

# Règlement de jeu

Texte intégral

Commission Arbitrage



V1.3

LIVRE 1.	INFORMATIONS GENERALES .....	6
SECTION 1.1.	AVERTISSEMENTS .....	7
Article 1.1.1	Avertissements généraux.....	7
SECTION 1.2.	SECURITE .....	8
Article 1.2.1	Principes de précaution .....	8
Article 1.2.2	Fair Play.....	8
Article 1.2.3	Obligations de protections personnelles .....	8
SECTION 1.3.	DEFINITIONS.....	9
Article 1.3.1	Le marqueur.....	9
Article 1.3.2	Le trigger .....	9
Article 1.3.3	La bouteille.....	9
Article 1.3.4	Le loader .....	9
Article 1.3.5	Le canon .....	9
Article 1.3.6	Le lanceur.....	9
Article 1.3.7	Les types de lanceurs : .....	10
Article 1.3.8	Les catégories.....	10
Article 1.3.9	Les types de jeu.....	10
Article 1.3.10	Les formats de jeu .....	10
Article 1.3.11	Obstacle.....	11
Article 1.3.12	Le matériel de sécurité :.....	11
Article 1.3.13	Les protections .....	11
Article 1.3.14	Les accessoires. ....	11
Article 1.3.15	Epaisseur standard .....	11
Article 1.3.16	Lanceur hors d'état de fonctionnement. ....	11
Article 1.3.17	Faux départ .....	11
Article 1.3.18	Impact .....	12
Article 1.3.19	Marque.....	12
Article 1.3.20	Check.....	12
Article 1.3.21	Joueur clean .....	12
Article 1.3.22	Joueur out .....	12
Article 1.3.23	Action de jeu .....	12
Article 1.3.24	Elimination virtuelle .....	12
Article 1.3.25	Round .....	12
Article 1.3.26	Raccrochage de drapeau ou raccrochage .....	12
Article 1.3.27	Point de raccrochage.....	12
Article 1.3.28	Abandon .....	12
Article 1.3.29	Comportement anti-sportif.....	13

LIVRE 2.	ORGANISATION ET MATERIELS .....	14
SECTION 2.1.	CONFORMITE.....	15
Article 2.1.1	Conformité terrain .....	15
Article 2.1.2	Conformité légale.....	15
SECTION 2.2.	LES ZONES.....	16
Article 2.2.1	Responsabilités .....	16
Article 2.2.2	Zone organisation .....	16
Article 2.2.3	Zone spectateurs.....	17
Article 2.2.4	Zone joueurs .....	18
Article 2.2.5	Zone de réglage.....	18
Article 2.2.6	La zone de jeu .....	18
Article 2.2.7	Zone de refuge (Dead Box) .....	19
Article 2.2.8	Zone arbitre .....	19
SECTION 2.3.	TAILLE DES TERRAINS DE JEU ET NOMBRE D'OBSTACLES. ....	20
Article 2.3.1	Taille des terrains .....	20
Article 2.3.2	Nombre d'obstacles .....	20
Article 2.3.3	Nature et alignement des obstacles .....	20
SECTION 2.4.	LES PARTICIPANTS.....	21
Article 2.4.1	Directeur de tournoi .....	21
Article 2.4.2	Le personnel technique.....	21
Article 2.4.3	Directeur de Compétition .....	21
Article 2.4.4	Le responsable terrain .....	21
Article 2.4.5	Les arbitres de jeu .....	21
Article 2.4.6	L'arbitre de table.....	21
Article 2.4.7	Coach ou capitaine.....	21
Article 2.4.8	Les joueurs .....	22
Article 2.4.9	Pit-crew .....	22
SECTION 2.5.	LE MATERIEL.....	23
Article 2.5.1	Droit de réserve .....	23
Article 2.5.2	Le matériel de sécurité .....	23
Article 2.5.3	Les protections.....	23
Article 2.5.4	Le lanceur .....	25
Article 2.5.5	Feuille d'inscription.....	27
Article 2.5.6	Feuille de match et composition d'équipes .....	27
Article 2.5.7	Composition des équipes .....	27
Article 2.5.8	Comptage des points .....	27
Article 2.5.9	Classement.....	28

LIVRE 3.	LE JEU .....	29
SECTION 3.1.	TEMPS DE JEU ET POINTS DE VICTOIRE.....	30
Article 3.1.1	Jeu Classique.....	30
Article 3.1.2	Jeu Long .....	30
<i>Alinea 3.1.2.3</i>	Match en 5 points gagnants (modèle dit CPL).....	30
SECTION 3.2.	AVANT LE DEPART.....	31
Article 3.2.1	Début de match .....	31
Article 3.2.2	Début de round.....	32
SECTION 3.3.	DEROULEMENT .....	33
Article 3.3.1	Obligations de vérifications .....	33
Article 3.3.2	Modification des caractéristiques du lanceur.....	33
Article 3.3.3	Joueur éliminé.....	33
Article 3.3.4	Obligations du joueur éliminé.....	33
Article 3.3.5	Abandon et ramassage .....	34
Article 3.3.6	Contrôles techniques .....	34
Article 3.3.7	Interférences.....	34
Article 3.3.8	Changement de côté.....	34
Article 3.3.9	Temps mort.....	35
SECTION 3.4.	INTERRUPTIONS .....	36
Article 3.4.1	Interruption du match en cours.....	36
Article 3.4.2	Interruption du tournoi.....	36
SECTION 3.5.	RACCROCHAGE DE DRAPEAU ET JET D'ÉPONGE.....	37
Article 3.5.1	Raccrochage de drapeau.....	37
Article 3.5.2	Jet d'éponge.....	37
SECTION 3.6.	REGLE DES SOIXANTE SECONDES .....	38
SECTION 3.7.	PROLONGATION EN MORT SUBITE.....	39
SECTION 3.8.	ELIMINATION ET PENALITES .....	40
Article 3.8.1	Application .....	40
Article 3.8.2	Manque de joueurs.....	40
Article 3.8.3	Elimination de tous les joueurs.....	40
Article 3.8.4	Liste des fautes entraînant une élimination simple.....	41
Article 3.8.5	Liste des fautes entraînant un One for One.....	42
Article 3.8.6	Liste des fautes entraînant un Two for One.....	43
Article 3.8.7	Liste des fautes entraînant un Three for One .....	43
SECTION 3.9.	FAUTES PERSONNELLES .....	44
Article 3.9.1	Applications .....	44
Article 3.9.2	Sanctions directes et sanctions supplémentaires.....	44
Article 3.9.3	Liste des fautes personnelles : .....	45

SECTION 3.10.	FAUTES COLLECTIVES .....	46
Article 3.10.1	Sanctions .....	46
Article 3.10.2	Liste des fautes collectives .....	46
SECTION 3.11.	VICTOIRE .....	47
Article 3.11.1	Jeu Classique .....	47
Article 3.11.2	Jeu Long.....	47
SECTION 3.12.	FIN DE PARTIE.....	48
Article 3.12.1	Responsable .....	48
Article 3.12.2	Feuille de match et reclamations .....	48
SECTION 3.13.	FORFAIT ET DISQUALIFICATION .....	49
Article 3.13.1	Forfait sur un match .....	49
Article 3.13.2	Forfait sur un tournoi .....	49
Article 3.13.3	Disqualification.....	49
SECTION 3.14.	CONFLITS DANS LE REGLEMENT .....	50
Article 3.14.1	Procédure .....	50

# **LIVRE 1. INFORMATIONS GENERALES**

## **Section 1.1. AVERTISSEMENTS**

### **Article 1.1.1 Avertissements généraux**

- (a) Ce document présente les formats de jeu et les règles de jeu pour le déroulement des compétitions sous l'égide de la Fédération de Paintball Sportif.
- (b) Le déroulement d'un tournoi, la disposition du site du tournoi et des aires de jeu font partie intégrante du règlement de jeu.
- (c) Les règles régissant les joueurs, la composition d'une équipe et sa dénomination en tant qu'équipe première, seconde ou open sont décrites dans le règlement d'éthique sportive.
- (d) Le détail des actions pouvant entraîner des sanctions disciplinaires au-delà de la compétition en cours, et leurs effets sont détaillés dans le règlement disciplinaire.
- (e) Le présent règlement s'appuie sur le règlement de l'European Paintball Federation (EPBF). Il est enrichi des particularités liées aux formats spécifiques à la FPS. Il ne prend pas en compte le format dit « Fun Cup » pour lequel le règlement 2006 et ses avenants sont toujours la référence.
- (f) Chaque joueur est présumé avoir pleinement connaissance du règlement de jeu et des autres règlements relatifs aux compétitions sous l'égide de la Fédération de Paintball Sportif (règlement d'éthique sportive et règlement disciplinaire). L'ignorance des règles ne constitue pas un motif de réclamation.
- (g) Une formation spécifique est nécessaire à la correcte interprétation et application du présent règlement.
- (h) Le présent règlement n'est pas applicable dans le cadre d'usage d'armes au sens légal du terme.
- (i) La commission arbitrage de la FPS est seule compétente dans l'information et la formation ayant trait au présent règlement.

## **Section 1.2.    SECURITE**

### **Article 1.2.1    Principes de précaution**

*Bien que les sanctions possibles soient détaillées au cours de ce règlement, il est important de rappeler les principes de précaution et de sécurité à appliquer lors du déroulement d'un tournoi de Paintball, mais également lors de toute pratique de l'activité Paintball.*

- (a) Portez toujours un masque de Paintball approprié partout où des marqueurs de Paintball sont potentiellement en activité (aire de jeu, zones de réglage et de contrôle,...).
- (b) Utilisez obligatoirement un sac à canon partout où les masques de Paintball ne sont pas portés de façon systématique.
- (c) Respectez la limite de vitesse en sortie de canon. Assurez-vous que vos marqueurs de Paintball ne tirent jamais à plus de 300 pieds par seconde en sortie de canon.
- (d) Prenez grand soin de vos systèmes air ou à CO<sup>2</sup>. N'utilisez jamais de bouteille dont la date de validité ou de ré-épreuve est dépassée. N'utilisez jamais de bouteille qui ne soit pas conforme à la réglementation Européenne. Ne faites pas de manipulations non conformes aux directives du fabricant.

