



Règlement FFP – Version 1.9

2022-2023

Table des matières

1 Règles.....	4
1.1 Information.....	4
1.2 Dimensions du terrain et exigences	4
2 Mode de tir FFP	5
2.1 Exigences de mode de tir et infractions	5
3 Les arbitres	6
3.1 L'équipe arbitrale	6
3.2 Application.....	6
3.3 Gestes des arbitres et drapeaux.....	6
4 Equipes ■ ■.....	7
4.1 Membres d'une équipe	7
4.2 Effectifs	8
4.3 Cartes d'identification	9
5 Equipement	9
5.1 Exigences générales.....	9
5.2 Masque	10
5.3 Bouchon de canon	10
5.4 Vêtements	11
5.5 Equipement de protection	12
5.6 Billes de paintball.....	12
5.7 Equipement autre.....	13
6 Lanceur de paintball	13
6.1 Système air	13
6.2 Lanceur	14
6.3 Canon.....	15
6.4 Réservoir de billes (Loader)	15
7 Structure du match.....	16
7.1 Formats de jeu.....	16
7.2 Système de matchs doubles (également dit « en quarter »)	17
7.3 Feuille de score.....	17
8 Le jeu	17
8.1 Zone des stands (pit)	17
8.2 Inspection de lanceur avant le jeu.....	18
8.3 Début du jeu	19
8.4 Procédure de départ.....	20

8.5	Passage de chronographe sur le terrain.....	20
8.6	Contrôle d'impacts	21
8.7	Temps morts.....	21
8.8	Interruption du jeu	22
8.9	Appui sur le buzzer	22
8.10	Jet d'éponge	23
8.11	Règle des 60 dernières secondes	23
8.12	■ ■ Prolongation	23
8.13	Fin de match	24
9	Impacts et éliminations	25
9.1	Définition d'un impact.....	25
9.2	Joueurs et impacts.....	25
9.3	Eliminations	26
10	Système de points	27
10.1	■ ■ Points	27
10.2	Forfaits.....	28
10.3	Bris d'égalité (tie-break)	28
11	Pénalités	29
11.1	Attribution des pénalités.....	29
11.2	Règle en cas de défaut du nombre de joueurs.....	31
11.3	Collusion	32
12	Suspensions, expulsions, disqualifications et amendes dues à de graves comportements antisportifs ...	32
12.1	Application de suspensions, expulsions, disqualifications et amendes dues à de graves comportements antisportifs.....	32
12.2	Conflit avec les règles	34
13	Règlement catégorie U 16	34
13.1	Type de lanceur.	35
13.2	L'équipement du joueur.	35
13.3	Le règlement de jeu.....	35
13.4	Le terrain.	36
13.5	L'encadrement.....	36
13.6	U16, c'est quoi ?	37
13.7	Les exceptions.	37
14	Définitions	37
14.1	Glossaire	37

1 Règles

1.1 Information

- 1.1.1 Ce règlement est la traduction française du règlement WPBO version 1.2 à jour au moment de la traduction. Ce règlement ne fait pas office de traduction officielle des règles WPBO et seule la version originale fait foi pour tous les évènements se réclamant du règlement WPBO. Les règles qui font l'objet d'une spécificité propre à la FFP sont signalés par un drapeau français (■ ■). Ce règlement peut être utilisé par tout évènement non homologué par la FFP mais la FFP décline toute responsabilité quant à son interprétation, son application, ou les divergences qui pourraient être constatées par rapport aux évènements siglés FFP.
- 1.1.2 Il est de la responsabilité des joueurs et du personnel de toute équipe participante de connaître et comprendre les règles régissant les compétitions FFP.
- 1.1.3 Si la signification d'une portion de ce règlement est imprécise, l'interprétation la plus simple et la plus cohérente avec le corps du règlement sera vraisemblablement l'interprétation correcte. Les omissions ne sont pas des failles. Lorsque des exemples sont fournis, ils ne sont pas censés représenter toutes les situations possibles, mais seulement des exemples représentatifs.
- 1.1.4 Le règlement intègre une mise à jour particulière pour la catégorie U16, qui figure en point 13. Toutes les règles précédentes qui entreraient en contradiction avec les règles du point 13 sont considérées comme nulles, pour cette catégorie particulière.

1.2 Dimensions du terrain et exigences

- 1.2.1 Le terrain au standard FFP mesure 45x36 mètres avec une grille de 3x3 mètres (annexe 1). Il doit contenir au moins 35 obstacles utilisés sur un plan (layout).
- 1.2.2 Une base de départ doit mesurer 2x1.2 mètres et être placée au centre de la limite arrière du terrain.
- 1.2.3 Les limites du terrain jouable doivent être marquées clairement et placées à un minimum de 1,5 mètre des filets.
- 1.2.4 Les obstacles doivent être placés à un minimum de 1,5 mètre des limites du terrain. La répartition des obstacles sur le terrain doit correspondre aux plans des évènements officiels.
- 1.2.5 Chaque terrain doit être pourvu de 2 zones « pit » pour les équipes de chaque côté du terrain et une tente d'arbitres entre les zones « pit ».
- 1.2.6 Afin de répondre aux exigences FFP, le terrain doit être pourvu de tableau de score électronique, de « buzzers » de base, d'un pupitre de commande et de signaux sonores puissants.
- 1.2.7 Aucun joueur ou membre d'équipe n'est autorisé à aucun moment de changer la configuration du terrain. Modifier le plan du terrain lors du déroulement de la partie de manière délibérée entraînera une élimination du joueur. Tout joueur altérant le terrain à

quelconque autre moment avant ou pendant le tournoi sera suspendu pour la durée du tournoi.

