FNEG

Fédération Nationale
d'E-sports de Guinée

GUIDE NATIONAL
D'ORGANISATION D'ÉVÉNEMENT E-SPORT

Guide Officiel des Organisateurs d'Événements E-sports
Édition 2026 – République de Guinée

Table des **Matières**

1. GOUVERNANCE DE L'E-SPORT EN GUINÉE
2. VISION NATIONALE
3. LA FÉDÉRATION NATIONALE D'E-SPORT DE GUINÉE (FNEG)
4. ORGANISATION DE L'ÉCOSYSTÈME
5. VALEURS FONDAMENTALES
6. LICENCES, AFFILIATIONS, HOMOLOGATIONS ET CAUTIONS
7. ORGANISATION DES COMPÉTITIONS
8. NORMES TECHNIQUES ET INFRASTRUCTURES
9. CORPS NATIONAL DES ARBITRES
10. COMMUNICATION, MÉDIAS ET STREAMING
11. SPONSORING, PARTENARIATS ET MODÈLE ÉCONOMIQUE
12. DISCIPLINE, INFRACTIONS ET SANCTIONS
13. ANNEXES ET FORMULAIRES OFFICIELS

01

GOUVERNANCE DE L'E-SPORT EN GUINÉE

DISPOSITIONS GÉNÉRALES

Objet du présent Guide

Le présent Guide National d'Organisation des Événements E-sport de Guinée établit les principes, normes, procédures et standards applicables à l'organisation, l'encadrement et au développement des activités esportives sur le territoire de la République de Guinée.

Il constitue le référentiel officiel de la Fédération Nationale d'E-sport de Guinée (FNEG) pour toute compétition, festival, championnat, manifestation promotionnelle ou activité liée à l'E-sport.

Le Guide vise à :

- Professionnaliser l'écosystème e-sportif guinéen
- Garantir l'intégrité des compétitions
- Assurer la protection des joueurs et des organisateurs
- Promouvoir les bonnes pratiques organisationnelles
- Favoriser l'investissement dans le secteur
- Renforcer la crédibilité nationale et internationale de l'e-sport guinéen
- Développer l'employabilité et les compétences numériques des jeunes

Champ d'application

Les dispositions du présent Guide s'appliquent à toute personne physique ou morale impliquée dans l'organisation, l'encadrement, le financement ou la participation à une activité e-sportive reconnue ou homologuée par la FNEG. Sont notamment concernés :

Acteurs Directs	Acteurs Supports
• Organisateurs d'événements	• Partenaires techniques
• Ligues régionales	• Sponsors et mécènes
• Clubs	• Établissements d'accueil
• Joueurs licenciés	• Prestataires audiovisuels
• Arbitres certifiés	• Médias partenaires
• Commentateurs	• Bénévoles accrédités



Définition de l'E-sport

L'E-sport, ou sport électronique, désigne la pratique compétitive organisée des jeux vidéo dans un cadre structuré reposant sur des règles officielles, un système d'arbitrage, des compétitions reconnues, des mécanismes de classement et des standards garantissant l'équité sportive.

La pratique esportives peut être individuelle, collective, en ligne, en présentiel ou hybride.

L'**E-sport** constitue une discipline moderne mobilisant des compétences techniques, stratégiques, cognitives et comportementales comparables à celles observées dans les disciplines sportives traditionnelles.

02 VISION NATIONALE

VISION STRATÉGIQUE À L'HORIZON 2035

La Fédération Nationale d'E-sport de Guinée porte l'ambition de faire de la République de Guinée une référence majeure de l'e-sport en Afrique de l'Ouest à l'horizon 2040. Cette vision repose sur cinq piliers stratégiques interdépendants :

Professionnalisation
Structurer durablement l'écosystème

Inclusion
Accès pour tous les jeunes guinéens

Innovation
Levier de développement numérique

Employabilité
Créer des opportunités professionnelles

Rayonnement
Positionner la Guinée en Afrique

CONTRIBUTION AU DÉVELOPPEMENT NATIONAL

La FNEG reconnaît l'e-sport comme un secteur pouvant contribuer significativement au développement économique et social de la Guinée à travers la création d'emplois directs et indirects, le développement des compétences numériques, la promotion de l'entrepreneuriat, l'innovation technologique, l'attractivité territoriale et le tourisme événementiel.

03

LA FÉDÉRATION NATIONALE D'E-SPORT DE GUINÉE (FNEG)

Statut de la FNEG

La Fédération Nationale d'E-sport de Guinée (FNEG) est l'organe national de référence chargé de l'encadrement, de la promotion et du développement de l'e-sport sur l'ensemble du territoire national. Elle représente l'écosystème e-sportif guinéen auprès des institutions nationales, des collectivités territoriales, des partenaires techniques et financiers, des organisations régionales et des fédérations internationales.

Missions de la FNEG

Gouvernance & Régulation

- Définir la politique nationale de développement de l'e-sport
- Élaborer les règlements officiels
- Délivrer les homologations
- Contrôler les compétitions
- Veiller au respect des normes

Formation & Développement

- Former les arbitres et les organisateurs
- Accompagner les clubs
- Favoriser l'émergence de talents
- Développer les compétitions nationales
- Encourager les partenariats

Représentation

- Représenter la Guinée dans les compétitions internationales
- Défendre les intérêts de l'écosystème
- Nouer des partenariats régionaux
- Participer aux instances africaines

Protection

- Protéger les joueurs et les organisateurs
- Lutter contre la fraude sportive
- Assurer la protection des mineurs
- Veiller à l'intégrité des compétitions

04 ORGANISATION DE L'ÉCOSYSTÈME

Les Ligues Régionales

Les Ligues Régionales constituent les représentations territoriales de la FNEG. Elles assurent l'organisation des compétitions régionales, le suivi des clubs, la détection des talents et l'application des règlements nationaux. Chaque Ligue Régionale agit sous l'autorité technique de la FNEG.