### **Article 1.2.2    Fair Play**

*La volonté de gagner ne doit jamais, en aucun cas, l'emporter sur le fair-play ni sur le souci de jouer en toute sécurité, pour soi comme pour les autres.*

### **Article 1.2.3    Obligations de protections personnelles**

*Ces obligations concernent les joueurs et leur non respect entraîne l'acceptation pleine et entière des conséquences possibles.*

- (a) Le port d'une protection de cou est obligatoire, son épaisseur est limitée à 2cm.
- (b) Le port de gants est obligatoire. Les gants doivent respecter les normes concernant l'habillement du joueur.
- (c) Le port d'une coquille est obligatoire pour les hommes. La coquille doit être en matériau solide.
- (d) Le port d'un soutien gorge renforcé est obligatoire pour les femmes. Le soutien gorge renforcé doit être en matériau solide.

## **Section 1.3. DEFINITIONS**

### **Article 1.3.1 Le marqueur**

*Le marqueur est l'objet contenant les mécanismes de propulsion de la bille de Paintball.*

### **Article 1.3.2 Le trigger**

*Le trigger fait partie intégrante du marqueur. C'est la pièce actionnée par le joueur qui déclenche le tir.*

### **Article 1.3.3 La bouteille**

*La bouteille est le conteneur portatif utilisé pour stocker le gaz permettant au marqueur de propulser une bille.*

### **Article 1.3.4 Le loader**

*Le loader, également appelé hopper, est le réservoir de billes fixé au lanceur.*

### **Article 1.3.5 Le canon**

*Le canon est le tube par lequel la bille est propulsée.*

### **Article 1.3.6 Le lanceur**

*Le lanceur est un ensemble composé de quatre éléments : la bouteille, le marqueur, le canon, le loader. Les normes techniques liées aux lanceurs sont référencées dans une annexe dédiée. Tout lanceur doit répondre à ces normes lors des contrôles techniques pour être considéré comme valide.*

### **Article 1.3.7 Les types de lanceurs :**

*Les lanceurs sont divisés en types suivant leur autonomie en billes et le mode de rechargement de celles-ci.*

- (a) **Stock class:** les lanceurs de type stock class offre une autonomie de tir qui n'est pas supérieure à 11 billes dont une est déjà prête à être tirée et les dix autres stockées dans un loader intégré au marqueur.
- (b) **Pompe:** les lanceurs de type pompe nécessitent obligatoirement un rechargement manuel de la bille au moyen d'une pompe située sur ou sous le canon du lanceur et dont la course doit être au moins égale au diamètre de la bille utilisée.
- (c) **Semi-automatique :** les lanceurs de type semi-automatique permettent un rechargement automatique de la bille après chaque coup tiré. Le tir ne doit pas pouvoir être déclenché de façon automatique en maintenant une pression permanente sur le trigger.

### **Article 1.3.8 Les catégories**

*La catégorie définit le nombre maximum de joueurs présents en base au moment du départ. Elle peut prendre la valeur : 3, 5 ou 7.*

### **Article 1.3.9 Les types de jeu**

- (a) **Jeu classique:** Le jeu classique consiste à toucher la base adverse sans avoir été marqué. L'action validée permet de gagner le match. Le jeu classique ne contient qu'un seul round.
- (b) **Jeu long :** Le jeu long consiste à toucher la base adverse sans avoir été marqué. L'action validée permet de marquer un point.

### **Article 1.3.10 Les formats de jeu**

- (a) Le format de jeu est constitué du type de lanceurs suivi de la catégorie et enfin du type de jeu. Les lanceurs autorisés dans un format sont ceux du type cité ainsi que ceux des types inférieurs.
- (b) L'ordre des types de lanceurs est (du plus petit au plus grand) : Stock Class >> Pompe >> Semi-automatique
- (c) **Formats de jeu reconnus et acronymes correspondants :**

<i>Acronyme</i>	<i>Type de lanceur</i>	<i>Catégorie</i>	<i>Type de jeu</i>
<i>P3S</i>	<i>Pompe</i>	<i>3 joueurs</i>	<i>Classique</i>
<i>P3L</i>	<i>Pompe</i>	<i>3 joueurs</i>	<i>Long</i>
<i>P5S</i>	<i>Pompe</i>	<i>5 joueurs</i>	<i>Classique</i>
<i>P5L</i>	<i>Pompe</i>	<i>5 joueurs</i>	<i>Long</i>
<i>S3S</i>	<i>Semi-Automatique</i>	<i>3 joueurs</i>	<i>Classique</i>
<i>S3L</i>	<i>Semi-Automatique</i>	<i>3 joueurs</i>	<i>Long</i>
<i>S5S</i>	<i>Semi-Automatique</i>	<i>5 joueurs</i>	<i>Classique</i>
<i>S5L</i>	<i>Semi-Automatique</i>	<i>5 joueurs</i>	<i>Long</i>

### **Article 1.3.11 Obstacle**

*Un obstacle est composé d'un ou plusieurs modules. Lorsqu'un obstacle est composé de plusieurs modules, ceux-ci doivent être accolés les uns aux autres de façon à obtenir un ensemble homogène et présentant le moins d'espaces possibles entre eux.*

### **Article 1.3.12 Le matériel de sécurité :**

*Le masque, la housse de bouteille (pour les bouteilles en aluminium) et le sac à canon font partie du matériel de sécurité.*

### **Article 1.3.13 Les protections**

*Les protections sont toutes les parties vestimentaires recouvrant le joueur.*

### **Article 1.3.14 Les accessoires.**

*Ce sont : les tiges de nettoyage, la ceinture porte pots –encore appelé backpack) ainsi que les pots de billes portés par le joueur.*

### **Article 1.3.15 Epaisseur standard**

*L'épaisseur standard des vêtements et sous-vêtements est définie comme une pièce de coton dont le grammage n'excède pas 150g/m<sup>2</sup>.*

### **Article 1.3.16 Lanceur hors d'état de fonctionnement.**

*Un lanceur est considéré hors d'état de fonctionnement lorsque tous les points ci-dessous sont respectés :*

- (a) Aucune bille même non chargée n'est présente dans le marqueur ni son système d'alimentation (loader ou équivalent).
- (b) Le système d'alimentation en gaz est fermé lorsque c'est techniquement possible.
- (c) L'alimentation électrique du lanceur est éteinte lorsque c'est techniquement possible.
- (d) Le canon n'est pas monté sur le lanceur ou, si le canon est monté sur le lanceur, il est recouvert par un sac à canon. Seul l'usage d'un sac à canon spécifique à la protection du Paintball est autorisé.

### **Article 1.3.17 Faux départ**

*Le faux départ est caractérisé par la présence d'au moins un des événements ci-dessous :*

- (a) Le canon du lanceur ne touche pas la base au moment du signal de départ.
- (b) Le lanceur n'est pas dirigé vers la base de départ de son possesseur au moment du signal de départ.
- (c) Le joueur a au moins un appui en dehors des limites du terrain au moment du signal de départ.
- (d) Le joueur a fait un tir vers la zone adverse entre le signal des 10 secondes et le signal de départ.

### **Article 1.3.18 Impact**

*Un joueur est impacté lorsqu'il a été touché par une bille tirée par un joueur en jeu au moyen d'un lanceur.*

### **Article 1.3.19 Marque**

- (a) Un joueur est marqué lorsque l'impact a laissé une trace de peinture.

### **Article 1.3.20 Check**

- (a) On appelle check le fait de vérifier qu'un impact n'a pas laissé de marque.
- (b) Cette vérification peut être effectuée par un joueur ou demandée à un arbitre lorsque le joueur n'est pas en situation d'effectuer seul la vérification. On parlera alors de demander un check.

### **Article 1.3.21 Joueur clean**

*Un joueur est clean lorsqu'il est exempt de toute marque valide.*

### **Article 1.3.22 Joueur out**

*Un joueur est out lorsqu'il a été marqué. Un arbitre peut déclarer clean un joueur marqué s'il estime que la marque n'est pas valide, il devra alors essuyer la marque.*

### **Article 1.3.23 Action de jeu**

*Est considéré comme action de jeu une ou plusieurs de ces actions :*

- (a) Manipuler du matériel (billes, pot de billes, tige de nettoyage, etc.)
- (b) Pointer son lanceur vers la zone adverse ou vers un adversaire directement
- (c) Tirer.
- (d) Parler de façon audible à un tiers.
- (e) Se déplacer.

### **Article 1.3.24 Élimination virtuelle**

*On parlera d'élimination virtuelle lorsqu'une personne fautive est sanctionnée et qu'elle ne fait pas partie des joueurs en jeu.*

- (a) L'arbitre signale visuellement son élimination pour lui signifier la décision mais aucune élimination réelle ne pourra être entreprise.
- (b) Les éliminations virtuelles sont obligatoirement accompagnées d'une pénalité qui sera appliquée sur un joueur en jeu et correctement signalée visuellement.

