

PROCES-VERBAL

COMMISSION ESPORT

20 SEPTEMBRE 2021

| | |
|-----------------|--|
| PRESENTS | BIHEN Noah - BONNET Matthieu - GOUDOUNECHE Justine - JAOVILOMA Jean-Joël - PERRAUD-GAUTIER Clément |
| INVITES | MERIENNE Louis - THOMANN Nicolas |
| EXCUSES | AILLERIE Séverine - BERGE Nicolas - JOUNIER Franck - PASCO Sandrine - POIRAUD Jonathan - SAINT-ANDRE Alexandre |

Clément Perraud-Gautier ouvre la première réunion de la Commission Esport pour la saison 2021/2022, et remercie les membres présents.

ACTUALITES DE LA COMMISSION

A l'heure actuelle, la Fédération Française de Basketball n'a rien annoncé pour cette nouvelle saison.

Au niveau régional, le budget alloué à cette Commission n'a pas encore été dévoilé. Clément Perraud-Gautier assure cependant que celui-ci sera en augmentation par rapport à la saison passée. Cette augmentation prendra en compte l'achat de deux Play Station ainsi que les deux jeux vidéo dédiés au basketball.

Clément Perraud-Gautier est en contact avec des clubs qui se sont rapprochés de lui pour connaître les projets de la Ligue et surtout l'accompagnement dont ils pourraient bénéficier.

BILAN DE LA SAISON 2020/2021

Clément Perraud-Gautier fait un historique de la création de la Commission et des événements qui ont eu lieu. Le bilan est positif car deux événements, un webinaire est une initiation lors de la finale régionale du Challenge Benjamin(e)s ont eu lieu dans un laps de temps assez court. Il en profite pour remercier les membres qui se sont investis pleinement dans ces projets.

Noah Bihen est satisfait du bilan général mais a trouvé dommage que le tournoi NBA 2K n'ait été ouvert qu'aux clubs.

Matthieu Bonnet rejoint Clément Perraud-Gautier et ajoute que lors du premier tournoi (Rocket League) l'organisation le jour J était un peu maladroite mais la Commission a su rebondir.

Pour Jean-Joël Jaoviloma il manque un local à la fois pour les commentateurs mais aussi pour la rediffusion des tournois. Concernant NBA 2K, il souhaiterait que le mode de jeu soit différent de la première édition. Par exemple, 5 joueurs d'un même club pourraient avoir 5 joueurs d'une même équipe sur NBA 2K afin de pouvoir jouer ensemble.

Louis Merienne, d'un point de vue extérieur suit de près la communication de la Ligue et a pu prendre connaissance de l'existence des tournois. Au niveau des clubs, il n'est pas certain que l'information soit passée. Il est également satisfait du Webinaire qui a été proposé.

Nicolas Thomann n'a pas eu connaissance de l'existence des tournois, il rejoint Louis Merienne sur le manque d'informations reçu par les clubs.

Louis Merienne ajoute qu'il est nécessaire que les clubs comprennent que c'est un enjeu réel : mixer le Esport, le 5x5 et le 3x3. La Ligue doit accentuer sur le fait d'organiser des événements en partenariat avec les clubs.

PROJETS 2021/2022

A. COUPE REGIONALE ESPORT

A. Détail Action :

- Tournoi avec 32 équipes sur 3 journées avec une plage horaire de 1h30/2h00. Cet horaire permettrait de pouvoir toucher un public assez large.
- Tirage au sort des franchises NBA.
- Club représenté par son joueur (accompagner les clubs dans un tournoi qualificatif pour élire le représentant)
- Phases qualificatives en distanciel
- Finale au TOP 8 de la coupe de France à Trélazé en présentiel afin d'apporter une visibilité à la pratique et de se rattacher un évènement important 5x5. (Voir avec la fédération si c'est possible, mais nous rentrons dans les objectifs fédéraux pour le bien du développement de la pratique)
- Mode de jeu à définir : 2K21 ou 2K22

B. Commentateur :

Nous souhaitons solliciter Lukas Nicot et définir un deuxième commentateur. Pour les phases qualificatives, trouver un studio à Paris pour leur permettre de pouvoir être à proximité de l'un de l'autre et apporter un flux plus important sur la retransmission. (Budget à définir).

C. Rétro planning :

Un format sur 3 dates :

- Vacances de Noël : 32ème, 16ème et 1/8ème de finales
- Vacances scolaires d'hiver : ¼ et ½ finales
- TOP 8 : Finale du tournoi entre 2 matchs de coupe de France ?

