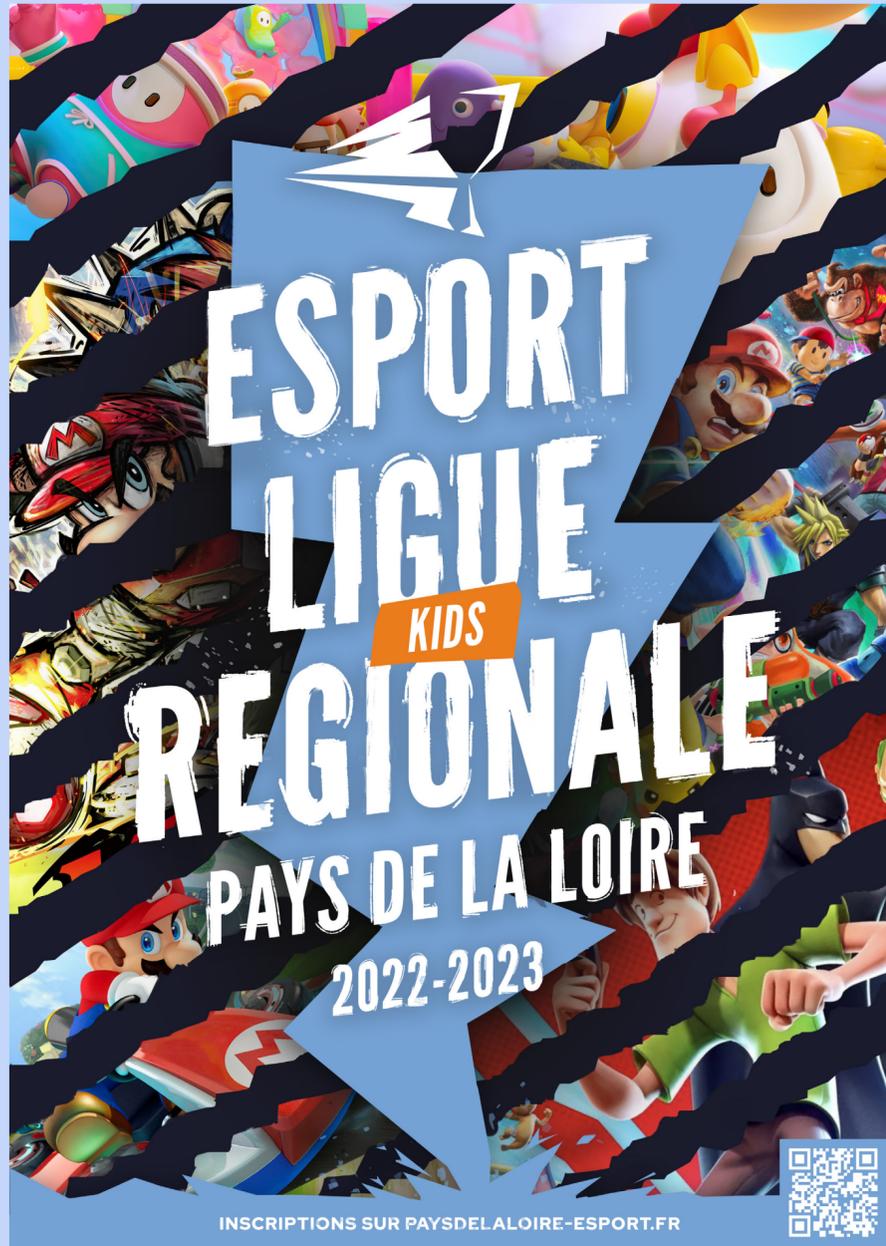
COMITÉ D'ORGANISATION,

Le Comité d'Organisation est chargé d'**administrer** la compétition dans son ensemble.

PARCOURS LISIBLE,

La ligue et son format permettent une meilleure lecture de l'état des lieux de **l'esport régional**, notamment amateur.





AFFICHES LIGUE RÉGIONALE,



The poster features a central blue starburst graphic with the text 'ESPORT LIGUE REGIONALE PAYS DE LA LOIRE 2022-2023'. The background is a collage of various esports and sports images, including a soccer player, a League of Legends character, a racing car, and a person playing a video game. A QR code is located in the bottom right corner of the poster.

**ESPORT
LIGUE
REGIONALE**
PAYS DE LA LOIRE
2022-2023

INSCRIPTIONS SUR PAYSDELA LOIRE-ESPORT.FR



CONTACT.

- TEL : 07 87 29 82 16

- MAIL : NANTESSPORT@GMAIL.COM

- WEB : WWW.NANTES-ESPORT.FR



MERCI