2 Mode de tir FFP

2.1 Exigences de mode de tir et infractions

- 2.1.1 Tout lanceur capable de ramping (NdT : assistance électronique au tir) ne pourra tirer plus d'une bille par pression et relâchement de la détente sauf si :
- 2.1.1.1 La détente a été pressée et relâchée quatre fois, et
 - 2.1.1.2 La détente a été pressée et relâchée une fois au moins toutes les 200 millisecondes. (NdT : 5 BPS)
- 2.1.2 Le marqueur ne peut tirer plus d'une bille par intervalle de 95 millisecondes (10,5 BPS).
- 2.1.3 Un joueur sur le terrain de jeu dont le lanceur effectue deux tirs entre 10,6 et 10,8 BPS recevra une pénalité majeure.
- 2.1.4 Un joueur sur le terrain de jeu dont le lanceur effectue deux tirs entre 10,9 et 12,4 BPS recevra une pénalité majeure (appliquée au point suivant) et le point durant lequel a eu lieu l'infraction sera automatiquement accordé à l'équipe adverse.
- 2.1.5 Un joueur sur le terrain de jeu dont le lanceur effectue deux tirs supérieurs à 12,5 BPS recevra une pénalité majeure (appliquée au point suivant) et le point durant lequel a eu lieu l'infraction sera automatiquement accordé à l'équipe adverse. Le joueur sanctionné sera suspendu pour le reste du tournoi.

Intervalle en millisecondes		Cadence en tirs par secondes		
	95 ms	0 bps	10,5 bps	Conforme
94,3 ms	92,5 ms	10,6 bps	10,8 bps	Pénalité majeure
91,7 ms	80,6 ms	10,9 bps	12,4 bps	Pénalité majeure, point automatique
80 ms		12,5 bps		Pénalité majeure, point automatique, suspension du joueur

3 Les arbitres

3.1 L'équipe arbitrale

- 3.1.1 L'équipe arbitrale suggérée est constituée :
- (a) D'un chef terrain sur chaque terrain ;
 - (b) D'arbitres de champ ;
 - (c) D'un arbitre de table.
- 3.1.2 Il est recommandé que chaque terrain soit pourvu d'un minimum :
- De 6 arbitres de champ, plus un chef terrain pour le format à 3 joueurs ;
 - De 10 arbitres de champ, plus un chef terrain pour les formats à 5 joueurs.
- 3.1.3 Tous les arbitres de champ et chefs arbitres sont sous contrôle direct du responsable arbitre (ou ultimate).

3.2 Application

- 3.2.1 Le chef terrain de chaque terrain représente la plus haute autorité sur ce terrain.
- 3.2.2 Toute décision prise par le chef terrain sur son terrain est définitive et sans appel.
- 3.2.3 Le responsable arbitre ne reviendra sur aucune décision prise sur un terrain par son chef de terrain.
- 3.2.4 Le responsable arbitre représente la plus haute autorité sur un évènement en ce qui concerne le déroulement du jeu et les litiges sur le terrain.
- 3.2.5 Toute décision du responsable arbitre est définitive et sans appel.

3.3 Gestes des arbitres et drapeaux

- 3.3.1 **Éliminé** – Un arbitre signalera l'élimination d'un joueur en plaçant une main sur sa tête et en pointant l'autre main ouverte et tendue vers le joueur éliminé. L'arbitre ne pourra pas remettre un joueur en jeu après une élimination signalée par les gestes. Simultanément à l'élimination l'arbitre crie fort et clairement « OUT ».
- 3.3.2 **Clean** - Un arbitre signalera qu'un joueur est propre de tout impact valide et n'a pas été éliminé en levant un doigt ou une serviette dans les airs en le/la bougeant avec un mouvement circulaire.
- 3.3.3 **Signaux de pénalité**
- 3.3.3.1 Les arbitres peuvent signaler les pénalités par une méthode parmi deux :
- (a) Un mouvement vertical des deux poings face au corps du/des joueur(s) additionnel(s),
 - (b) En lançant un drapeau jaune (pénalité mineure) ou rouge (pénalité majeure ou pénalité majeure grave) dans les airs.

