

PROCES-VERBAL

COMMISSION ESPORT

LUNDI 22 FEVRIER 2021

PRESENTS	BIHEN Noah – BONNET Matthieu - JAOVILOMA Jean-Joël – PERRAUD-GAUTIER Clément – TROUILLET Steven
INVITES	DUPONT Jean-Michel

PRESENTATION DES MEMBRES DU GROUPE DE REFLEXION

Jean-Joël Jaoviloma est un ancien stagiaire BPJEPS. Il est actuellement en collaboration avec une structure Esport (Warthox Esport) qui est en partenariat avec Paris Basket sur leur pôle Esport. Il est également manager et coach d'une équipe Esport et possède une communauté 2K ainsi qu'une expérience très approfondie dans le Esport.

Noah Bihen est étudiant à Win Sport School. Il est habitué à la gestion d'équipe de handball. Il a déjà côtoyé des structures de Esport (Vitality) en tant qu'observateur, et c'est également un joueur de NBA 2K et Rocket League.

Matthieu Bonnet est en formation à la Win Sport School pour un Bachelor management du sport. Il possède quelques expériences dans le Esport, il souhaite développer et participer au développement de la pratique sur notre territoire.

Clément Perraud-Gautier est élu à la ligue des Pays de la Loire de Basketball, il est chargé de développer la pratique du Esport sur le territoire ligérien.

Steven Trouillet est élu à la ligue des Pays de la Loire de Basketball et, est en charge de développer la pratique du Esport sur le territoire ligérien.

Les membres du groupe de réflexion communiquent par l'outil WhatsApp.

PRESENTATION DU FONCTIONNEMENT DE LA LIGUE ET DE LA PHILOSOPHIE DE DEPART

Jean-Michel Dupont rappelle le fonctionnement de la Ligue avec une présentation officielle du Comité Directeur et des différents bureaux.

L'idée est d'être présent sur le Esport, activité qui peut-être un relai du Vivre Ensemble de l'autre côté de l'écran. Jean-Michel Dupont possède une expérience avec une association

nommée Racing club de Paris qui possède une section Esport en parallèle d'une activité sportive en salle.

L'objectif pour la Commission est de créer des équipes représentant les départements et la Ligue : associer le territoire à une compétition Esport. Jean-Michel Dupont se dit ouvert à toutes les propositions sur la construction du projet.

TOUR DES ACTIONS SUR LE TERRITOIRE

Clément Perraud-Gautier a recensé les différentes actions sur le territoire et expose celles-ci :

- La Fédération Française de Basketball a lancé les HOOPS League sur Rocket League. Organisation avec un fonctionnement classique : qualifications, masters, utilisation d'un système de ranking avec un Prize Money.
- L'Etoile Angers Basket en partenariat avec WE FORGE FACTORY (une association Esport) participe actuellement au HOOPS League avec leur propre équipe de Esport.
- La Ligue Provence Alpes Côte d'Azur de Basketball organise un tournoi avec le jeu 2K20 sur console PS4 avec l'aide d'une association qui gère l'ensemble du tournoi. L'association demande une compensation financière en contrepartie.

Clément Perraud-Gautier doit contacter le représentant de la Fédération pour obtenir des renseignements et éventuellement le rencontrer pour échanger.

REFLEXION SUR LA MISE EN PLACE DU ESPORT

Jean-Joël Jaoviloma pose la question d'un évènement simplement ouvert à la région ou ouvert à tous les licenciés FFBB ? Jean-Michel Dupont porte attention à la vérification de l'aspect juridique de l'association. Il est nécessaire de se renseigner sur les modalités et savoir si la Ligue doit organiser une autre structure en parallèle.

Noah Bihen pense qu'il faudrait ouvrir l'évènement à tous et pas seulement aux licenciés FFBB car cela pourrait être une contrainte au développement du Esport. Il est nécessaire d'ouvrir la pratique au plus grand monde, pour toucher un large public.

Jean-Joël Jaoviloma explique par son expérience, qu'il y a peu de licenciés FFBB participant aux tournois. Il ajoute qu'il serait utile de se renseigner sur l'aspect juridique de l'association pour éviter différents problèmes comme la diffusion des commentaires.

Matthieu Bonnet affirme également qu'ouvrir à l'ensemble du territoire permettrait d'apporter une visibilité à la Ligue et ainsi toucher un public assez large pour développer une passion.

Le groupe de réflexion est d'accord pour ouvrir l'évènement à l'ensemble des intéressés, tout en se renseignant sur les modalités juridiques.