Les Clubs E-sport

Les clubs constituent la cellule fondamentale de la pratique e-sportive. Leurs missions comprennent la formation des joueurs, l'organisation des entraînements, la participation aux compétitions, le respect des règlements fédéraux et la promotion des valeurs du fair-play.

Les Académies d'Esport

Les académies d'e-sport ont pour mission de former les jeunes talents, de sensibiliser à l'utilisation responsable du numérique et d'accompagner les joueurs dans leur développement personnel et sportif.
Les académies reconnues par la FNEG peuvent bénéficier d'un label officiel.

05 VALEURS FONDAMENTALES

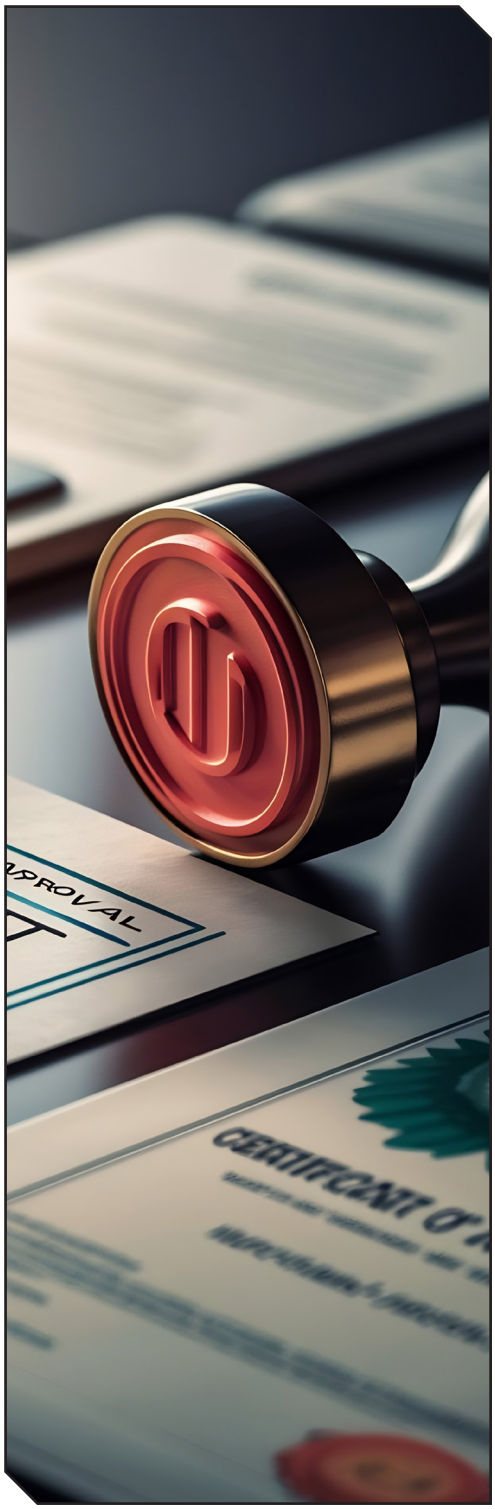
INTÉGRITÉ
Honnêteté, transparence et éthique au cœur de chacune de nos décisions.

RESPECT
Une culture fondée sur l'écoute, la considération et le professionnalisme envers tous.

INCLUSION
Créer un environnement ouvert, équitable et accessible, sans aucune discrimination.

EXCELLENCE
Poursuivre l'amélioration continue pour offrir des prestations conformes aux meilleurs standards nationaux et internationaux.

06 LICENCES, AFFILIATIONS, HOMOLOGATIONS ET CAUTIONS



PRINCIPES GÉNÉRAUX

Le présent guide définit les conditions d'affiliation, de délivrance des licences, d'homologation des événements et de constitution des garanties financières applicables aux acteurs de l'écosystème e-sportif guinéen. Il vise à garantir la crédibilité des compétitions, protéger les joueurs, sécuriser les partenaires et renforcer la confiance des investisseurs.

Toute compétition souhaitant bénéficier du label FNEG, du calendrier national, de l'arbitrage officiel ou du soutien institutionnel doit être préalablement homologuée.

AFFILIATION DES STRUCTURES

Structures éligibles

Peuvent être affiliés à la FNEG : les associations, les clubs e-sports, les académies e-sports, les entreprises spécialisées, les organisateurs professionnels, les centres de formation et les salles de jeux.

Dossier d'affiliation

Toute demande d'affiliation doit comprendre les statuts de la structure, le registre de commerce ou récépissé, la liste des dirigeants, l'adresse officielle, les contacts administratifs et l'engagement de respecter les règlements FNEG.

Durée d'affiliation

L'affiliation est valable pour une période de douze (12) mois renouvelable.

LICENCE ORGANISATEUR

Obligation

Tout organisateur souhaitant organiser une compétition homologuée FNEG doit détenir une Licence Organisateur valide. Cette licence est personnelle et non transférable.