- 3.3.3.2 Le type de signaux de pénalité utilité (mouvement des poings ou drapeaux) par les arbitres doit être le même pour tous les arbitres durant un match.
- 3.3.4 **Signal de pénalité mineure (un pour un)**
- 3.3.4.1 L'arbitre signalera d'abord l'élimination du joueur ayant commis l'infraction. Ensuite il signalera la pénalité par une des deux méthodes :
- (a) Un mouvement vertical des deux poings face au corps du/des joueur(s) additionnel(s), en répétant le signal de pénalité pour chaque joueur additionnel compté comme éliminé suite à l'infraction. L'arbitre signalera aussi verbalement la pénalité. L'arbitre crierà « OUT » à chacun des joueurs éliminés.
- (b) En jetant un drapeau jaune dans les airs. L'arbitre signalera aussi verbalement la pénalité. L'arbitre crierà « OUT » à chacun des joueurs éliminés.
- 3.3.5 **Signal de pénalité majeure (deux pour un) ou majeure grave (trois pour un)**
- 3.3.5.1 L'arbitre signalera d'abord l'élimination du joueur ayant commis l'infraction. Ensuite il signalera la pénalité par une des deux méthodes :
- (a) Un mouvement vertical des deux poings face au corps du/des joueur-s additionnel(-), en répétant le signal de pénalité pour chaque joueur additionnel compté comme éliminé suite à l'infraction. L'arbitre signalera aussi verbalement la pénalité. L'arbitre crierà « OUT » à chacun des joueurs éliminés.
- (b) En jetant un drapeau rouge dans les airs. L'arbitre signalera aussi verbalement la pénalité. L'arbitre crierà « OUT » à chacun des joueurs éliminés.
- 3.3.6 ■ ■ **60 secondes** – Tous les arbitres lèveront les mains, frappant de manière répétée un poing dans l'autre main ouverte. ATTENTION, le signal des 60 secondes sera également donné quel que soit le format joué.
- 3.3.7 **10 secondes** – Tous les arbitres lèveront les mains ouvertes face au terrain au signal sonore des 10 secondes. Le chef terrain pourra crier « 10 secondes ». Tous les arbitres devront abaisser immédiatement leurs bras après le signal de départ.
- 3.3.8 **Time** – Un ou plusieurs arbitre-s lèvera-ont les mains formant un « T » au-dessus de la tête avec les deux mains ouvertes.

4 Equipes ■ ■

Attention ! Toutes les règles du présent chapitre ne sont valables que dans la mesure où elles n'entrent pas en conflit avec le règlement d'éthique de la FFP. En cas de conflit constaté entre une règle de ce chapitre et le règlement d'éthique, c'est le règlement d'éthique qui prime.

4.1 Membres d'une équipe

4.1.1 **Coach, capitaine**

- (a) Le coach, en tant que meneur d'équipe, est responsable de l'organisation, de la supervision et de la discipline des membres de son équipe. Il doit impérativement être

licencié dans l'association de l'équipe. Il est déclaré sur la feuille d'équipe en plus de l'effectif joueur.

(b) Le capitaine est la seule personne autorisée à discuter des questions avec le chef terrain ou les officiels du tournoi.

(c) Le capitaine doit être présent à la réunion des capitaines ou réunion technique si celle(s)-ci a(ont) lieu.

(d) Une personne peut assurer la fonction de représentant de capitaine et de coach simultanément.

(e) ■ ■ Le capitaine est signalé avec un brassard fourni par l'organisation ou répondant aux caractéristiques du brassard officiel FFP. Il doit être porté en permanence pendant la compétition et peut être transféré à tout moment à un autre joueur, sous réserve d'en avertir l'arbitre de table ou le chef de terrain. Le capitaine est mentionné sur la feuille de match ;

4.1.2 **Joueurs**

(a) Seuls les joueurs en conformité avec les règles du tournoi pourront participer au tournoi.

(b) Les joueurs doivent se conformer au règlement du tournoi.

(c) Les joueurs ne doivent pas interférer avec le travail des arbitres.

(d) Tout joueur remplaçant de l'effectif du tournoi peut remplacer un autre joueur, ou joueur suspendu à tout moment durant le tournoi.

4.1.3 **Pit crew**

(a) Un pit crew fait partie intégrante d'une équipe, et est responsable d'assister les joueurs entre les points et matches.

(b) Les membres du pit crew ne sont pas autorisés à jouer pour l'équipe, à moins qu'ils ne soient inscrits en tant que joueurs.

(c) Un pit crew ne peut entrer sur le terrain qu'avec l'autorisation des arbitres.

4.2 Effectifs

4.2.1 ■ ■ Tous les joueurs de l'équipe prenant part à un tournoi doivent être inclus dans l'effectif de l'équipe. La constitution détaillée d'une équipe figure dans le règlement d'éthique édité par la FFP.

4.2.2 Seules les personnes incluses dans l'effectif de l'équipe seront autorisées à jouer lors de l'évènement FFP.

4.2.3 Aucun joueur ne peut apparaître sur plus d'un effectif d'équipe.

- 4.2.4 Toutes les équipes doivent soumettre les effectifs complets à l'inscription. Un effectif d'équipe ne peut être changé après le début du tournoi. Une seule feuille d'effectif sera fournie pour la journée de la compétition.
- 4.2.5 Un joueur jouant lors du même tournoi dans 2 équipes différentes (sauf autorisation par la ligue) sera immédiatement suspendu du tournoi et tous les matches qu'il aura joués seront déclarés comme défaits.
- 4.2.6 Effectif minimum
- 4.2.6.1 Une équipe qui ne présente pas un effectif suffisant de 2 joueurs pour du 3men ou de 3 joueurs pour du 5men au départ d'une manche, d'une journée, ou d'un tournoi est considérée comme forfait sur cette manche, cette journée, ou ce tournoi. Ces nombres sont portés à 3 et 5 pour le CDF.
- 4.2.6.2 Une équipe qui présente un effectif suffisant au départ d'un match, mais qui devrait perdre des joueurs en cours de match est autorisée à continuer à jouer avec un effectif inférieur à l'effectif minimum aux points restants à jouer.
- 4.2.6.3 Un joueur aligné en début de manche qui se blesse et ne peut plus jouer est considéré comme aligné pour tous les matches suivants. Il appartient à l'équipe de déclarer forfait ou non pour le match suivant et tous les matches suivants. Une équipe qui se déclare forfait sur un match en raison de cette règle ne peut pas s'aligner sur les matches suivants.