D. Partenaire officiel de la coupe :

- À la suite d'un échange avec Aline et Pauline, le CIC sera le partenaire officiel de la coupe.
- Appellation de la coupe : CIC PDL ESPORT CUP
- Remise officielle avec le ou la représentant(e) sur la finale
- Rajouter logo sur les visuels et diffuser clip CIC lors des retransmissions
- Articles de presse, Radio pour annoncer le partenariat

E. PRIZE MONEY :

- Club : 300 euros (crédit formation ou achat boutique)
- Joueur : 200 euros

L'objectif de la Coupe Régionale Esport est de créer un événement phare sur l'année, en mettant en lumière cette pratique.

Noah Bihen est emballé par le projet mais craint que les joueurs trouvent « le temps long » entre les huitièmes et les quarts de finale, cela pourrait créer une frustration. Jean-Joël Jaoviloma partage son idée, mais étant sur un format Coupe comme en 5x5, cela peut être envisageable.

NOMBRE D'EQUIPES

Pour Clément Perraud-Gautier, le système de Coupe permettrait d'échelonner la compétition sur l'année. Se limiter à 32 équipes permettrait une meilleure gestion du tournoi et des équipes. Jean-Joël Jaoviloma propose de ne pas se limiter en termes d'équipes. A 64 équipes il pourrait être envisageable de ne pas diffuser ce tour et d'assurer une gestion seulement sur Discord.

MODE DE JEU

Concernant le jeu, Jean-Joël Jaoviloma est favorable pour l'achat de NBA 2K22 car ce nouvel opus reçoit de meilleures critiques que NBA 2K21.

Concernant le mode, Jean-Joël Jaoviloma revient sur son idée d'avoir 5 joueurs d'un même club pour une seule équipe. Clément Perraud-Gautier trouve délicat de proposer cette alternative car il pourrait ne pas y avoir suffisamment de joueurs dans un même club.

Il faudrait opter pour le mode MyTeam selon Jean-Joël Jaoviloma, en limitant le niveau des cartes pour éviter que certains joueurs se retrouvent avec tous les meilleurs joueurs. Matthieu Bonnet est en accord avec cette proposition.

COMMUNICATION ET PARTENARIAT

Pour Matthieu Bonnet, il faudrait avertir dès maintenant les licenciés qu'il y aura un changement du mode de jeu. Jean-Joël Jaoviloma ajoute qu'il aurait même déjà fallu communiquer sur ce changement.

Clément Perraud-Gautier évoque une communication un mois avant le premier tour. Louis Merienne trouve délicat qu'il faille communiquer seulement 30 jours avant car cela ne laisse pas le temps aux clubs souhaitant organiser un tournoi en interne pour choisir leur représentant. Cela laisserait également le temps aux joueurs pour s'entraîner.

Nicolas Thomann évoque une non-diffusion des 32èmes pour régler le problème des écarts de dates. Jean-Joël Jaoviloma ajoute que si le tournoi n'est pas diffusé, il est possible de donner un deadline aux joueurs pour qu'ils fassent leur rencontre.

Concernant le partenariat il est nécessaire de ficeler le projet pour avoir un projet « à vendre » aux prospects.

La Commission fait le choix d'opter pour NBA 2K 22 avec le mode MyTeam.

MISSIONS

- Mise en place de la compétition sur Toornament : Jean-Joël Jaoviloma
- Règlements : Jean-Joël Jaoviloma et Steven Trouillet
- Visuels : Matthieu Bonnet et Louis Merienne
- Partenariat : Noah Bihen

B. LABEL ESPORT

Steven Trouillet a débuté un travail autour de la création d'un Label Esport qui pourrait voir le jour au lancement de la saison 2022/2023. Clément Perraud-Gautier assure que ce projet serait un gage de qualité, mais ne s'attarde par-dessus. Il laissera la main à Steven Trouillet lors de la prochaine réunion.

TOUR DES COMITES DEPARTEMENTAUX

Le Comité Départemental du Maine et Loire est le seul représenté ce soir. Nicolas Thomann affirme qu'à l'heure actuelle, il n'y a pas de projet Esport au sein du Comité. Ce dernier diffuse aux clubs, les informations provenant de la Ligue.

Lors de l'Open d'Anjou, un stand Esport était proposé au grand public : il y a eu entre 30 et 40 participants sur la journée.

PROCHAINE REUNION : Lundi 04 octobre à 18h30