CODE	CATÉGORIE	DESCRIPTION	CAUTION
LO-1	Organisateur Individuel	Personne physique organisant un événement local.	1 000 000 GNF
LO-2	Association Locale	Association légalement déclarée exerçant en Guinée.	2 500 000 GNF
LO-3	Club Affilié FNEG	Club officiellement affilié à la Fédération Nationale des Échecs de Guinée (FNEG).	5 000 000 GNF
LO-4	SARL	Société à Responsabilité Limitée.	10 000 000 GNF
LO-5	SA	Société Anonyme.	20 000 000 GNF
LO-6	Grande Entreprise Nationale	Banques, opérateurs de télécommunications, groupes industriels et grandes entreprises nationales.	30 000 000 GNF
LO-7	Multinationale	Entreprise internationale opérant sur le territoire guinéen.	50 000 000 GNF

LA LICENCE ORGANISATEUR DONNE ACCÈS À :

- Le label officiel FNEG sur tous les supports de communication
- L'inscription au calendrier national des événements e-sportifs
- La mise à disposition d'arbitres certifiés FNEG
- L'assistance technique et administrative de la Fédération
- L'accès aux formations fédérales pour organisateurs
- Les ressources documentaires officielles (règlements, guides, modèles)

LICENCE JOUEUR

Création de la Licence Nationale Joueur

La FNEG institue une Licence Nationale Joueur permettant l'identification des compétiteurs, le suivi statistique et la participation aux compétitions nationales. Cette licence est individuelle et liée à un pseudonyme officiel.

CATÉGORIE	DESCRIPTION	ACCÈS AUX COMPÉTITIONS
Amateur	Joueur pratiquant à titre récréatif, sans revenus liés à cette activité.	Tournois locaux et compétitions régionales.
Professionnel	Joueur exercant à titre principal, sous contrat ou bénéficiant d'un statut reconnu, et pouvant être sélectionné en équipe nationale.	Toutes les compétitions nationales et internationales.

LA LICENCE ORGANISATEUR DONNE ACCÈS À :

- Le label officiel FNEG sur tous les supports de communication
- L'inscription au calendrier national des événements e-sportifs
- La mise à disposition d'arbitres certifiés FNEG
- L'assistance technique et administrative de la Fédération
- L'accès aux formations fédérales pour organisateurs
- Les ressources documentaires officielles (règlements, guides, modèles)

LICENCE ARBITRE

Création

Il est institué une Licence Nationale d'Arbitre E-sport délivrée par la Ligue Nationale d'e-sport. Cette licence est obligatoire pour officier dans toute compétition homologuée.

Grades d'arbitrage

GRADE	DÉSIGNATION	COMPÉTENCES REQUISES
Niveau 1	Arbitre Stagiaire	Formation initiale, supervision obligatoire
Niveau 2	Arbitre Local	Certification de base, arbitrage des tournois Bronze
Niveau 3	Arbitre Régional	Certification avancée, arbitrage des tournois Argent et Or
Niveau 4	Arbitre National	Expertise confirmée, arbitrage des championnats nationaux
Niveau 5	Arbitre International	Qualification internationale reconnue

SYSTÈME NATIONAL D'HOMOLOGATION

Principe de certification

Toute compétition homologuée reçoit un niveau de certification officiel. Ce système pyramidal garantit la qualité et la crédibilité des événements e-sports guinéens et permet aux organisateurs de progresser graduellement vers des standards de plus en plus élevés.

HOMOLOGATION BRONZE

Tournoi local
– Premier niveau officiel de la FNEG

Participants :
16 à 64 joueurs

Cash Prize max :
5 000 000 GNF maximum

CATÉGORIE	EXIGENCES
Organisation	✓ Responsable identifié ✓ Licence Organisateur valide ✓ Règlement publié
Technique	✓ Salle couverte avec éclairage ✓ Tables et chaises adaptées
Arbitrage & Communication	✓ 1 arbitre minimum ✓ Affiche officielle ✓ Publication

HOMOLOGATION ARGENT

Tournoi régional
– Exigences organisationnelles renforcées

Participants :
64 à 128 joueurs

Cash Prize max :
15 000 000 GNF maximum

CATÉGORIE	EXIGENCES
Organisation	✓ Comité d'organisation ✓ Responsable technique ✓ Responsable arbitrage ✓ Règlement détaillé
Technique	✓ Espace spectateurs et zone joueurs ✓ Connexion Internet dédiée ✓ Test réseau préalable ✓ Groupe électrogène recommandé
Arbitrage & Communication	✓ 2 arbitres (dont 1 certifié FNEG) ✓ Plan média ✓ Couverture photo ✓ Réseaux sociaux actifs

HOMOLOGATION OR

Championnat national
– Standards professionnels FNEG

Participants :
128 à 512 joueurs

Cash Prize :
jusqu'à 50 000 000 GNF

CATÉGORIE	EXIGENCES
Organisation	✓ Direction générale et équipe technique ✓ Responsable sécurité et médias ✓ Zone VIP et espace presse ✓ Signalétique officielle
Technique	✓ Groupe électrogène principal obligatoire ✓ Groupe électrogène de secours avec carburant ✓ Connexion Internet principale et de secours ✓ Électricien identifié
Arbitrage & Communication	✓ Arbitre en chef et équipe certifiée ✓ Streaming en direct obligatoire ✓ Commentateurs officiels ✓ Conférence de presse