4.3 Cartes d'identification

- 4.3.1 Tout participant au tournoi doit posséder une carte d'identification valide pour participer à un événement FFP. Les joueurs doivent être en mesure de fournir leur carte à tout moment sur le site du tournoi à la demande de tout membre de l'organisation. Aucun joueur ne sera autorisé à jouer sans montrer sa carte à un arbitre avant d'entrer sur le terrain. (NdT : en France la licence FFP pourra faire office de carte d'identification suivant l'organisation du tournoi)
- 4.3.2 Seules les cartes valides ou autres identifiants adéquats permettront l'accès à la zone joueurs.

5 Equipement

5.1 Exigences générales

- 5.1.1 La FFP est autorisé à publier une liste spécifique d'équipement autorisé ou interdit sur ses tournois. Il est fortement recommandé aux joueurs d'utiliser les équipements autorisés par le FFP pour éviter toute potentielle suspensions des tournois.
- 5.1.2 Deux joueurs en vie peuvent échanger de l'équipement durant le jeu.

5.2 Masque

- 5.2.1 Les masques utilisés par les joueurs ou autres doivent être fabriqués pour l'utilisation dans le paintball, être en bon état et avec des écrans non endommagés. Ces masques doivent être conformes aux standards européens (Norme EPI). Les fabricants de masques doivent soumettre les résultats de tests de laboratoires indépendants à la ligue au moins 10 jours avant le début du tournoi, démontrant que le masque respecte les standards EC pour chaque modèle de masque qu'un tel fabricant désire voir l'utilisation autorisée durant le tournoi. Les masques doivent comporter une jugulaire, qui devra être attachée. Toute jugulaire non attachée pendant un point entraînera l'élimination du joueur sur ce point. Afin de ne dissimuler aucune quelconque marque de faiblesse de l'écran, aucun autocollant n'est autorisé sur celui-ci.
- 5.2.2 Les masques doivent être portés à tout instant dans les zones où les lanceurs sont autorisés à être déchargés, incluant mais n'étant pas limités aux :
- Terrains de jeu
 - Zones de chronométrage
 - Zones de tirs
- 5.2.3 Toute violation des règles de cette section résultera en un avertissement officiel donné au capitaine de l'équipe du joueur incriminé à la première infraction. A la seconde infraction, le joueur incriminé sera exclu du tournoi. Si la personne ne peut être associée à aucune équipe, elle sera exclue du site.
- 5.2.4 Toute personne sur le terrain doit porter une protection intégrale du visage telle qu'elle est prévue par le fabricant dans sa forme d'origine. La protection du visage ou des oreilles, intégrée au masque, ne pourra être tournée ou tordue vers le haut ou en aucun cas modifiée par rapport à la forme du masque d'origine dans les endroits ou périodes où les masques sont requis.
- 5.2.5 Les ventilateurs de masque ou supplément décoratifs qui ne sont ni rembourrés ni absorbants seront acceptés.

5.3 Bouchon de canon

- 5.3.1 Les bouchons de canon (NdT : type barrel socks) devront être correctement installés sur tout lanceur équipé d'un système air sur le site du tournoi, au voisinage du site du tournoi incluant, mais n'étant pas limité aux, parkings et hôtels utilisés en lien avec le tournoi. Enlever le canon ou partie du canon, ou insérer une tige de nettoyage ou bouchon type barrel plug ne suffiront pas au respect de cette règle.
- 5.3.2 Les seules exceptions à cette exigence sont :
- (a) Lors des contrôles de vitesse aux stations de chronométrage
 - (b) Lors des tirs de test dans les endroits prévus à cet effet
 - (c) Sur le terrain avant le début du jeu
 - (d) Lors du nettoyage des lanceurs.

- 5.3.3 Le défaut de bouchon de canon résultera en un avertissement officiel donné au capitaine de l'équipe du joueur incriminé à la première infraction. A la seconde infraction, le joueur incriminé sera exclu du tournoi. Si la personne ne peut être associée à aucune équipe, elle sera exclue du site.