### **Article 1.3.25 Round**

*Un round est l'intervalle de temps aboutissant au marquage d'un point ou de la fin du temps de jeu effectif. Il débute par le signal de départ du responsable terrain et s'arrête par un raccrochage validé ou la fin du temps de jeu effectif.*

### **Article 1.3.26 Raccrochage de drapeau ou raccrochage**

*Pour raccrocher un drapeau de façon valide, un joueur doit atteindre la base adverse avant le temps limite imparti et avoir été déclaré exempt de toute marque par un arbitre. Des systèmes électriques ou mécaniques peuvent compléter l'action de raccrochage.*

### **Article 1.3.27 Point de raccrochage.**

*Un point de raccrochage est accordé lorsqu'un drapeau raccroché a été validé.*

### **Article 1.3.28 Abandon**

*Pour abandonner un objet ou partie d'un objet, il faut ne plus le porter et ne plus s'en préoccuper lors de la partie en cours. Le fait de se déplacer en laissant un objet ou une partie d'objet sur place est considéré comme un abandon.*

### **Article 1.3.29      Comportement anti-sportif**

*Est considéré comme comportement antisportif tout geste, toute parole démontrant la perte de sang-froid de la part du fautif. Ceci inclut mais ne se limite pas aux gestes démontrant une volonté de nuire, aux paroles ou gestes injurieux envers les arbitres, l'organisation, les joueurs, les spectateurs, aux dégradations diverses, etc.*

- (a) De façon générale, le comportement d'un joueur de Paintball doit être irréprochable et constituer un exemple de la maîtrise de soi nécessaire à la pratique de ce sport.
- (b) Tout écart dans cette maîtrise sera considéré comme comportement antisportif.

## **LIVRE 2. ORGANISATION ET MATERIELS**

## **Section 2.1. CONFORMITE**

### **Article 2.1.1 Conformité terrain**

*Les terrains doivent être conformes à la législation en vigueur et correspondre autant que faire se peut à la charte des terrains édictée par la FPS*

### **Article 2.1.2 Conformité légale**

*Tout site hébergeant une compétition de Paintball sous autorité fédérale devra présenter*

- (a) Une trousse de secours
- (b) Les équipements et toutes les informations nécessaires pour entrer en contact rapidement avec les secours en cas de nécessité.
- (c) Photocopies des attestations d'assurance du terrain
- (d) Photocopie de déclaration en DDJS
- (e) Une zone de parking libre réservée aux secours

## **Section 2.2.    LES ZONES**

### **Article 2.2.1    Responsabilités**

- (a) Il est de la responsabilité de l'organisateur de fournir l'ensemble des zones citées ci-dessous.
- (b) Il est de la responsabilité de l'organisateur de s'assurer que tous les marquages et les sécurités nécessaires aux accès réservés sont correctement mis en place.
- (c) Dans le cas où le responsable de terrain remarquerait un manquement à l'une de ces règles pouvant engendrer des problèmes de sécurité vis-à-vis des joueurs, des arbitres, du personnel encadrant ou même des spectateurs, il doit en informer immédiatement l'organisateur et faire cesser toute activité potentiellement dangereuse
- (d) Dans le cas où l'organisateur ne serait pas en mesure de réparer dans les plus brefs délais tout manquement aux règles citées dans cette section et impactant la sécurité, le responsable de terrain peut, en accord avec le cadre arbitral, interrompre le tournoi sans que ceci puisse engendrer des poursuites envers le corps arbitral. Dans un tel cas, les preuves des manquements de sécurité doivent être récoltées par tous les moyens possibles sur place et transmises au plus vite à la commission d'arbitrage.

### **Article 2.2.2    Zone organisation**

- (a) Cette zone est réservée à l'organisation et sert pour
- (b) L'accueil et l'inscription des équipes
- (c) L'accueil et l'information au public
- (d) La circulation est libre au public et aux joueurs
- (e) Elle inclut la zone de parking libre réservée aux secours prévue à l'article 2.1.2 du présent règlement.
- (f) Les lanceurs hors de leur sac de transport ne sont permis dans cette zone qu'à la condition d'être mis hors d'état de fonctionnement et pourvus d'un sac à canon porté en permanence. Un sac de transport doit toujours accompagner un lanceur dans cette zone de façon à pouvoir l'entreposer sur simple demande.
- (g) Le non-respect de cette règle engendre une exclusion immédiate du tournoi en cours et de possibles sanctions disciplinaires pour raisons de sécurité.
- (h) La zone dite « table de score » est une partie de la zone d'organisation où sont centralisés l'ensemble des scores du tournoi en cours. La table de score doit être visible de tous, joueurs comme spectateurs.

### **Article 2.2.3      Zone spectateurs**

- (a) Cette zone regroupe les autres zones où peut évoluer librement le public, notamment la zone des stands, et les zones entourant les aires de jeu permettant de suivre les matchs.
- (b) L'ensemble des délimitations doivent être clairement indiquées, signalées avec les panneaux d'informations et mise en garde appropriés et sécurisées par tous les moyens nécessaires afin que le public ne puisse en sortir par mégarde.
- (c) Les lanceurs hors de leur sac de transport ne sont permis dans cette zone qu'à la condition d'être mis hors d'état de fonctionnement, et pourvus d'un sac à canon porté en permanence. Un sac de transport doit toujours accompagner un lanceur dans cette zone de façon à pouvoir l'entreposer sur simple demande.
- (d) Le non-respect de cette règle engendre une exclusion immédiate du tournoi en cours et de possibles sanctions disciplinaires pour raisons de sécurité.
- (e) Dans les types de jeu standard, les spectateurs ne sont pas autorisés à s'exprimer de façon audible par les personnes présentes sur le terrain : joueurs comme arbitres.
- (f) Le non-respect de cette règle entraîne l'expulsion de la zone spectateurs et des sanctions disciplinaires peuvent être entreprises, sur demande du corps arbitral ou de l'organisateur, si des liens peuvent être établis entre le spectateur fautif et une des équipes présentes sur le terrain au moment du match.
- (g) Dans les types de jeu long, le public est autorisé à s'exprimer dans le respect des règles de politesse et de bienséance.
- (h) Le non-respect de cette règle entraîne l'expulsion de la zone spectateurs et des sanctions disciplinaires peuvent être entreprises, sur demande du corps arbitral ou de l'organisateur.

#### **Article 2.2.4**      **Zone joueurs**

- (a) La zone joueur correspond au lieu où les joueurs se préparent avant et durant les matchs.
- (b) L'accès est réservé aux personnes inscrites dans la feuille d'inscription.
- (c) La zone joueur peut contenir une ou des zones de réglage dont l'accès doit être protégé.
- (d) Les lanceurs dans cette zone doivent être pourvus d'un sac à canon et, à l'exception des zones de réglage, les tirs même à vide sont interdits.
- (e) Les outils de communication doivent être mis hors d'état de fonctionnement en zone joueurs. Cela inclut également les outils tels que les téléphones portables.

#### **Article 2.2.5**      **Zone de réglage**

- (a) La zone de réglage est une zone protégée permettant d'effectuer les réglages des lanceurs.
- (b) L'accès est strictement réservé aux joueurs.
- (c) Le port du masque y est obligatoire.

#### **Article 2.2.6**      **La zone de jeu.**

- (a) C'est la zone où se déroulent les matchs. Elle est également appelée terrain ou terrain de jeu.
- (b) Son accès est strictement réservé aux arbitres, aux membres des équipes dont le match est en cours et qui sont inscrits dans la fiche d'inscription, au personnel technique de l'organisation et aux medias autorisés par l'arbitre responsable de terrain.
- (c) Sont interdits dans la zone de jeu : Les systèmes d'écoute et de communication et/ou de surveillance électronique, les engins incendiaires ou produisant de la fumée, les billes contenant de la peinture rouge, les billes toxiques, indélébiles ou non biodégradables, les billes dont la coquille et/ou la peinture a été modifiée ou transformée d'une quelconque façon.
- (d) Une équipe utilisant des billes prohibées ou transportant de telles billes dans les pots ou les loaders ou étant en possession d'un carton d'une telle variété de billes sera exclue du tournoi en cours et tous les points marqués au cours de ce tournoi concernant cette équipe seront annulés.
- (e) Lors des matchs, le port du masque est obligatoire.
- (f) La présence d'un minimum de huit arbitres de jeu est nécessaire au déroulement du match. La présence de douze arbitres de jeu est conseillée.
- (g) L'arbitre responsable de terrain, seul, peut permettre un accès ouvert à la zone de jeu pour l'ensemble des joueurs. Dans ce cas, les lanceurs qui ne sont pas hors d'état de fonctionnement y sont interdits.
- (h) La zone de jeu peut comprendre une zone spécifique où les joueurs éliminés doivent se réfugier en attendant la fin du match. Les lanceurs sont exclus de cette zone spécifique.

### **Article 2.2.7**      **Zone de refuge (Dead Box)**

- (a) La zone de refuge est située dans la zone de jeu
- (b) La zone de refuge permet aux joueurs sortis en jeu classique de se réfugier à l'abri des tirs en attendant la fin du match en cours.
- (c) Il doit y avoir une zone de refuge correspondant à chaque base de départ
- (d) La zone de refuge doit permettre aux joueurs de déposer leur lanceur dans un endroit protégé des tirs.

### **Article 2.2.8**      **Zone arbitre**

- (a) La zone arbitre est réservée au corps arbitral et aux capitaines d'équipe lorsqu'ils ont besoin de communiquer avec l'arbitre responsable de terrain. Les joueurs ne sont pas autorisés dans cette zone.
- (b) Les lanceurs y sont interdits et l'arbitre responsable de terrain y exerce toute autorité.

## **Section 2.3. TAILLE DES TERRAINS DE JEU ET NOMBRE D'OBSTACLES.**

### **Article 2.3.1 Taille des terrains**

*La taille des terrains de jeu varie en fonction de la catégorie.*

- (a) 3 joueurs : la taille recommandée est de 46mX33m avec un écart possible de plus ou moins 5m sur la largeur totale. La longueur ne devrait pas être modifiée.
- (b) 5 joueurs : la taille recommandée est de 46 X 38m avec un écart possible de plus ou moins 5m sur la largeur totale. La longueur ne devrait pas être modifiée.