HOMOLOGATION PLATINE

Événement national majeur
– Présence multi-régionale

Participants :
500 à 2 000 personnes

Cash Prize :
jusqu'à 150 000 000 GNF

CATÉGORIE	EXIGENCES
Organisation	✓ Participation multi-régionale ✓ Sponsors majeurs confirmés ✓ Billetterie organisée ✓ Rapport d'impact obligatoire
Technique	✓ Production audiovisuelle avancée ✓ Diffusion professionnelle ✓ Sécurité privée et contrôle d'accès ✓ Dispositif médical sur site ✓ Groupe électrogène obligatoire + secours
Arbitrage & Communication	✓ Équipe arbitrale complète ✓ Zone presse et accréditations ✓ Kit média et dossier presse

HOMOLOGATION DIAMANT

Événement international
– Plus haut niveau de certification FNEG

Participants :
Délégations étrangères + 2 000 personnes

Cash Prize :
Illimité (garantie bancaire requise)

CATÉGORIE	EXIGENCES
Organisation	✓ Direction générale et équipe technique ✓ Responsable sécurité et médias ✓ Zone VIP et espace presse ✓ Signalétique officielle
Technique	✓ Groupe électrogène principal obligatoire ✓ Groupe électrogène de secours avec carburant ✓ Connexion Internet principale et de secours ✓ Électricien identifié
Arbitrage & Communication	✓ Arbitre en chef et équipe certifiée ✓ Streaming en direct obligatoire ✓ Commentateurs officiels ✓ Conférence de presse

CAUTIONS ET GARANTIES FINANCIÈRES

Objet de la caution

La caution constitue une garantie financière destinée à protéger les joueurs, les sponsors, les partenaires et la réputation de l'e-sport guinéen. Elle est obligatoire pour l'obtention de la Licence Organisateur et doit être versée avant toute homologation.

Barème officiel des cautions

CODE	CATÉGORIE	DESCRIPTION
LO-1	Organisateur Individuel	1 000 000
LO-2	Association Locale	2 500 000
LO-3	Club Affilié	5 000 000
LO-4	SARL	10 000 000
LO-5	SA	20 000 000
LO-6	Grande Entreprise Nationale	30 000 000
LO-7	Multinationale	50 000 000

Restitution de la caution

La caution est remboursable à hauteur de 70% lorsque : l'événement s'est tenu conformément aux règles, les gains ont été intégralement versés aux participants, et aucun litige majeur n'a été enregistré. Les 30% restants constituent les frais administratifs fédéraux.

Confiscation

La FNEG peut retenir tout ou partie de la caution en cas de fraude, de non-paiement du cash prize, d'annulation injustifiée, de falsification documentaire, de mise en danger des participants ou de non-respect grave du Guide.

07 ORGANISATION DES COMPÉTITIONS

PRINCIPES GÉNÉRAUX

Une compétition e-sport est une manifestation organisée permettant à des joueurs ou équipes de s'affronter selon des règles prédéfinies dans le cadre d'un ou plusieurs jeux vidéo compétitifs. Toute compétition homologuée FNEG doit poursuivre au moins l'un des objectifs suivants : promotion de l'e-sport, détection de talents, qualification sportive, formation, inclusion numérique ou développement économique local.

CATÉGORISATION DES COMPÉTITIONS

Obligation

Tout organisateur souhaitant organiser une compétition homologuée FNEG doit détenir une Licence Organisateur valide. Cette licence est personnelle et non transférable.

NIVEAU	DÉSIGNATION	PORTÉE	PARTICIPANTS	DURÉE
Niveau 1	Tournoi Local	Commune, quartier, école ou université	16 à 64	1 à 2 jours
Niveau 2	Tournoi Régional	Préfecture ou région	64 à 128	1 à 3 jours
Niveau 3	Championnat National	Territoire national	128 et plus	2 à 5 jours
Niveau 4	Événement International	Délégations étrangères	Illimité	Variable

INSCRIPTIONS

Conditions générales

Peut participer à une compétition homologuée toute personne régulièrement inscrite, respectant le règlement, remplissant les conditions d'âge et respectant les exigences techniques.

CATÉGORIE	INFORMATIONS OBLIGATOIRES
Joueur Individuel	• Nom et prénom complets • Date de naissance • Numéro de téléphone • Ville de résidence • Pseudo de jeu officiel
Équipe	• Nom de l'équipe • Liste complète des joueurs • Nom du capitaine • Coordonnées du responsable • Jeux concernés

CATÉGORIES D'ÂGE

CATÉGORIE	TRANCHE D'ÂGE	CONDITIONS PARTICULIÈRES
U13	Moins de 13 ans	Autorisation parentale obligatoire
U16	13 à 15 ans	Autorisation parentale obligatoire
U18	16 à 17 ans	Autorisation parentale obligatoire
Senior	18 ans et plus	Aucune restriction d'âge supérieure
Vétéran	35 ans et plus	Catégorie spéciale encouragée

DISCIPLINES OFFICIELLES RECONNUES

Jeux officiellement reconnus par la FNEG

FOOTBALL VIRTUEL
- EA SPORTS FC
- eFootball

JEUX DE COMBAT
- Tekken
- Street Fighter
- Mortal Kombat
- Dragon Ball FighterZ
- Naruto Storm