5.4 Vêtements

- 5.4.1 Chaque joueur peut porter 3 couches de vêtements (chaque couche consistant en un t-shirt standard en coton avec un grammage d'environ 150g/m), quelle que soit la température extérieure. Les vêtements seront constitués d'un sous vêtement (ou, en addition, un sous pantalon long en cas de basse température) et d'un sous maillot à manches courtes ou longues. (Ndt : exemple : maillot + 2 tshirts ou maillot + plastron + tshirt). **Une seule de ces couches peut présenter un matelassage.**
- 5.4.2 Les joueurs doivent porter un pantalon complet, et un maillot à manches longues comme couche externe. Le maillot de jeu, en particulier devra être identique pour tous les joueurs de l'équipe. La numérotation des maillots est obligatoire, celle-ci devant comporter 2 ou 3 digits, les numéros de 1 à 9 devant être précédés d'un 0. Le numéro doit figurer au minimum dans le dos du joueur, et être d'une taille minimum de 15 cm de hauteur. Le numéro doit être lisible y compris avec le backpack. Le joueur est autorisé à changer de numéro d'une manche/journée à l'autre, mais ne doit pas changer de numéro en cours de manche/journée. Le numéro du joueur doit être mentionné sur la feuille de roster. Le nom du joueur n'est pas obligatoire, mais doit correspondre au joueur qui le porte. Le nom doit être affiché, quand il est affiché, au-dessus du numéro dans le dos du joueur.
- 5.4.3 La tenue du joueur ne pourra contenir la couleur jaune interdite, exception faite si la partie jaune portée par le maillot, le pantalon, les gants ou les chaussures ne soit à plus de 0,25 cm d'une autre couleur, et ne représente pas plus de 10% d'un carré de 5 cm de côté. Les tenues de joueurs contenant du blanc devront être raisonnablement propres, si les tâches sont trop présentes, un arbitre pourra exiger au joueur le changement partiel de sa tenue.
- 5.4.4 La tenue des joueurs incluant pantalon et maillot doit être exempt de déchirures et défauts, doit être ajustée au joueur et ne doit pas être trop grande pour lui. Les joueurs ne pourront porter de pantalons ou maillots faits de matériaux hautement absorbants, tels le feutre ou la polaire, ou de matériaux de nature lisse ou très rembourrée, tels le nylon ou le caoutchouc.
- 5.4.5 Les joueurs ne pourront porter de chaussures avec des crampons en métal ou céramique, ni de crampons pointus ou pointes.
- 5.4.6 Les maillots ou hauts de vêtement devront être complètement enfoncés dans le pantalon ou le back pack.
- 5.4.7 Les joueurs ne pourront porter qu'une seule paire de gants renforcés.
- 5.4.8 Les joueurs pourront porter jusqu'à maximum deux éléments sur la tête.
- 5.4.9.1 Les joueurs pourront porter des coiffes dont la longueur ne dépassera pas de plus de 2 cm la ligne des épaules.
- 5.4.9.2 Les bandeaux absorbant la transpiration ne seront autorisés que s'ils ne dépassent pas 5 cm de largeur et 1 cm d'épaisseur.

- 5.4.9 Si un joueur est trouvé en train de porter un vêtement non conforme durant la partie, il sera éliminé.
- 5.4.10 Les autocollants ne sont pas autorisés sur les vêtements.
- 5.4.11 Gilets ou poches ne pourront pas être conçues de manière à constituer un rembourrage.

5.5 Equipement de protection

- 5.5.1 L'équipement de protection d'un joueur ne devra être modifié par rapport à la forme d'origine donnée par le fabricant et devra être conforme aux standards internationaux. Toute autre protection est interdite.
- 5.5.2 Les joueurs pourront porter une couche de protection d'avant-bras et des coudes, tant que le rembourrage sur ces protections n'ait pas été modifié par rapport à la forme d'origine donnée par le fabricant. **Une telle protection devra être portée sous le vêtement de jeu dit jersey.**
- 5.5.3 Les joueurs pourront porter une couche de protection de tibias et des genoux, tant que le rembourrage sur ces protections n'ait pas été modifié par rapport à la forme d'origine donnée par le fabricant. Une telle protection devra être portée sous les vêtements.
- 5.5.4 Les joueurs pourront porter une couche de plastron (NdT : « chest protector ») conçue pour le paintball, tant que le rembourrage n'ait pas été modifié par rapport à la forme d'origine donnée par le fabricant. L'épaisseur totale des couches du plastron ne doit pas excéder 2 cm. Un plastron comptera comme l'une des trois couches autorisées de vêtements.
- 5.5.5 Les joueurs pourront porter un short de renfort (NdT : slide short), tant que le rembourrage n'ait pas été modifié par rapport à la forme d'origine donnée par le fabricant.
- 5.5.6 Les joueurs pourront porter une protection de l'aîne.
- 5.5.7 Les joueurs sont encouragés à porter une protection de cou consistant en une couche ajustée de néoprène entourant entièrement le cou, avec une épaisseur totale ne dépassant pas 2 cm. Les écharpes ou vêtements similaires sont interdits.
- 5.5.8 Les joueurs sont encouragés à porter une protection de la tête dans l'intention de protéger la zone crânienne avec une épaisseur maximale d'un cm.

5.6 Billes de paintball

- 5.6.1 Les joueurs peuvent transporter n'importe quelle quantité de billes (NdT : voir plus loin pour M500).
- 5.6.2 Les billes utilisées aux compétitions de la FFP doivent se conformer aux standards EC et respecter les critères environnementaux et de non salissure de la FFP.
- 5.6.3 Les billes doivent être complètement solubles dans l'eau.
- 5.6.4 ■ ■ Les billes avec un remplissage ROUGE ou ORANGE sont interdites. Les billes avec un remplissage ROSE sont tolérées.