### **Article 2.3.2 Nombre d'obstacles**

*Le nombre d'obstacles varie également en fonction de la catégorie.*

- (a) 3 joueurs : 25 obstacles minimum.
- (b) 5 joueurs : 32 obstacles minimum.

### **Article 2.3.3 Nature et alignement des obstacles**

- (a) Les obstacles en compétition sont obligatoirement en matière synthétique gonflable.
- (b) Un couloir de 1,5mètre minimum doit être observé entre les obstacles et le bord du terrain.

## **Section 2.4.     LES PARTICIPANTS**

### **Article 2.4.1     Directeur de tournoi**

*Le directeur de tournoi est le représentant de l'organisation. Il s'assure de la logistique du tournoi. Il est responsable de vérifier la bonne disposition des terrains, du respect général de la charte qualité des terrains et du respect des normes de sécurité.*

- (a) Son identité doit être connue de l'ensemble des capitaines d'équipe présents.
- (b) Sa présence est indispensable à la tenue d'un tournoi fédéral.

### **Article 2.4.2     Le personnel technique**

*Ce personnel sous la responsabilité du directeur de tournoi peut se voir confier différentes tâches de logistique, de vérification du matériel de sécurité et de contrôle de vélocité, de nettoyage des aires de jeu, de contrôle et utilisation de la zone de stockage des propulsants.*

### **Article 2.4.3     Directeur de Compétition**

*Le directeur de compétition appartient au corps arbitral. Il a pour rôle de vérifier le bon déroulement des matchs dans le respect des règles de jeu, de gérer les réclamations qui ne peuvent pas être traitées par le responsable terrain et de donner les indications aux joueurs sur le règlement de jeu, de gérer l'activité arbitrage ; d'officialiser les feuilles de scores.*

- (a) Le directeur de compétition est sous autorité directe du corps arbitral et ne dépend pas du directeur de tournoi.
- (b) Son identité doit être connue de l'ensemble des capitaines d'équipe présents.
- (c) Sa présence est indispensable à la tenue d'un tournoi fédéral.
- (d) Il est fortement déconseillé de cumuler les fonctions de directeur de tournoi et de directeur de compétition afin d'éviter les possibles conflits d'intérêts.

### **Article 2.4.4     Le responsable terrain**

*Le responsable terrain appartient au corps arbitral. Le responsable terrain, placé sous l'autorité directe du Directeur de compétition, dirige les arbitres de jeu qui sont placés sous sa gestion et a toute autorité sur le terrain de jeu dont il a la responsabilité. Le responsable terrain est le seul arbitre autorisé à recevoir les plaintes des capitaines d'équipe et à leur fournir les explications demandées sur les pénalités attribuées.*

### **Article 2.4.5     Les arbitres de jeu**

*Les arbitres de jeu sont placés sous l'autorité du responsable terrain. Ils peuvent arbitrer un match en cours et effectuer tous les contrôles techniques sur les lanceurs et leurs éléments. Les arbitres de jeu ont autorité dans le terrain sur lequel ils officient.*

### **Article 2.4.6     L'arbitre de table**

*L'arbitre de table est placé sous l'autorité du responsable terrain. Il a pour missions de surveiller le respect des zones définies dans la zone joueur, prendre en compte les demandes de pauses ou jets d'éponge faits par les équipes et de remplir la feuille de score.*

### **Article 2.4.7     Coach ou capitaine**

- (a) Les termes de coach et de capitaine sont équivalents. On utilise traditionnellement le terme de capitaine pour le jeu classique et le terme de coach pour le jeu long.
- (b) Le coach est la personne chargée de superviser l'équipe.
- (c) Il la représente devant le corps arbitral. A ce titre, le coach est le seul autorisé à discuter avec le Responsable Terrain ou le Directeur de Compétition.
- (d) Il n'est pas autorisé à s'adresser aux arbitres de jeu directement.
- (e) Dans le cas où le responsable de terrain estime que plus d'un joueur sont fautifs de la même faute personnelle ou qu'un joueur a commis une faute sans pouvoir l'identifier formellement, c'est le coach qui subit la pénalité et en assume les conséquences.

### **Article 2.4.8      Les joueurs**

*Les joueurs doivent se soumettre au présent règlement. Ils ne sont pas autorisés à s'adresser directement à un arbitre sauf dans le cas de demandes de vérification en jeu ou pour une assistance légitime en cours de partie.*

### **Article 2.4.9      Pit-crew**

*Les pit-crew font partie de l'équipe et sont chargés d'aider les joueurs dans la logistique entre chaque round et chaque match. Ils sont autorisés à pénétrer en zone joueurs en dehors du temps de jeu à la condition de porter un vêtement permettant de les différencier des joueurs sans confusion possible. En conséquence :*

- (a) Les personnes inscrites en tant que pit crew sur la feuille de composition ne sont pas autorisées à jouer.
- (b) Les pit crew ne peuvent pénétrer sur le terrain, en jeu long, qu'à partir du moment où la fin du round est signalée par le responsable terrain.
- (c) Les pit crew ne peuvent pénétrer sur le terrain, en jeu classique, qu'à partir du moment où la fin du match est signalée par le responsable terrain.

## **Section 2.5. LE MATÉRIEL**

### **Article 2.5.1 Droit de réserve**

*La FPS se réserve le droit de publier une liste spécifique de matériels autorisés ou interdits sur les compétitions placées sous son autorité. Il est vivement conseillé aux joueurs d'utiliser le matériel spécifiquement autorisé par la FPS afin d'éviter de potentiels refus sur les tournois.*

### **Article 2.5.2 Le matériel de sécurité**

#### ***Alinea 2.5.2.1 Le masque.***

- (a) Il doit être conforme aux normes en vigueur.
- (b) Il doit recouvrir l'ensemble du visage et ne doit pas avoir été modifié en quelque façon que ce soit de sa version d'origine au moment de la vente. Il en découle notamment que les masques vendus avec des sangles doivent être portés avec cette sangle et que celle-ci doit être fixée et réglée correctement
- (c) Les autocollants sont interdits sur le masque.

#### ***Alinea 2.5.2.2 Le sac à canon.***

- (a) Il doit être porté en permanence : soit sur le lanceur de façon à absorber efficacement tout tir accidentel dans les zones où cette mesure de prévention est obligatoire, soit porté par le joueur lui-même.
- (b) Les bouchons de canon ne sont pas autorisés en compétitions sur les lanceurs semi-automatiques. Les bouchons de canon ne sont permis que pour les lanceurs des types stock class et pompe.
- (c) En aucun cas un sac à canon ou un bouchon de canon ne peut être abandonné, volontairement ou non, sur un terrain.

### **Article 2.5.3 Les protections**

- (a) Les protections sont constituées des protections articulaires, des sous vêtements et des vêtements.
- (b) Les protections doivent rester conformes à l'état dans lequel elles ont été vendues. Elles ne doivent donc en aucun cas subir de modifications volontaires ou non. En conséquence, les protections déchirées, notamment, sont interdites.

### ***Alinea 2.5.3.2 Les vêtements***

- (a) Ils sont constitués des chaussures, du pantalon de jeu, du maillot de jeu, des gants ainsi que du couvre chef. Ils ne doivent pas excéder l'épaisseur standard.
- (b) Les vêtements ne doivent pas laisser de partie de peau découverte hormis la zone protégée par le masque de jeu.
- (c) La couleur orange est interdite sur les vêtements.
- (d) Ils doivent être à la taille du joueur
- (e) A l'exception du bonnet, ils ne doivent pas être fabriqués en matériau absorbant, empêchant l'éclatement des billes ni favorisant la glisse de ces dernières.
- (f) Les vêtements doivent être raisonnablement propres.
- (g) Les vêtements doivent être conformes à la législation en vigueur.
- (h) Les chaussures ne doivent pas être pourvues de crampons métalliques ou de nature à nuire potentiellement aux structures du terrain en cas de contact.
- (i) Les maillots de tous les joueurs d'une même équipe doivent être de couleurs et de motifs identiques.
- (j) Il est conseillé aux équipes de prévoir un deuxième jeu de maillots avec des couleurs radicalement différentes pour le cas où les 2 équipes porteraient des maillots ressemblants.
- (k) Le numéro du joueur doit être clairement visible à l'arrière du maillot. Il doit correspondre au numéro indiqué sur les feuilles de match et d'inscription. Par conséquence, deux joueurs ne peuvent pas porter le même numéro.
- (l) Le nom du joueur peut apparaître à l'arrière du maillot. Il devra, dans ce cas, correspondre à l'identité réelle du joueur. Le fait de porter un maillot indiquant une identité autre que celle du porteur peut être considéré comme une usurpation d'identité.
- (m) Les inscriptions non permises dans le dos du maillot sont interdites.
- (n) Il est fortement conseillé à chaque joueur de porter le logo de la ligue, de la région ou du pays qu'il représente. Dans ce cas, le logo doit être porté sur le bras (de préférence à hauteur d'épaule)
- (o) Le couvre-chef ne doit pas descendre à une longueur de plus de 2cm sous le niveau des épaules, son épaisseur ne doit pas dépasser 1cm. Les bandeaux ne doivent pas excéder 5cm de largeur et ne peuvent pas être portés en supplément à un couvre chef. Une seule épaisseur de couvre-chef est autorisée.
- (p) Le port d'autocollants n'est pas autorisé sur les vêtements.
- (q) Le responsable terrain peut demander à tout joueur de changer son vêtement si celui-ci ne correspondait pas aux obligations citées ci-dessus et appliquer des pénalités si nécessaire.