BATTLE ROYALE
- PUBG Mobile
- Free Fire
- Fortnite

FPS / TPS
- Valorant
- Counter-Strike
- Call of Duty

MOBA
- Mobile Legends
- Wild Rift
- Honor of Kings

SPORT VIRTUEL
- NBA 2K
- Formula 1
- Gran Turismo

FORMATS DE COMPÉTITION

FORMAT	DÉFINITION	AVANTAGES	RECOMMANDÉ POUR
Élimination Simple	Une défaite entraîne l'élimination immédiate.	Rapide, économique, simple à gérer.	Tournois Bronze
Double Élimination	Deux défaites sont nécessaires pour être éliminé.	Plus équitable, meilleure expérience pour les joueurs.	Tournois Argent, Or et Platine
Poules + Phase Finale	Phase de groupes suivie d'un tableau final.	Garantit un minimum de matchs à chaque joueur.	Championnats nationaux
Championnat	Tous les participants s'affrontent.	Classement précis et représentatif.	Ligues régionales
Système Suisse	Les adversaires sont appariés selon un niveau similaire à chaque ronde.	Idéal pour les grands effectifs sans élimination.	Grands événements

RÉCOMPENSES ET CASH PRIZE

Le Cash Prize désigne l'ensemble des récompenses financières attribuées aux participants d'une compétition. Les récompenses annoncées constituent un engagement contractuel de l'organisateur envers les participants.
Tout non-paiement constitue une faute grave passible de sanctions disciplinaires.

Délais de paiement

NIVEAU	DÉLAI MAXIMUM	MODALITÉ RECOMMANDÉE
Compétitions locales	7 jours après la finale	Paiement en espèces ou par mobile money
Compétitions régionales	15 jours après la finale	Virement bancaire ou mobile money
Compétitions nationales	30 jours après la finale	Virement bancaire avec justificatif

Répartition recommandée du Cash Prize

Classement	TOP 3	TOP 4
1ère place	50 % du prize pool	45 % du prize pool
2e place	30 % du prize pool	25 % du prize pool
3e place	20 % du prize pool	20 % du prize pool
4e place	–	10 % du prize pool

INTÉGRITÉ SPORTIVE

Interdictions absolues

Il est strictement interdit de tricher, d'utiliser des logiciels non autorisés (cheats, hacks), de manipuler les
résultats, de partager son compte de jeu ou d'usurper l'identité d'un autre joueur. Ces infractions sont passibles de sanctions allant jusqu'à la radiation définitive.

Match Fixing

Toute manipulation volontaire d'un résultat de match, qu'elle soit le fait d'un joueur, d'une équipe ou d'un tiers, est strictement interdite. Les sanctions peuvent aller jusqu'à la radiation définitive et le retrait de tous les titres obtenus.

Paris illégaux

Il est interdit à tout participant de parier sur sa propre compétition ou d'influencer un résultat à des fins de paris.
Toute violation entraîne une suspension immédiate et l'ouverture d'une procédure disciplinaire.

08 NORMES TECHNIQUES ET INFRASTRUCTURES

CHOIX ET AMÉNAGEMENT DES SITES

Catégories de sites autorisés

Les compétitions homologuées peuvent être organisées dans : centres culturels, universités, établissements scolaires autorisés, hôtels, centres de conférences, salles polyvalentes, centres commerciaux, palais des congrès et installations sportives adaptées.

Critères obligatoires du site

Critères physiques obligatoires	Services & infrastructure
• Accessibilité sécurisée (entrée/sortie) • Éclairage suffisant dans toutes les zones • Ventilation adaptée à la chaleur des véquipements • Sanitaires fonctionnels en nombre suffisant • Sorties de secours clairement identifiées	• Zone de restauration ou point d'eau • Couverture réseau mobile correcte • Espace d'évacuation dégagé • Accès pour personnes à mobilité réduite (Platine+) • Parking ou accès transport adapté

Zonage recommandé pour Or, Platine, Diamant

Zone	Accès	Description
Zone Compétition	Joueurs accrédités uniquement	Postes de jeu, zone de préparation, bancs de substituts.
Zone Arbitrage	Officiels FNEG uniquement	Poste central d'arbitrage, matériel de contrôle.
Zone Spectateurs	Public (billet ou accréditation)	Tribunes, écrans de diffusion, zone de restauration.
Zone Médias	Journalistes accrédités	Poste de streaming, zone d'interview, régie.
Zone Partenaires	Sponsors et exposants	Stands, activations commerciales, espace VIP.
Zone Technique	Staff technique uniquement	Groupe électrogène, routeurs, équipements réseau.
Zone Premiers Secours	Personnel médical	Point médical, trousse de secours, civière.

NORMES ÉLECTRIQUES OFFICIELLES

Principe fondamental

Compte tenu des réalités énergétiques nationales, aucune compétition homologuée FNEG ne peut dépendre d'une seule source d'alimentation électrique. La redondance électrique est une obligation de sécurité et de continuité.

Obligation du groupe électrogène par niveau

Niveau	Groupe Électrogène	Autonomie Minimale
Bronze	Recommandé	8 heures
Argent	Fortement recommandé	8 heures
Or	OBLIGATOIRE (principal + secours)	12 heures
Platine	OBLIGATOIRE (principal + secours)	24 heures
Diamant	OBLIGATOIRE avec redondance complète	24 heures + solution UPS

Dimensionnement des groupes électrogènes

Nombre de Postes	Groupe Minimum	Carburant Recommandé
10 postes	5 kVA	20 litres de réserve
20 postes	10 kVA	40 litres de réserve
50 postes	30 kVA	80 litres de réserve
100 postes	60 kVA	150 litres de réserve
200 postes	100 kVA	250 litres de réserve
500 postes	Étude technique obligatoire	Contrat fournisseur recommandé



Interdictions électriques : câbles défectueux, surcharge de multiprises, branchement en cascade, câbles traversant les zones de circulation sans protection.