- 5.6.5 ■ ■ Lors des compétitions officielles de la FFP, l'obligation d'achat des billes sur site ne peut être imposée. Cependant, en certaines occasions, la FFP peut être amené à autoriser certaines marques, libre aux équipes de se fournir sur place ou auprès d'un distributeur des marques autorisées.
- 5.6.6 ■ ■ Il est formellement interdit de ramasser des billes au sol en cours de jeu, le fait de ramasser des billes au sol entrainera l'élimination du joueur sur ce point

5.7 Equipement autre

5.7.1 ■ ■ Les équipements interdits incluent :

- Les équipements (chargeur de billes, lanceur, maillot, pantalon, etc...) jaunes (ou tout couleur similaire à la teinte Pantone 101, 102, 107, 108, 109, 116, 3945, 3955, 3965 et 803) ;
 - Les équipements d'écoute, de communication ou toute forme d'équipement de surveillance ;
- Les dispositifs incendiaires ou générateurs de fumée ;
- Les billes avec un remplissage rouge, ou orange, les billes toxiques, non biodégradables ou indélébiles, ou les billes dont la coque ou le remplissage, ou les deux, ont été altérés ou augmentés d'une quelque façon.
 - Les cylindres de gaz propulseur avec des dates de certification expirées, sans sceau de certification valide, ou n'étant pas dans un bon état de fonctionnement et/ou les avertissements de sécurités ont été retirés ou recouverts.

5.7.2 Les joueurs avec des équipements de couleur interdite, appareils ou cylindres de gaz interdits ne seront pas autorisés sur le terrain. Un joueur trouvé dans une telle situation en cours de jeu sera éliminé.

5.7.3 Les équipes trouvées en train d'utiliser des billes interdites ou les transportant dans les pots ou chargeurs de billes, ou avec une boîte ouverte de ces telles billes seront sujets à suspension ou amende.

5.7.4 Tout autre vêtement ou équipement non expressément autorisé par le règlement sera interdit à moins d'être autorisé par l'arbitre Ultimate. Les joueurs possédant un vêtement ou équipement interdit sur le terrain de jeu seront sanctionnés par une pénalité mineure.

6 Lanceur de paintball

6.1 Système air

6.1.1 Seuls l'air et le CO² sont permis comme gaz propulseurs. Les stations de remplissages devront satisfaire aux exigences spécifiques aux types de gaz d'alimentation. Elles doivent être pourvues des dispositifs de sécurité nécessaires n'ayant subi aucune modification quelconque. La pression maximale autorisée pour les systèmes air est de 4500 PSI ou toute exigence locale si inférieure. Tous les cachets de validation doivent être à jour durant tout l'évènement.

6.1.2 Les bouteilles doivent être fabriquées à l'origine pour satisfaire les standards de sécurité internationaux. L'utilisation de bouteilles avec une date de certification expirée est

interdite. La violation de cette règle entraînera une suspension du joueur pour l'évènement.

- 6.1.3 Les bouteilles contenant du gaz sous haute pression devront être couvertes de néoprènes pour raison de sécurité.
- 6.1.4 Un joueur ne pourra entrer sur le terrain qu'avec une seule bouteille, celle-ci devra être connectée au lanceur.
- 6.1.5 Il est strictement interdit de lancer la bouteille au sol (en particulier si connectée au corps du lanceur) pour quelconque raison. La violation de cette règle entraînera une suspension du joueur pour l'évènement.

6.2 Lanceur

- 6.2.1 Les joueurs pourront utiliser un unique lanceur de calibre 0.50 ou 0.68, consistant en un canon unique et un système de détente unique. Les détentes à double action sont interdites.
- 6.2.2 La définition d'une détente est le levier ou bouton mobile venant au contact du doigt. Le cycle d'une détente requière l'exercice d'une force par le doigt sur la détente et le relâchement de la force sur la détente par le doigt pour chaque cycle de détente.
- 6.2.3 Le lanceur doit posséder une garde de détente n'ayant pas été altérées par rapport à la forme originale de la poignée fournie par le fabricant. La garde de détente doit protéger la détente du lanceur.
- 6.2.4 Les lanceurs avec système de tir électronique doivent être en mode verrou de tournoi (NdT : tournament lock). Le joueur ne doit pas pouvoir ajuster le dwell (NdT : temps d'ouverture de valve), debounce (NdT : anti rebond) ou mode de tir en étant sur le terrain. Un lanceur capable de tirer dans un mode autre que celui conforme au tournoi devra être rendu incapable de tirer dans ce mode d'une telle façon que l'usage d'outils ou le démontage substantiel du lanceur soit requis pour rétablir ce mode de tir.
- 6.2.5 Tout lanceur avec un quelconque dispositif externe de réglage de vitesse devra être modifié de telle façon que le réglage de vitesse ne soit pas accessible durant le jeu. Tous les régulateurs requièrent un capuchon afin qu'ils ne puissent être ajustés sans outil.
- 6.2.6 Les joueurs ne pourront utiliser textile, néoprène ou autre matériau pour couvrir les chargeurs de billes, canons ou lanceurs.
- 6.2.7 Les autocollants sur les lanceurs sont limité à un autocollant de 5x10 cm sur chaque côté du lanceur. Les autocollants ne peuvent contenir la couleur jaune.
- 6.2.8 Un lanceur sans composant électronique
 - 6.2.8.1 Ne pourra tirer plus d'une bille par pression et relâchement de la détente.
 - 6.2.8.2 Ne pourra que tirer une bille lorsque la détente est pressée.
 - 6.2.8.3 Ne pourra augmenter ou diminuer la force requise pour presser ou maintenir la détente vers ou à une certaine position sans l'usage d'outils (« détente réactive »).