### ***Alinea 2.5.3.3 Les sous-vêtements***

- (a) Ils sont portés sous les vêtements et ne font pas partie des protections articulaires. Ils ne doivent pas excéder l'épaisseur standard hors ajout autorisé.
- (b) L'utilisation du néoprène, ou autre matériau ayant des propriétés physiques équivalentes ou inférieures, est autorisée en ajout aux sous-vêtements à condition que l'épaisseur de ce matériau ne dépasse pas 1 cm.
- (c) Deux couches de sous-vêtements sont autorisées. Une seule des deux couches peut contenir du néoprène ou autre matériau de même type et cette couche devra obligatoirement être située au dessus de l'autre sous-vêtement.

### ***Alinea 2.5.3.4 Protections articulaires***

- (a) Les protections articulaires sont utilisées pour protéger les coudes et les genoux.
- (b) Seules les protections prévues pour le cadre spécifique du Paintball sont autorisées.
- (c) Les protections médicales sont permises en supplément des protections articulaires sous réserve de justification par un certificat médical.
- (d) Dans le cas des genoux, ces protections ne doivent pas recouvrir l'ensemble de la cuisse ni du mollet.
- (e) Dans les cas des coudes, ces protections ne doivent pas recouvrir l'ensemble des bras ni des avant-bras.
- (f) Le néoprène, ou autre matériau ayant des propriétés physiques équivalentes ou inférieures, est autorisé pour les protections articulaires sous réserve que celui-ci ne dépasse pas 1cm d'épaisseur.

## **Article 2.5.4 Le lanceur**

### ***Alinea 2.5.4.1 La bouteille***

- (a) Seul l'air et le CO<sup>2</sup> sont autorisés comme gaz propulsants.
- (b) Les bouteilles doivent nécessairement être conformes à la réglementation en vigueur tant dans leur nature que vis-à-vis des règles d'entretien et de révision.
- (c) Les bouteilles doivent être remplies dans les règles de l'art spécifiques à chaque type de gaz.
- (d) Les bouteilles en matière composite doivent être recouvertes d'une protection d'une épaisseur d'au moins 0,5cm
- (e) Le joueur ne peut pénétrer sur le terrain qu'avec une seule bouteille et celle-ci doit être connectée au marqueur.

### ***Alinea 2.5.4.2 Le marqueur***

- (a) Un seul marqueur par personne est autorisé sur un terrain de compétition. Celui-ci ne peut être pourvu que d'un seul trigger.
- (b) Le marqueur doit correspondre aux caractéristiques techniques spécifiées dans leurs annexes réciproques et ne doit pas porter la couleur orange.
- (c) Le marqueur doit correspondre à la catégorie jouée ou à une catégorie dite inférieure. L'ordre des catégories est : semi-automatique - pompe - stock class.
- (d) Les caractéristiques techniques du marqueur ne doivent pas être modifiables en cours de partie. Le joueur est responsable de la mise en œuvre de toutes les sécurités nécessaires à cette fin.
- (e) Un autocollant est autorisé de chaque côté du marqueur sous les conditions suivantes : pas de couleur orange et la taille de l'autocollant ne doit pas dépasser 5cm sur 10cm.

***Alinea 2.5.4.3      Le loader***

- (a) Un seul loader par personne est autorisé sur un terrain de compétition.
- (b) Le loader doit être fixé au marqueur en début de partie et ne doit pas porter la couleur orange.
- (c) La modification des caractéristiques du loader est considérée comme une modification des caractéristiques du lanceur.
- (d) Les joueurs ne sont pas autorisés à couvrir leur loader avec des matériaux comme le tissu, le néoprène ou tout autre matériau additionnel.
- (e) Un autocollant est autorisé de chaque côté du loader sous les conditions suivantes : pas de couleur orange et la taille de l'autocollant ne doit pas dépasser 5cm sur 10cm.

***Alinea 2.5.4.4      Le canon***

- (a) Les canons peuvent être percés de trous ou de rainures, mais ne peuvent être équipés de silencieux, qu'ils soient amovibles ou intégrés au canon.
- (b) Un seul canon est toléré par joueur sur le terrain.
- (c) Les canons possédant un système de réglage pour modifier la courbe de la bille en cours de jeu sont interdits.
- (d) Les joueurs ne sont pas autorisés à couvrir leur marqueur avec des matériaux comme le tissu, le néoprène ou tout autre matériau additionnel.
- (e) Aucun autocollant n'est autorisé sur le canon du joueur.

### **Article 2.5.5**      **Feuille d'inscription**

- (a) La feuille d'inscription vaut pour le tournoi entier.
- (b) L'heure limite de fourniture est fixée par l'organisation et ne peut pas excéder le début du premier match fixé par le planning.
- (c) Une fois fournie cette feuille d'inscription ne peut plus être modifiée.
- (d) Le nombre de joueurs autorisés par équipe est égal au double de la catégorie jouée. C'est-à-dire : 6, 10 ou 14 joueurs en fonction de la catégorie (3, 5 ou 7).

### **Article 2.5.6**      **Feuille de match et composition d'équipes**

*La feuille de match ne comporte la composition des équipes que pour les jeux longs. Les articles suivants de cette section ne sont donc valides que pour ce type de jeux.*

### **Article 2.5.7**      **Composition des équipes**

- (a) Catégorie 3 joueurs : un maximum de 5 joueurs, 2 pit crew et 1 coach sont autorisés.
- (b) Catégorie 5 joueurs : un maximum de 7 joueurs enregistrés, 2 pit crew et 1 coach.
- (c) La personne désignée en tant que coach n'est pas considérée comme un joueur. Dans le cas où un joueur inscrit sur la composition de l'équipe remplirait le rôle de coach, la place libre de coach sur la feuille de composition ne peut pas être remplie par une autre personne.

### **Article 2.5.8**      **Comptage des points**

#### ***Alinea 2.5.8.1***      ***Points de victoire***

*Les points de victoire sont attribués à l'issue de chaque match comme suit :*

- (a) 3 points en cas de victoire
- (b) 1 point pour un match nul.

#### ***Alinea 2.5.8.2***      ***Points de différentiel (goal-average)***

Les points de différentiel encore appelés points de goal average sont calculés comme suit :

- (a) **Jeu classique** : différence du nombre de joueurs confirmés clean comptabilisés à la fin du match entre les 2 équipes.
  - . Ce goal average n'est comptabilisé qu'en cas de raccrochage validé ou attribué sur pénalité. Dans le cas d'absence de raccrochage, le match sera considéré comme nul et le goal average sera nul pour les deux équipes.
  - . Le goal average est toujours au minimum de +1 pour l'équipe qui raccroche et de -1 pour l'équipe qui subit le raccrochage même dans le cas où l'équipe qui raccroche finit avec un effectif de joueurs clean inférieur à celui de l'équipe qui subit le raccrochage.
- (b) **Jeu long** : Différence du nombre de rounds gagnés par chaque équipe. Ce différentiel peut être négatif et est comptabilisé pour les deux équipes.

## **Article 2.5.9      Classement**

*Le classement des équipes s'effectue sur les critères suivants par ordre de priorité*

- (a) **Nombre de points de victoire.** On comptabilise le nombre de points de victoire des équipes. Le classement se fait par ordre décroissant.
- (b) **Nombre de points de différentiel (goal-average).** On calcule le nombre de points de différentiels des équipes à égalité après application du critère précédent. Le classement se fait par ordre décroissant.
- (c) **Nombre de rounds marqués.** On calcule le nombre total de rounds comptabilisés et validés pour les équipes encore à égalité après application des critères précédents. Le classement se fait par ordre décroissant. Dans le cas du jeu classique le nombre de matchs gagnés est comptabilisé à ce stade.
- (d) **Nombre de pénalités.** On calcule le nombre de joueurs sortis sur pénalités (joueur fautif non compris) pour les équipes encore à égalité après application des critères précédents. Le classement se fait par ordre croissant.
- (e) **Si, après application de ces quatre critères, il reste encore des équipes à égalité elles ne seront pas départagées et seront considérées comme ex-æquo.**

## **LIVRE 3. LE JEU**

## **Section 3.1.     TEMPS DE JEU ET POINTS DE VICTOIRE**

### **Article 3.1.1     Jeu Classique.**

*Un seul point suffit à remporter la victoire.*

- (a)   Format 5 joueurs : 5 minutes
- (b)   Format 3 joueurs : 3 minutes

### **Article 3.1.2     Jeu Long**

#### ***Alinea 3.1.2.1     Match en 2 points (race to 2) :***

- (a)   Format 3 joueurs: 5minutes de temps de jeu effectif, 2 minutes de pause entre chaque point
- (b)   Format 5 joueurs: 7 minutes de temps de jeu effectif, 3 minutes de pause entre chaque point

#### ***Alinea 3.1.2.2     Match en 4 points gagnants (modèle dit SPL)***

*10 minutes de temps de jeu effectif; 2 minutes de pause entre chaque point*

#### ***Alinea 3.1.2.3     Match en 5 points gagnants (modèle dit CPL)***

*15 minutes de temps de jeu effectif, 2 minutes de pause entre chaque point.*

## **Section 3.2.     AVANT LE DEPART**

### **Article 3.2.1     Début de match**

#### ***Alinea 3.2.1.1     Feuilles d'inscription***

*Les feuilles d'inscription des équipes doivent être enregistrées et validées auprès du directeur de tournoi représentant l'organisation.*

#### ***Alinea 3.2.1.2     Enregistrement de la composition des équipes***

*La composition des équipes doit être inscrite sur la feuille de match et validée par l'arbitre de table. En cas de doute, la décision du responsable terrain fait foi.*

#### ***Alinea 3.2.1.3     Contrôle technique***

*A chaque début de match l'ensemble des lanceurs des deux équipes doivent subir un contrôle technique complet pour en valider le fonctionnement ainsi que la puissance.*

- (a) Un lanceur ne remplissant pas un seul des tests du contrôle technique ne peut pas être utilisé sur le terrain.
- (b) Ce lanceur peut, après avoir été de nouveau réglé, repasser l'ensemble des contrôles sous réserve d'accord de l'arbitre.