INTERNET ET CONNECTIVITÉ

Importance stratégique

La connectivité constitue un élément critique de toute compétition e-sportive. Les organisateurs doivent prendre toutes les mesures nécessaires pour garantir la stabilité du réseau et prévoir systématiquement une connexion de secours.

Débits minimaux par niveau

Niveau	Débit Minimum	Latence Max.	Connexions
Bronze	20 Mbps	< 80 ms	1 connexion
Argent	50 Mbps	< 60 ms	2 connexions
Or	100 Mbps	< 50 ms	3 connexions + secours
Platine	200 Mbps	< 30 ms	3+ connexions + secours
Diamant	500 Mbps minimum	< 20 ms	Redondance complète

Latence maximale par jeu

Jeu	Latence Max.	Recommandation Réseau
EA SPORTS FC / eFootball	< 50 ms	Connexion filaire obligatoire
PUBG Mobile / Free Fire	< 80 ms	Wi-Fi 5GHz dédié ou filaire
Mobile Legends / Wild Rift	< 60 ms	Wi-Fi 5GHz dédié
Valorant / Counter-Strike	< 30 ms	Connexion filaire OBLIGATOIRE
Tekken / Street Fighter	< 60 ms	Connexion filaire recommandée

ÉQUIPEMENTS DE COMPÉTITION

Compétitions Console

Configuration minimale Console
- PlayStation 5 (recommandée) ou PS4 (autorisée)
- Écran 40 pouces minimum, mode Jeu activé
- Deux manettes officielles par poste
- Câbles HDMI de qualité certifiée
- Casque audio recommandé

Configuration minimale PC
- Processeur : Intel i5 ou équivalent
- Mémoire RAM : 16 Go minimum
- Carte graphique : RTX 3060 ou équivalent
- Écran : 144 Hz minimum
- Casque : obligatoire pour compétitions pro

Compétitions Mobile

Les joueurs peuvent utiliser leur propre appareil sous réserve du respect du règlement. L'organisateur doit prévoir des stations de recharge, des multiprises, un espace climatisé ou ventilé, et une assistance technique disponible.

PRODUCTION AUDIOVISUELLE ET STREAMING

Objectifs de la diffusion

La diffusion contribue à la visibilité de l'événement, à la valorisation des sponsors et à la promotion de l'esport guinéen. Elle constitue un outil essentiel de développement de la communauté e-sportive nationale.

Niveau	Diffusion	Résolution Min.	FPS Min.
Bronze	Facultative	Non définie	Non défini
Argent	Recommandée	480p	30 FPS
Or	OBLIGATOIRE	720p	60 FPS
Platine	OBLIGATOIRE	1080p	60 FPS
Diamant	OBLIGATOIRE production	1080p minimum	60 FPS (4K encouragé)

Équipe minimale de production (Or et supérieur)

Composition de l'équipe de production :

- Réalisateur / Directeur de production
- Opérateur streaming (encodage + diffusion)
- Caster principal (commentateur en chef)
- Caster secondaire (analyste)
- Community manager (réseaux sociaux en direct)
- Responsable médias (presse + accréditations)

CHECKLIST TECHNIQUE OFFICIELLE FNEG

Cette checklist doit être entièrement complétée avant l'ouverture de toute compétition homologuée et signée par le Responsable Technique Officiel.

Électricité & Réseau

- Test complet installation électrique
- Test du groupe électrogène principal
- Test du groupe électrogène de secours
- Vérification niveau carburant
- Test Internet connexion principale
- Test Internet connexion secondaire

Équipements & Diffusion

- Vérification et test de toutes les consoles
- Vérification de tous les écrans
- Vérification de toutes les manettes
- Test du système de streaming
- Vérification du système audio
- Test de la régie vidéo

Sécurité & Logistique

- Vérification des zones de sécurité
- Test des sorties de secours
- Vérification du dispositif médical
- Contrôle du plan d'évacuation
- Vérification de la signalétique

Administration

- Validation des accréditations
- Vérification des documents arbitraux
- Briefing de l'équipe organisatrice
- Confirmation des partenaires présents
- Test du système de résultats

09 CORPS NATIONAL DES ARBITRES

PRINCIPES GÉNÉRAUX

Création du Corps National des Arbitres E-sports de Guinée (CNAEG)

Il est créé au sein de la FNEG un organisme officiel dénommé Corps National des Arbitres E-sports de Guinée (CNAEG). Le CNAEG constitue l'autorité technique chargée de l'application des règlements sportifs lors des compétitions homologuées. Son indépendance vis-à-vis des organisateurs est garantie par la Fédération.

Neutralité et indépendance

Tout arbitre doit exercer ses fonctions avec impartialité, neutralité, indépendance, professionnalisme et discrétion. Aucun arbitre ne peut favoriser un joueur, une équipe, un sponsor ou un organisateur, sous peine de sanctions disciplinaires immédiates.

POUVOIRS ET PROCÉDURES

Pouvoirs de l'arbitre en compétition

L'arbitre est habilité à :

- Interrompre un match en cas d'incident technique ou disciplinaire
- Suspendre ou disqualifier un joueur pour comportement antisportif
- Prononcer des avertissements formels
- Attribuer des forfaits en cas d'absence ou de retard injustifié
- Valider ou invalider les résultats de matchs
- Saisir la Commission d'Éthique en cas d'infraction grave

Procédure de réclamation

Toute réclamation doit être déposée avant la validation officielle du résultat, auprès de l'arbitre compétent. Elle doit comporter l'identité du requérant, les faits contestés et les preuves disponibles (captures d'écran, vidéos, enregistrements de streaming, rapports techniques).