6.2.8.4 Les lanceurs de type Autococker doivent posséder un anti-tamp (beaver tail) installé.

6.2.9 Un lanceur pompe devra être rechargé manuellement entre chaque tir, permettant ainsi au marteau d'être réarmé.

6.2.9.1 Cette action de pompage consiste en un cycle de mouvement complet vers l'arrière puis vers l'avant du mécanisme de la pompe.

6.2.9.2 Un anti-tamp devra être en place sur les lanceurs pompes de type Autococker.

6.2.10 La détente peut consister en deux types :

(a) Une détente standard requérant une pression et un relâchement pour chaque cycle de pompe.

(b) Une auto-trigger (NdT : détente auto) consistant en une détente pouvant être maintenant en position pressée pendant que le mécanisme de pompe est actionné.

6.3 Canon

6.3.1 Les canons peuvent comporter des perçages, fentes et/ou rainures et des inserts, mais ne peuvent avoir de silencieux attachés ou faisant partie de la construction du canon.

6.3.2 Seul un canon par joueur sera autorisé sur le terrain.

6.3.3 Les canons avec un système de contrôle modifiant la courbe de la bille sont interdits.

6.3.4 Les canons ne peuvent être recouverts de quelque matériau qu'il soit. Les autocollants ne sont pas autorisés sur les canons.

6.4 Réservoir de billes (Loader)

6.4.1 Les réservoirs de billes ne peuvent être translucides.

6.4.2 Une couleur unie est suggérée mais non requise, dans le seul but de ne pas interférer avec le jugement des arbitres. Un chef terrain possède le droit d'interdire le réservoir d'un joueur s'il considère que sa couleur peut perturber le jugement des arbitres.

6.4.3 Les réservoirs de billes ne peuvent être recouverts de quelque matériau qu'il soit.

6.4.4 Les autocollants sur les réservoirs de billes ne seront pas autorisés sauf pour un autocollant de 5x10 cm par côté. Les autocollants ne doivent pas contenir la couleur jaune.

6.4.5 Les couvercles transparents sur les réservoirs sont autorisés.

6.4.6 Seul un réservoir de bille par joueur sera autorisé sur le terrain.

6.4.7 En application de la règle 6.4.7 du règlement WPBO, Les réservoirs comportant un affichage conforme au point 6.4.7.1 sont tolérés.

6.4.7.1 Un nombre à 1 ou 2 chiffres, de 3,5 pouces (8,89 cm) de haut, pourra être apposé de façon notable sur chaque côté du réservoir, dans l'une des 3 polices approuvées par le WPBO (Compacta Blk, Serpentine D ou Agency).

7 Structure du match

7.1 Formats de jeu

7.1.1 Format de jeu D3 et D4:

7.1.1.1 – D3

- Match en 2 points gagnants
- Temps de jeu limité à 8 minutes, 2 minutes d'interjeu
- Jeu en M500 – un loader + 2 pots
- 8 joueurs par match, 2 pit crew max, 1 coach
- Les matchs peuvent se terminer en égalité, ou nécessiter un round supplémentaire dit overtime ou mort subite.

7.1.1.2 – D4

- Match en 2 points gagnants
- Temps de jeu limité à 5 minutes, 2 minutes d'interjeu
- Jeu en M500 – un loader + 2 pots
- 6 joueurs par matchs, 1 pit crew, 1 coach
- Les matchs peuvent se terminer en égalité, ou nécessiter un round supplémentaire dit overtime ou mort subite.

7.1.2 Format de jeu D1&D2 - WPBO 500* :

- Match en 4 points gagnants
- Temps de jeu limité à 10 minutes, 2 minutes d'inter-jeu
- Jeu en M500 – un loader + 2 pots
- 10 joueurs – 2 pits – 1 coach autorisé par match dans les pits
- Les matchs peuvent se terminer en égalité, ou nécessiter un round supplémentaire dit overtime ou mort subite.

7.1.3 Capacité des loaders et pots

- Le volume maximal des chargeurs de billes est fixé à 1500 ml.
- Le volume maximal des pots de billes est fixé à **800 ml**.
- Seules des billes de calibre 0.68 pourront être emmenées sur le terrain.
- Seules les billes provenant de chargeurs ou pots autorisés pourront être utilisées, tout joueur utilisant des billes provenant d'une autre source (par exemple ramassées au sol) sera éliminé.

7.2 Système de matchs doubles (également dit « en quarter »)

- 7.2.1 Les événements utilisant le système de matchs doubles suivront la structure normale du format FFP avec les ajouts listés ci-dessous.
- 7.2.2 Les équipes A et B jouent un point suivi d'une période de pause. Pendant la période de pause des équipes A et B, les équipes C et D joueront un point.
- 7.2.3 Une période de pause dans un match (A et B) devra durer au moins 2 minutes.
- 7.2.4 Le temps de pause entre 2 points consécutifs d'un match double peut varier de 30 secondes à 2 minutes suivant les règles spécifiques de la ligue.
- 7.2.5 Dans le cas où l'un ou l'autre des matchs (A et B) ou (C et D) est fini, le match restant continuera avec la règle standard des pauses de 2 minutes.