#### ***Alinea 3.2.1.4     Tirage AU Sort (TAUS)***

*Le choix des bases de départ se fait par un Tirage AU Sort (appelé TAUS) au moyen d'une pièce.*

- (a) Tout autre moyen d'effectuer le TAUS est invalide.
- (b) Lorsque les responsables des deux équipes sont d'accord sur le choix des bases de départ, il n'est pas nécessaire d'effectuer le TAUS.
- (c) Dans le cas du jeu long, il est possible que le choix des bases de départ soit déterminé suivant la position de l'équipe dans les colonnes du planning. Cette option doit être validée par le directeur de tournoi et le directeur de compétition et avoir été communiquée à l'ensemble des capitaines et des responsables terrain pour être appliquée.

## **Article 3.2.2      Début de round**

### ***Alinea 3.2.2.1      30 secondes***

*Les 30 dernières secondes avant le début d'un round sont signalées de façon auditive.*

### ***Alinea 3.2.2.2      10 secondes***

- (a) Les 10 dernières secondes avant le début d'un round sont signalées de façon auditive. La combinaison de sons émise doit être différente du signal des 30 secondes.
- (b) L'ensemble des arbitres présents sur le terrain confirment ce signal en maintenant leurs deux mains en l'air.
- (c) Les joueurs pointent leur lanceur vers leur propre base. Les lanceurs doivent être en position de contact avec la base et les deux pieds du joueur doivent être à l'intérieur du terrain. Le non-respect de ces règles au moment du signal de départ constitue un faux-départ.
- (d) Aucun tir en direction du camp adverse ne peut être effectué entre le signal des 10 secondes et le début du jeu.

### ***Alinea 3.2.2.3      Départ***

- (a) Le départ est signalé de façon auditive. La combinaison de sons émise doit être différente des signaux précédents.
- (b) Dans le cas de départs sans assistance électronique, le son devra être émis par un sifflet ou tout autre objet de type corne de brume.
- (c) L'ensemble des arbitres présents sur le terrain baissent leur main pour confirmer le départ.
- (d) Les joueurs peuvent dès lors pointer leur lanceur vers les joueurs adverses et quitter la base
- (e) Au moment du départ, les joueurs doivent être en possession de l'ensemble de leurs vêtements, équipement et accessoires (y compris les accessoires de sécurité).

## **Section 3.3.     DEROULEMENT**

### **Article 3.3.1     Obligations de vérifications**

- (a) Les joueurs ne peuvent empêcher les adversaires d'atteindre leur objectif qu'en les marquant au moyen de leur propre lanceur. Toute autre méthode visant à empêcher l'adversaire d'atteindre son objectif est considéré comme une faute de jeu et sanctionné. La possibilité de comportement antisportif peut alourdir la sanction dans une telle situation.
- (b) Le joueur est responsable de la vérification des impacts. Dès qu'un joueur reçoit un impact, il doit vérifier lui-même si cela lui est possible la présence de marque ou cesser toute action de jeu et demander un check aux arbitres.
- (c) Un joueur impacté durant son mouvement peut continuer vers le premier obstacle non occupé par un joueur adverse avant de se vérifier ou de demander un check.
- (d) Un joueur impacté durant son mouvement ne doit plus continuer de tirer sur les joueurs adverses durant le reste de son mouvement.
- (e) Il est interdit d'enjamber ou de sauter par dessus un obstacle de plus de 80cm de hauteur.

*Il est fortement déconseillé d'entamer toute action de jeu après avoir demandé un check et avant décision finale de l'arbitre car, dans le cas où le joueur serait marqué, cela serait considéré comme jeu avec impact et pénalisé d'un one for one.*

### **Article 3.3.2     Modification des caractéristiques du lanceur**

*Les caractéristiques du lanceur ne peuvent pas être modifiées en cours de partie par le joueur sans accord d'un arbitre de jeu. Cela inclut toute intervention sur l'électronique du marqueur ainsi que du loader qui y est attaché.*

### **Article 3.3.3     Joueur éliminé**

- (a) Un joueur est éliminé dès lors qu'il est marqué.
- (b) Un joueur est éliminé dès lors que son élimination est signalée par un arbitre.
- (c) Un joueur est éliminé dès lors qu'il met la main sur sa tête ou effectue tout geste ressemblant. Son élimination est alors confirmée par l'arbitre.

### **Article 3.3.4     Obligations du joueur éliminé**

- (a) Un joueur éliminé doit cesser immédiatement toute action de jeu en cours.
- (b) Un joueur éliminé doit immédiatement se taire et sortir du terrain le plus vite possible par le chemin le plus court afin de réduire au minimum leur impact sur le jeu en cours.
- (c) Un joueur éliminé doit maintenir la main sur la tête jusqu'à sa sortie du terrain
- (d) Jeu classique : un joueur éliminé doit se réfugier dans la zone prévue par l'organisation où il doit rester jusqu'à la fin du match déclenchée par le responsable de terrain. Une fois le joueur présent dans la zone de refuge (dead box) il doit sécuriser son lanceur et le poser au sol.
- (e) Jeu long : Un joueur éliminé doit retourner dans la zone joueur qui lui appartient. Le joueur doit sécuriser son lanceur avant de passer la porte de sortie.

### Article 3.3.5 Abandon et ramassage

- (a) Les accessoires peuvent être abandonnés par un joueur (tige de nettoyage, pots, backpack)
- (b) Les équipements de sécurité (masque, sac à canon, housse de bouteille) ne peuvent pas être abandonnés.
- (c) Les éléments constitutifs de base du lanceur (bouteille, marqueur et canon) ne peuvent pas être abandonnés.
- (d) Un joueur en jeu peut ramasser un accessoire abandonné en prenant la responsabilité des possibles marques présentes sur cet objet qui entraîneraient son élimination directe.

### Article 3.3.6 Contrôles techniques

- (a) Les arbitres peuvent effectuer à tout moment de la partie les contrôles techniques qu'ils estiment pertinents. Ces contrôles doivent être les moins intrusifs possibles pour le déroulement du jeu.
- (b) Lors d'un contrôle en cours de partie, une seule mesure peut être suffisante pour valider le contrôle. L'arbitre est seul apte à déterminer si une autre mesure est nécessaire.

### Article 3.3.7 Interférences

#### *Alinea 3.3.7.1 Interférence orale*

- (a) **Jeux classique** : toute intervention orale depuis une zone autre que la zone de jeu et ayant un impact possible dans la zone de jeu est considérée comme une interférence orale. Les interférences orales en jeu classique sont traitées par l'organisateur de tournoi qui a toute liberté d'action pour résoudre ce point.
- (b) **Jeux long** : toute intervention orale effectuée par un membre de l'équipe en dehors de la zone joueur ou en dehors de la zone spotter est considérée comme une interférence orale. Les interférences orales sont sanctionnées par l'élimination virtuelle du fautif et l'arbitre appliquera ensuite la pénalité correspondante sur un joueur de l'équipe en jeu.

#### *Alinea 3.3.7.2 Interférence physique*

- (a) *Toute intervention depuis une zone externe au terrain ayant une conséquence possible dans la zone de jeu est considérée comme une interférence physique. Les interférences physiques sont sanctionnées par l'élimination virtuelle du fautif et l'arbitre appliquera ensuite la pénalité correspondante sur un joueur de l'équipe en jeu. La notion de comportement antisportif peut alourdir ou modifier la sanction.*
- (b) Par extension à cet alinéa, le fait de s'appuyer sur le filet ou de marcher dessus est considéré comme une interférence physique.

### Article 3.3.8 Changement de côté

- (a) Le changement des bases de départ n'intervient qu'en jeu long
- (b) Le changement des bases de départ s'effectue tous les deux points marqués
- (c) Les zones joueur restent identiques lors des changements de bases de départ. Seuls les spotters changent leur position pour suivre le côté de départ de leur équipe.
- (d) Le coach et les joueurs présents en zone joueur doivent rester à leur place.

## **Article 3.3.9      Temps mort**

*Les temps morts n'interviennent que dans le cas du jeu long.*

### ***Alinea 3.3.9.1      Temps mort***

- (a) Chaque équipe peut demander un seul temps mort (game time-out ou time-out) durant par match.
- (b) La demande doit être effectuée auprès de l'arbitre de table.
- (c) Tout temps mort non demandé durant un match est perdu.
- (d) Une demande de temps mort ne peut pas être prise en compte si elle est effectuée entre le signal des 10 secondes et le signal de départ.
- (e) Une demande de temps mort valide ajoute 1 minute de temps de pause.

### ***Alinea 3.3.9.2      Temps mort technique***

- (a) Le temps mort technique (technical timeout) ne peut être demandé à l'arbitre de table que par le responsable terrain.
- (b) Le temps mort technique dure autant de temps que nécessaire jusqu'à ce que le responsable terrain demande la reprise.
- (c) Lorsqu'un temps mort technique intervient entre le signal des 10 secondes et le début du round, la reprise est automatiquement effectuée sur le signal des 10 secondes.