GUIDE D'ÉTHIQUE DES OFFICIELS

Obligations des arbitres

- Agir avec intégrité en toutes circonstances
- Respecter la confidentialité des informations
- Éviter tout conflit d'intérêts
- Protéger les participants
- Rédiger des rapports précis et objectifs

Interdictions absolues

- Parier sur une compétition officielle
- Accepter un avantage indu de quelque nature
- Favoriser une équipe, un joueur ou un sponsor
- Divulguer des informations confidentielles
- Exercer sous influence

10 LIVRE IX – COMMUNICATION, MÉDIAS ET STREAMING

IDENTITÉ VISUELLE

Importance de l'identité visuelle

Toute compétition homologuée doit disposer d'une identité visuelle cohérente reflétant les valeurs de professionnalisme et d'excellence de l'e-sport guinéen. L'identité visuelle est le premier vecteur de crédibilité auprès des sponsors et du public.

Éléments recommandés

Supports obligatoires (Or+)
- Logo de l'événement déposé
- Affiche officielle (print + digital)
- Visuels adaptés à chaque réseau social
- Habillage streaming (overlays, transitions)
- Badges et accréditations nominatifs

Supports recommandés
- Charte graphique complète
- Kit de communication presse
- Trophées et récompenses brandés
- Merchandising officiel
- Panneau de podium pour remises de prix

PLAN DE COMMUNICATION PAR NIVEAU

Niveau	Obligation Plan	Canaux Minimaux
Bronze	Non obligatoire	Facebook + WhatsApp groups
Argent	Recommandé	Facebook + TikTok + WhatsApp
Or	OBLIGATOIRE	Facebook + TikTok + Instagram + YouTube
Platine	OBLIGATOIRE détaillé	Tous réseaux + relations presse + influenceurs
Diamant	OBLIGATOIRE avec KPIs	Tous canaux + TV + radio + conférence de presse

RÉSEAUX SOCIAUX ET CONTENUS

Facebook – Outil principal en Guinée
- Créer un événement Facebook dédié
- Publier au minimum 3 fois par semaine avant l'événement
- Utiliser les groupes gaming existants
- Sponsoriser les publications stratégiques (J-14, J-7, J-1)
- Lives Facebook pour la diffusion

TikTok – Canal prioritaire jeunesse
- Teasers vidéo courts (15-30 secondes)
- Coulisses de la préparation
- Interviews rapides des joueurs phares
- Highlights des matchs en temps réel
- Réactions et remises de prix

WhatsApp – Coordination interne
- Groupe organisateurs (staff uniquement)
- Groupe arbitres (officiels uniquement)
- Groupe joueurs (participants)
- Groupe médias (journalistes accrédités)
- Groupe partenaires (sponsors + VIP)

YouTube – Archive et diffusion longue
- Chaîne dédiée à l'e-sport guinéen
- Diffusion live des compétitions Or et supérieur
- VOD des matchs et finales
- Interviews post-match
- Highlights officiels après l'événement

INDICATEURS DE PERFORMANCE (KPIS)

Les événements Or, Platine et Diamant doivent produire un rapport média post-événement incluant les indicateurs suivants :

Indicateur	Description	Objectif Minimum
Participants inscrits	Nombre total de joueurs enregistrés	128 joueurs minimum
Audience en ligne	Nombre de vues cumulées sur les streams	1 000 vues minimum
Portée réseaux sociaux	Nombre de personnes touchées (reach)	5 000 personnes
Spectateurs physiques	Présence sur site	200 personnes
Articles publiés	Couverture presse écrite et digitale	3 articles minimum
Vidéos produites	Contenu vidéo créé pendant l'événement	10 vidéos minimum

11 SPONSORING, PARTENARIATS ET MODÈLE ÉCONOMIQUE

CATÉGORIES DE PARTENARIAT

La FNEG institue un système officiel de partenariat structuré en six niveaux permettant d'adapter l'engagement des partenaires à leurs capacités financières et à leurs objectifs de visibilité

Niveau	Contribution Minimale	Visibilité	Avantages Clés
Bronze	10 000 000 GNF	Supports digitaux	Logo sur réseaux, mention rapport final
Argent	25 000 000 GNF	Digitale + Print	Logo affiches, stand promotionnel
Or	50 000 000 GNF	Scène + Digitale	Branding scène, mention cérémonies
Platine	100 000 000 GNF	Premium	Présence VIP, interviews, campagnes dédiées
Diamant	250 000 000 GNF	Maximale	Naming partiel, activations exclusives
Titre	Négociée	Naming complet	"Événement présenté par [Partenaire]"

SECTEURS PARTENAIRES CIBLÉS

Secteur Privé Guinéen

- Opérateurs télécoms (Orange, MTN, Canal+)
- Établissements bancaires et financiers
- Industries minières (RSE)
- Agroalimentaire et distribution
- Entreprises technologiques
- Énergie et industrie

Secteur Public & International

- Ministère de la Jeunesse et des Sports
- Ministère du Numérique
- Ministère de l'Enseignement Supérieur
- Collectivités locales
- ONG et organisations de coopération
- Agences de développement international

MODÈLE ÉCONOMIQUE DES ÉVÉNEMENTS

Revenus Commerciaux

- Sponsoring et partenariats (principale source)
- Billetterie (accès public payant)
- Stands et exposants commerciaux
- Merchandising officiel
- Droits de streaming et médias

Revenus Institutionnels

- Subventions ministérielles
- Partenariats avec collectivités locales
- Financements internationaux
- Programmes de coopération numérique
- Dotations de fondations

Recommandation FNEG : ne jamais dépendre d'une seule source de financement. Diversifier les partenaires réduit le risque d'annulation et sécurise les cash prizes.