A. COMMENT S'INSCRIRE AUX EVENEMENTS ESPORT ?

Jean-Joël Jaoviloma souhaiterait la création d'un onglet sur le site de la Ligue avec un Pôle Esport.

Le fonctionnement habituel est que la communauté se débrouille seule, des joueurs et joueuses vont se créer un site ou utiliser la plateforme discord avec une entrée d'informations personnelles. (Pseudo/Poste de jeu sur 2K).

B. DEFINIR LE JEU A DEVELOPPER SUR LE TERRITOIRE

Jean-Joël Jaoviloma rappelle l'objectif de départ avec l'envie d'être en avance sur les autres Ligues. Lancer un tournoi 2K permettrait de remplir l'objectif de départ. Il exprime qu'il y a un engouement et une attente de la communauté de pouvoir enfin participer à des tournois 2K.

Il rajoute que les joueurs de basket classique ne sont pas forcément les « gamers ». De plus, voir qu'une Ligue organise et gère un tournoi 2K apporte une certaine crédibilité. Le jeu NBA 2K est payant (59 euros environ) mais les « gamers » achètent leur jeu tous les ans, c'est une passion pour ce public-là.

Pour la plateforme, Jean-Joël Jaoviloma déconseille le PC car très peu de joueurs utilisent ce système. De plus il y a possibilité de « cracker » et de « tricher » le jeu par des manipulations spécifiques.

Noah Bihen exprime que la diffusion de 2K amènera peut-être une forte diffusion régionale, avec des objectifs de répondre plus tard aux demandes nationales. Rocket League est déjà en place actuellement est touche nombre de plateformes de jeu grâce à l'aspect de gratuité.

Jean-Michel Dupont propose d'appliquer les décisions fédérales en proposant un évènement Rocket League et en ayant en parallèle un évènement NBA2K.

Clément Perraud-Gautier rebondit sur la proposition de Jean-Michel Dupont et propose de créer une équipe Esport Rocket League de la Ligue (via un tournoi) pour participer au HOOPS League Factory de la FFBB, avec en parallèle le développement de la plateforme 2K.

Le gagnant du tournoi Rocket League représenterait la Ligue et deviendrait l'équipe officielle Esport pour les différentes activités Rocket League de la FFBB.

Matthieu Bonnet rajoute que la plupart sont des passionnés.

C. QUELLE PLATEFORME DE JEU ?

Jean-Joël Jaoviloma explique que la communauté en Europe et en France joue énormément sur PS4/PS5. La plateforme XBOX est très peu représentée.

Noah Bihen rajoute que si le groupe recense les personnes possédant une console, 1/10^{ème} possède une XBOX. Il serait donc plus judicieux d'utiliser la PS4.

Le groupe s'accorde pour utiliser la plateforme Playstation comme support d'évènement afin de toucher un grand nombre de personnes.

D. FORME DE LA COMPETITION

Jean-Joël Jaoviloma propose de commencer par des tournois pour observer l'engouement, le taux de participation et le public présent. Une évolution sur un championnat pourra s'effectuer en fonction de l'engouement recensé.

NBA2K est identique à la pratique sur les terrains, en suivant deux modes de jeu :

- 5v5 : une personne contrôle un joueur
- 1v1 : une personne contrôle toute l'équipe

Il est toutefois obligatoire d'avoir un Pass en ligne.

Le groupe de réflexion souhaite utiliser une retransmission des matchs 2K permettant d'attirer des spectateurs et de promouvoir l'évènement. Jean-Joël Jaoviloma ajoute que la mise en place est assez simple.

Les membres sont d'avis de favoriser l'accès par la gratuité des évènements en rajoutant un Prize Money. Une proposition de Prize Money est faite à hauteur de 500 euros pour le vainqueur (fonctionnement actuel sur les tournois gratuits). Une évolution pourrait par la suite être prévue avec la mise en place d'un prix d'entrée du Cash Money.

E. LES ECHEANCES

Jean-Joël Jaoviloma explique qu'il faut entre 2 à 3 semaines pour mettre en place un tournoi avec 15 jours de communication avant le tournoi. Au départ il faudrait utiliser le mode 1v1 pour lancer le projet pour essayer ensuite de développer le projet sur le mode 5v5 dans le but d'attirer les joueurs d'ampleur.

Le groupe de travail devrait à l'avenir définir un règlement de la compétition pour éviter les litiges.

Répartition des tâches :

- Rocket League : Noah Bihen
- NBA2K : Jean-Joël Jaoviloma

Prochaine réunion : Mardi 02 mars à 18h30