## **Section 3.4. INTERRUPTIONS**

### **Article 3.4.1 Interruption du match en cours**

- (a) Un match peut être interrompu en cas de force majeure.
- (b) Seul le responsable de terrain peut décider de l'interruption du match.
- (c) Lors d'une interruption de match, les joueurs doivent cesser toute action de jeu, sécuriser leur lanceur et le poser au sol.
- (d) La reprise du match se fait aux mêmes places qu'au moment de l'arrêt et doit suivre les étapes du chapitre 3.3 (début de round)

### **Article 3.4.2 Interruption du tournoi**

- (a) Une demande d'interruption de tournoi peut être effectuée soit par le directeur de tournoi soit par le directeur de compétition.
- (b) Le tournoi doit être interrompu dès la demande effectuée et une réunion impliquant le directeur de compétition, le directeur de tournoi ainsi que les représentants de toutes les équipes inscrites doit être mené dans les plus brefs délais.
- (c) Les conditions de reprise sont établies sur décision commune des directeurs de compétition et de tournoi.
- (d) Les modalités de reprise sont établies sur vote à la majorité des participants.
- (e) Un compte-rendu indiquant les votants (de façon nominative), les causes et les conditions de reprises devra être établi et publié sous 48h par le directeur de tournoi au travers des moyens de communication dont il dispose.

## **Section 3.5. RACCROCHAGE DE DRAPEAU ET JET D'ÉPONGE**

### **Article 3.5.1 Raccrochage de drapeau**

#### ***Alinea 3.5.1.1 Arrêt du temps***

*Lorsqu'un joueur tente un raccrochage de drapeau. Le temps est arrêté mais la partie continue, tous les contrôles et vérifications sont donc encore possibles et valides. Les joueurs doivent cesser toute action de jeu qui n'est pas expressément demandée par un arbitre tant que cette phase perdure.*

#### ***Alinea 3.5.1.2 Vérification du joueur***

- (a) Le joueur est exempt de toute marque, le joueur est alors déclaré clean et le point est attribué à son équipe.
- (b) Si le joueur est marqué, il est alors déclaré éliminé et les pénalités possibles s'appliquent. Si après application des pénalités il reste des joueurs capables de jouer, le temps de jeu est alors relancé.

#### ***Alinea 3.5.1.3 Vérification de tous les joueurs encore en jeu***

- (a) Cette vérification n'est systématique qu'en jeu classique car elle permet de définir le goal average du match. En jeu long, cette vérification reste à la discrétion des arbitres présents sur le terrain.
- (b) Dès le raccrochage de drapeau effectué, les joueurs doivent s'abstenir de se déplacer et chercher du regard l'arbitre le plus proche.
- (c) Sur demande de l'arbitre, le joueur devra s'approcher de celui-ci et se soumettre à un contrôle des marques ainsi qu'à un possible contrôle technique du lanceur à la discrétion de l'arbitre de jeu.

#### ***Alinea 3.5.1.4 Validation du point et déclenchement de la pause***

- (a) Lorsque la ou les vérifications consécutives au raccrochage de drapeau et que celui-ci a été validé par un arbitre de jeu, le responsable terrain valide le point.
- (b) Une fois le point validé, l'arrêt du temps est officialisé, la partie est arrêtée et le round prend fin. La fin du match est annoncée par le responsable terrain si nécessaire.
- (c) En jeu long, la fin du round enclenche systématiquement la pause.inter-round.

### **Article 3.5.2 Jet d'éponge**

- (a) A tout moment du round en cours, une équipe peut décider d'accorder le point à l'équipe adverse.
- (b) Une équipe qui souhaite jeter l'éponge le signale à l'arbitre de table par le terme « Eponge » ou « Towel »
- (c) Dès que l'arbitre de table enregistre la demande de jet d'éponge, il arrête le temps, signale le jet d'éponge au responsable terrain et le point est automatiquement accordé à l'équipe adverse.
- (d) Dès que le responsable terrain a connaissance du jet d'éponge, il le signale à l'ensemble des joueurs et arbitres de jeu.
- (e) Les pénalités appliquées après le signalement du jet d'éponge par le responsable terrain ne sont pas comptabilisables.

### **Section 3.6. REGLE DES SOIXANTE SECONDES**

- (a) Cette règle spécifique n'est valide qu'en jeu long et s'applique dans les soixante dernières secondes du temps de jeu effectif.
- (b) Durant cette période de temps toute pénalité de 2 pour 1 (two for one) ou 3 pour 1 (three for one) entraîne l'arrêt du temps de jeu, donne le point à l'équipe adverse et déclenche un nouveau round dans le cas où ce point automatique ne donnerait pas la victoire.

### **Section 3.7. PROLONGATION EN MORT SUBITE**

- (a) Cette prolongation n'est utilisée que dans les cas d'égalité de points à la fin du temps de jeu effectif pour les matchs en mode tournoi.
- (b) En mode championnat, une égalité à la fin du temps de jeu effectif n'ouvre pas de prolongation en mort subite et se solde par une égalité.
- (c) La prolongation en mort subite est une extension du temps de jeu effectif de 5 minutes.
- (d) La première équipe marquant un point est déclarée vainqueur du match.
- (e) La règle dite des « soixante secondes » ne s'applique que dans les soixante dernières secondes de la prolongation en mort subite.

## **Section 3.8.     ELIMINATION ET PENALITES**

### **Article 3.8.1     Application**

- (a) Les éliminations sont appliquées à des joueurs en jeu sauf cas d'élimination virtuelle.
- (b) Les pénalités sont appliquées par l'arbitre qui choisit le premier joueur encore en jeu sous son regard.
- (c) L'arbitre reste libre de son choix du joueur devant subir la pénalité.

### **Article 3.8.2     Manque de joueurs**

- (a) Si un arbitre de jeu ne peut pas appliquer entièrement sa décision faute de joueurs encore en jeu, le temps de jeu est immédiatement arrêté par le responsable terrain, le raccrochage de drapeau est automatiquement accordé à l'équipe adverse et l'application de la décision initiale est effectuée comme suit :
- (b) Jeu classique : autant de joueurs que nécessaires sont réintégrés virtuellement au profit de l'équipe adverse dans le décompte du goal average pour appliquer complètement la décision de l'arbitre.
- (c) Jeu long : l'équipe du joueur fautif devra débiter le round suivant avec autant de joueurs en moins en base de départ que nécessaire pour appliquer complètement la décision de l'arbitre.

### **Article 3.8.3     Elimination de tous les joueurs**

*Si une élimination ou l'application d'une pénalité supprime le dernier joueur encore en jeu et qu'il ne reste aucune pénalité en souffrance d'application, le temps est alors arrêté et*

- (a) En jeu long : aucun point n'est attribué pour ce round
- (b) En jeu classique : la partie est déclarée en match nul

#### **Article 3.8.4 Liste des fautes entraînant une élimination simple**

(a) *Etre marqué.*

*Le fait que la marque vienne d'un autre match ou d'un autre round n'est pas opposable à l'élimination du fait de l'obligation du joueur de la propreté de ses vêtements.*

(b) *Demander un check à un arbitre sur un impact aisément vérifiable par le joueur lui-même.*

*Les demandes de check sur des impacts aisément vérifiables faisant suite à une élimination potentiellement simultanée ne sont pas sanctionnables. Les joueurs doivent au contraire attendre la décision de l'arbitre en cas de doute s'ils ne veulent pas prendre le risque d'une pénalité pour jeu avec impact.*

(c) *Prendre un appui au sol en dehors de la zone de jeu.*

*Cet appui peut être soit par le joueur lui-même soit par un des objets portés ou transportés par le joueur. Les lignes de délimitation du terrain sont considérées comme faisant partie de l'intérieur du terrain.*

(d) *Ramasser des billes au sol.*

(e) *Modifier les caractéristiques du lanceur sans accord de l'arbitre.*

(f) *Modifier la configuration du terrain en cours de partie.*

(g) *Passer au-dessus d'un obstacle de plus de 80 cm de hauteur.*

(h) *Gêner volontairement l'arbitre dans sa recherche d'impacts*

(i) *Vélocité du lanceur entre 301 et 310 pieds par seconde en cours de partie.*

(j) *Faire un faux-départ.*

*Un joueur faisant un faux-départ sera uniquement éliminé même si ce joueur fait action de jeu entre le faux-départ et le moment où l'arbitre signale son élimination. Le fait d'effectuer un tir vers la zone adverse entre le signal des 10 secondes et celui du début du round est considéré comme un faux-départ.*

(k) *Passer son lanceur à un autre joueur.*

(l) *Utiliser le lanceur d'un autre joueur.*

(m) *Abandon d'objet autre que les accessoires autorisés.*

*Dans le cas du masque, la simple perte suffit à l'élimination.*

(n) *Ramasser un objet marqué.*

(o) *Utilisation d'outil dans l'aire de jeu*

(p) *Empêcher le joueur adverse de remplir son objectif par un autre moyen qu'en le marquant au moyen de son lanceur.*

(q) *Refus d'obéir à un arbitre.*

### **Article 3.8.5      Liste des fautes entraînant un One for One**

- (a) Ne pas se vérifier ou demander un check après avoir été marqué.*
- (b) Faire une action de jeu après avoir été marqué.*
- (c) Faire une action de jeu après avoir été éliminé par un arbitre.*
- (d) Faire action de raccrochage en étant marqué.*
- (e) Parler de façon audible par un tiers dans la zone de jeu après avoir été marqué ou éliminé par un arbitre.*
- (f) Parler depuis la dead box de façon audible par un tiers situé dans le terrain.*
- (g) Ne pas mettre et/ou ne pas maintenir la main sur la tête après avoir été éliminé et avant d'être sorti du terrain.*
- (h) Ne pas sortir du terrain au plus vite et par le plus court chemin après avoir été éliminé.*
- (i) Ramasser un objet sur le terrain en cours de jeu alors qu'on a été éliminé.*
- (j) Interférence physique ou orale.*
- (k) Vitesse du lanceur entre 311 et 320 pieds par secondes*
- (l) Non respect de la zone spotter*

***Le spotter subit alors une élimination virtuelle et la pénalité ne peut être appliquée que par le responsable terrain.***

**Article 3.8.6      Liste des fautes entraînant un Two for One**

- (a) *Faire une action de jeu après avoir fait une faute sanctionnée par une élimination simple ou un one for one et entraînant un avantage pour son équipe.*

*La notion d'avantage reste à la libre interprétation de l'arbitre de jeu qui doit être correctement formé et suivi. A titre indicatif, si le joueur fautif sort un joueur de l'équipe adverse après avoir clairement fait une faute sanctionnable par une élimination ou un one for one, l'avantage est considéré et le two for one valide et applicable.*

- (b) *Vélocité du lanceur au delà de 321 pieds par seconde en cours de partie.*

**Article 3.8.7      Liste des fautes entraînant un Three for One**

- (a) *Faire un geste laissant croire à une volonté d'essuyage*
- (b) *Essuyer une marquee*
- (c) *Se débarrasser volontairement ou non d'un objet marqué.*

## **Section 3.9. FAUTES PERSONNELLES**

### **Article 3.9.1 Applications**

- (a) Les fautes personnelles sont applicables à toute personne détentrice d'une licence ou équivalent même si elle ne joue pas.
- (b) Si une personne responsable d'une faute personnelle ne peut se voir appliquer la décision de l'arbitre, c'est le représentant de l'équipe (coach, capitaine, président de club) qui subira alors la sanction.
- (c) Un nouveau représentant de l'équipe devra alors être désigné.