TRANSPARENCE FINANCIÈRE ET ROI

Retour sur investissement

Les organisateurs doivent être en mesure de démontrer la valeur apportée aux partenaires à travers un rapport post-événement comprenant le nombre de participants, l'audience physique et numérique, la portée médiatique et les indicateurs d'engagement sur les réseaux sociaux.

Le rapport partenaires doit comprendre :

- Bilan de visibilité détaillé par support
- Statistiques d'audience (Stream + réseaux sociaux)
- Album photos et vidéos officiels
- Résultats sportifs et palmarès
- Témoignages et citations participants
- Recommandations pour l'édition suivante

12 DISCIPLINE, INFRACTIONS ET SANCTIONS

CLASSIFICATION DES INFRACTIONS

Catégorie	Exemples	Sanctions Possibles
Mineures	Retard, non-respect planning, langage inapproprié isolé	Rappel à l'ordre, avertissement, pénalité sportive
Graves	Insultes répétées, perturbation volontaire, refus décision arbitrale	Perte de match, exclusion, suspension temporaire
Très Graves	Triche, fraude, corruption, violence, harcèlement grave	Disqualification, suspension longue, radiation

ÉCHELLE OFFICIELLE DES SANCTIONS

Niveau	Sanction	Description	Procédure
Niveau 1	Avertissement	Rappel formel sans conséquence immédiate	Arbitre de terrain
Niveau 2	Blâme	Avertissement officiel inscrit au dossier	Arbitre en chef
Niveau 3	Perte de manche	Perte d'une manche ou d'une partie	Arbitre en chef
Niveau 4	Perte de match	Défaite forfait attribuée à l'auteur	Arbitre en chef
Niveau 5	Disqualification	Exclusion définitive de la compétition	Commission discipline
Niveau 6	Suspension	Interdiction de toute compétition	Commission discipline
Niveau 7	Radiation	Exclusion définitive de l'écosystème FNEG	Bureau Exécutif FNEG

PROCÉDURE DISCIPLINAIRE ET D'APPEL

Ouverture de procédure

Toute procédure peut être ouverte sur plainte d'un participant, sur rapport d'arbitre, sur rapport d'organisation ou d'office par la FNEG. La personne concernée doit être informée des faits reprochés et dispose du droit de présenter sa défense dans un délai de 72 heures.

Procédure d'appel

Toute personne sanctionnée peut former un appel dans un délai maximum de quinze (15) jours suivant la notification de la sanction. L'appel est examiné par une instance distincte de celle ayant prononcé la sanction, garantissant ainsi l'impartialité de la procédure.

13 ANNEXES ET FORMULAIRES OFFICIELS

ANNEXE N — CHECKLIST ORGANISATEUR COMPLÈTE

Document à compléter et signer par le Responsable de l'Événement avant chaque compétition homologuée.

Administratif & Légal

- Licence Organisateur valide et à jour
- Homologation FNEG obtenue
- Caution versée et confirmée
- Règlement officiel publié
- Arbitres désignés et confirmés
- Assurance vérifiée (Platine+)

Technique & Infrastructure

- Internet testé (débit + latence)
- Groupe électrogène testé
- Niveau de carburant vérifié
- Équipements testés (consoles, écrans)
- Streaming configuré et testé
- Audio et éclairage vérifiés

Communication

- Affiche officielle publiée
- Événement Facebook créé
- Sponsors confirmés et signalétique posée
- Accès streaming configuré (YouTube/Facebook)
- Accréditations médias délivrées
- Kit presse préparé

Équipe & Sécurité

- Briefing de toute l'équipe effectué
- Bénévoles briefés et positionnés
- Plan d'évacuation affiché
- Point médical identifié
- Numéros d'urgence affichés
- Sorties de secours dégagées

ANNEXE R — CHARTE DU JOUEUR E-SPORTIF GUINÉEN

En participant à toute compétition homologuée FNEG, le joueur s'engage à :

- Respecter scrupuleusement les règles de la compétition
- Faire preuve de fair-play envers ses adversaires, les arbitres et le public
- Ne jamais utiliser de logiciels de triche ou procédés déloyaux
- Préserver l'image positive de l'e-sport guinéen
- Respecter les décisions des arbitres et la procédure de réclamation
- Protéger les données de son compte et ne jamais le partager
- Signaler tout comportement suspect à l'arbitre ou à la FNEG

ANNEXE S — CHARTE DE L'ORGANISATEUR

En obtenant sa Licence Organisateur, l'organisateur s'engage à :

- Respecter intégralement le Guide National FNEG
- Garantir la sécurité physique et numérique de tous les participants
- Payer intégralement et dans les délais les récompenses annoncées
- Protéger les données personnelles des participants
- Faciliter les contrôles et audits de la FNEG
- Ne jamais induire les participants ou sponsors en erreur
- Coopérer pleinement avec les arbitres désignés
- Produire un rapport post-événement si requis par la FNEG



www.esports-guinee.com Guinée eSport