### **Article 3.9.2 Sanctions directes et sanctions supplémentaires**

- (a) Les fautes personnelles sont sanctionnées par la perte de ses droits pour le joueur fautif. Un joueur ainsi sanctionné doit remettre sa licence à son capitaine. Le capitaine a la responsabilité de remettre la licence du joueur fautif au responsable de terrain.
- (b) Un joueur dépourvu de sa licence ne peut plus pénétrer que dans les zones accessibles aux spectateurs. Cette interdiction vaut pour l'ensemble de la durée du tournoi ou de la manche en cours.
- (c) Un joueur sanctionné pour faute personnelle peut faire l'objet de sanctions disciplinaires.
- (d) Seul le responsable terrain et le directeur de compétition sont en mesure d'appliquer et de faire appliquer les sanctions liées aux fautes personnelles.

**Article 3.9.3      Liste des fautes personnelles :**

- (a) Abus de langage.*
- (b) Contact physique avec un joueur adverse.*
- (c) Mettre en péril sa propre sécurité ou la sécurité des autres.*
- (d) Tir abusif sur un joueur adverse.*
- (e) Pénétrer sur le terrain en cours de partie sans y avoir été autorisé par le responsable terrain.*
- (f) Détérioration volontaire de matériel.*
- (g) Tout comportement jugé comme antisportif par un arbitre.*
- (h) Refus répétés d'obéir à un arbitre.*
- (i) Usage délibéré du lanceur en direction d'un arbitre ou d'une personne ne participant pas au jeu.*
- (j) Pointer volontairement son lanceur en direction d'un arbitre ou d'une personne ne participant pas au jeu.*
- (k) Manque de respect envers autrui.*
- (l) Usurpation d'identité.*
- (m) Caractéristiques techniques du lanceur non conformes en cours de partie (hors vitesse)*
- (n) Modifier la configuration du terrain en dehors d'une partie en cours sans y avoir été autorisé par le directeur de compétition ou le responsable terrain.*

## **Section 3.10. FAUTES COLLECTIVES**

### **Article 3.10.1 Sanctions**

- (a) Les fautes dites collectives sont sanctionnées par la disqualification directe de l'équipe fautive. Elles sont commises soit par l'équipe entière soit par un individu représentant l'équipe, soit par un individu et dont les conséquences impliquent l'ensemble de l'équipe.
- (b) La disqualification est à traiter comme un forfait pour le tournoi.
- (c) Des sanctions disciplinaires individuelles ou collectives peuvent alourdir la sanction initiale.
- (d) Seul le responsable terrain et le directeur de compétition peuvent appliquer et faire appliquer les sanctions pour fautes collectives.

### **Article 3.10.2 Liste des fautes collectives**

- (a) *Entente entre deux joueurs d'équipes adverses sur l'issue d'un match les concernant.*
- (b) *Refus d'obéir à un arbitre de la part du coach ou du capitaine*
- (c) *Joueur sous le coup d'une sanction personnelle pénétrant dans une zone d'accès réservé.*
- (d) *Modification du résultat d'une feuille de scores.*
- (e) *Usage de billes interdites.*
- (f) *Infraction au règlement d'Ethique dans la composition de la feuille d'équipe ou de la feuille d'inscription*
- (g) *Joueur portant, proférant, arborant des images, des slogans, des logos à caractère offensant, provocateur ou illégal sur le lieu du tournoi.*

## Section 3.11. VICTOIRE

### Article 3.11.1 Jeu Classique

*La première équipe qui remporte un point de raccrochage obtient la victoire sur le match en cours. Si aucune équipe ne raccroche le drapeau de façon valide avant la fin du temps de jeu et qu'aucune pénalité n'est en souffrance, le match sera considéré comme match nul.*

### Article 3.11.2 Jeu Long

#### *Alinea 3.11.2.1 Match en 2 points*

- (a) La première équipe cumulant 2 points de raccrochage remporte le match.
- (b) Si le temps limite est atteint, l'équipe ayant le plus de points de raccrochage remporte la victoire.
- (c) Si le temps limite est atteint et que les 2 équipes cumulent autant de points de raccrochage, le match est déclaré nul.

#### *Alinea 3.11.2.2 Match en 4 points (modèle SPL)*

- (a) La première équipe cumulant 4 points de raccrochage remporte le match.
- (b) Si le temps limite est atteint, l'équipe ayant le plus de points de raccrochage remporte la victoire.
- (c) En mode championnat, si le temps limite est atteint et que les 2 équipes cumulent autant de points de raccrochage, le match est déclaré nul.
- (d) En mode tournoi, si le temps limite est atteint et que les 2 équipes cumulent autant de points de raccrochage, une prolongation en mort subite est déclenchée.

#### *Alinea 3.11.2.3 Match en 5 points (modèle CPL)*

- (a) La première équipe cumulant 5 points de raccrochage remporte le match.
- (b) Si le temps limite est atteint, l'équipe ayant le plus de points de raccrochage remporte la victoire.
- (c) En mode championnat, si le temps limite est atteint et que les 2 équipes cumulent autant de points de raccrochage, le match est déclaré nul.
- (d) En mode tournoi, si le temps limite est atteint et que les 2 équipes cumulent autant de points de raccrochage une prolongation en mort subite est déclenchée.

## **Section 3.12. FIN DE PARTIE**

### **Article 3.12.1 Responsable**

- (a) Seul le responsable de terrain peut annoncer la fin de la partie en cours.
- (b) La déclaration de fin de partie faite par tout autre personne que le responsable terrain, arbitre ou non, ne sont pas valides.
- (c) Tant que la fin de partie n'est pas signalée par le responsable terrain, toute intrusion sur le terrain sera sanctionnée comme indiqué au chapitre 3.10.

### **Article 3.12.2 Feuille de match et réclamations**

- (a) La feuille de match est vérifiée par le responsable terrain
- (b) Après vérification, la feuille de match est signée par les capitaines des deux équipes puis par le responsable terrain qui aura pris compte des éventuelles réclamations.
- (c) Toute réclamation doit être dûment signalée sur la feuille de match avant signature du responsable terrain. La présence ou l'absence de signature d'un capitaine ne fait pas office de demande de réclamation. Une feuille soumise à réclamation doit être contresignée par le directeur de compétition, après modifications éventuelles, pour être validée.

## **Section 3.13. FORFAIT ET DISQUALIFICATION**

### **Article 3.13.1 Forfait sur un match**

- (a) Les équipes sont déclarées forfait sur un match en cas d'absence ou de refus de jouer.
- (b) Le forfait est déclaré par le responsable terrain et doit être confirmé par le directeur de compétition. Un match déclaré forfait ne peut pas être rejoué.
- (c) Une équipe opposée à une équipe forfait sur un match est considérée comme victorieuse avec le maximum de points de goal-average possible.

### **Article 3.13.2 Forfait sur un tournoi**

- (a) En cas de forfaits répétés sur plusieurs matchs, le directeur de compétition et le directeur de tournoi peuvent décider d'un forfait global sur le tournoi.
- (b) La décision doit être partagée par les deux directeurs.
- (c) Une fois la décision prise, elle n'est plus opposable.
- (d) Tous les points gagnés lors de matchs durant lesquelles l'équipe n'était pas considérée comme forfait sont annulés tant pour l'équipe forfait que pour les équipes l'ayant rencontrée.
- (e) Les équipes forfaits sur un tournoi sont exclues du classement. Elles seront indiquées en fin de classement avec la mention « Forfait ».

### **Article 3.13.3 Disqualification**

- (a) Une équipe peut être disqualifiée sur décision commune du directeur de tournoi et du directeur de compétition. Une fois la décision prise, elle n'est plus opposable.
- (b) Une équipe disqualifiée est traitée comme étant forfait sur un tournoi. Des sanctions disciplinaires complémentaires peuvent être mises en œuvre.

## **Section 3.14. CONFLITS DANS LE RÈGLEMENT**

### **Article 3.14.1 Procédure**

- (a) Dans le cas d'une situation non prévue par le présent règlement ou d'un conflit d'interprétation entre deux articles du présent règlement, le responsable terrain, potentiellement aidé par le directeur de compétition, prendra sa décision en se basant sur l'usage commun, l'état de l'art ou le simple bon sens.
- (b) Les décisions prises par le responsable terrain lors d'une situation entrant dans le champ de cette section ne sont pas opposables ni réclamables.
- (c) Toute situation entrant dans le champ de cette section doit être portée dans les plus brefs délais à la connaissance de la commission Arbitrage qui se réserve le droit de modifier ou faire modifier le présent règlement dans le sens qu'elle jugera bon même si cette modification devait aller à l'encontre de la décision initialement prise.