7.3 Feuille de score

- 7.3.1 Tout arbitre ou officiel désigné peut remplir une feuille de score. L'arbitre de table peut montrer la feuille de score aux capitaines de chaque équipe.
- 7.3.2 Toute correction faite sur la feuille de score doit être parafée par le chef terrain, à moins que la correction ne corrige une erreur mathématique évidente, la correction peut aussi être parafée par l'arbitre de table.
- 7.3.3 Dans le cas où un ou les deux capitaines d'équipe ne sont pas en accord avec le contenu d'une feuille de score et ainsi ne veulent pas signer celle-ci, le chef terrain pourra décider si la feuille de score doit être modifiée ou pourra la valider lui-même.
- 7.3.4 Un chef terrain ou un opérateur officiel du tableau des scores peut corriger toute faute ou erreur mathématique sur le tableau des scores à tout moment.

8 Le jeu

8.1 Zone des stands (pit)

- 8.1.1 Il sera fourni à chaque équipe une zone de préparation adjacente au terrain de jeu.
- 8.1.2 Aucune personne appartenant à l'effectif d'une équipe ne peut utiliser d'appareil mécanique ou électronique ou permettant d'augmenter le volume de la voix tel un mégaphone pour communiquer avec une autre personne pendant n'importe quel point de l'équipe.
- 8.1.3 Aucune communication n'est autorisée entre la zone de préparation et le terrain de jeu actif durant les points joués par l'équipe. Une « communication » peut être déterminée à la discrétion des arbitres comme non verbales telles les bruits, signaux, gestes physiques, etc...
 - 8.1.3.1 Une telle communication peut résulter en un simple avertissement jusqu'à une pénalité majeure.

8.1.3.2 Avec la pénalité appliquée au moment de l'infraction, l'arbitre prenant la décision ira appliquer la pénalité au joueur actif le plus proche de l'équipe pénalisée.

8.1.4 Si un schéma d'infraction à répétition est détecté, l'équipe commettant la/les infraction(s) est sujette à une amende ou perte du match.

8.1.5 Seules les personnes autorisées, faisant partie de l'effectif, et inscrites au tournoi pourront accéder à la zone de préparation.

8.1.6 Tout joueur, membre de l'équipe, et personnel autorisé doit posséder et pouvoir montrer en cas de demande sa carte d'identification WPBO ou sa licence FFP. Un défaut de carte d'identification résultera en l'interdiction d'accès à la zone de préparation, sans aucune exception.

8.1.7 Le contournement le contrôle de sécurité de la zone des paddocks ou de préparation peut résulter en une exclusion de l'évènement, voire de futurs évènements, à la discrétion de l'organisateur du tournoi.

8.1.8 **Coach**

8.1.8.1 Chaque équipe doit avoir un coach désigné. Le coach désigné doit rester dans la zone de pit à chaque instant. Si le coach désigné est un joueur, il ne pourra opérer en tant que coach que depuis la zone de pit. Seul le coach désigné peut jeter l'éponge ou demander un temps mort (seulement au chef terrain, seulement si le chef terrain est hors du terrain de jeu et seulement durant les périodes de pause). Il doit être licencié dans l'association de l'équipe.

8.1.9 **Choix du côté**

8.1.9.1 L'ordre des bases de départ attribuées devra être le même que l'inscription des équipes sur le planning de jeu.

8.2 Inspection de lanceur avant le jeu

8.2.1 Tous les matchs seront précédés par une inspection de lanceur d'avant-jeu, en vertu de laquelle le lanceur de chaque joueur sera chronométré et vérifié comme conforme aux règles. Le contrôle des lanceurs sera effectué sur le terrain avant les matchs programmés.

8.2.2 Les arbitres peuvent prendre le lanceur d'un joueur et l'inspecter pour :

(a) La présence d'un matériau étranger dans le canon, orifice d'alimentation ou chargeur de billes ;

(b) Présence ou absence de tout appareillage, pièce, élément, réglage qui pourrait permettre au joueur d'augmenter la vitesse du lanceur ou de changer son mode de tir sur le terrain sans recourir à l'utilisation d'outils.

8.2.3 Une fois que le lanceur a passé le contrôle décrit ci-dessus, il sera inspecté pour le rebond (bounce), emballement (runaway), vitesse, cadence de tir et modes illégaux.

8.2.4 Procédure de contrôle de lanceur :


(a) **Test « d'emballement »** - Tous les lanceurs seront contrôlés pour « l'emballement » de la détente. Les tirs du lanceur seront actionnés rapidement. Le juge du test, après avoir tiré

rapidement avec le lanceur arrêtera soudainement d'actionner la détente. Tout lanceur tirant plus de 2 billes supplémentaires après l'activation finale de la détente, avec un délai maximal de 200 ms, sera considéré comme un « lanceur qui s'emballe » et ne sera pas autorisé sur le terrain.

(b) **Test de vitesse et de cadence de tir du lanceur** – Tous les lanceurs seront contrôlés au chronographe avant l'entrée sur le terrain. La vitesse maximale autorisée est de 300 pieds par seconde. La cadence de tir sera contrôlée avant le début du match, mais le contrôle ne sera pas limité à celui-ci. La cadence de tir maximale autorisée est 10,5 billes par seconde.

- 8.2.5 Les joueurs dont les lanceurs ne passent pas un tel contrôle seront informés et auront la possibilité de remédier à la situation si le temps le permet.
- 8.2.6 Les joueurs ne pouvant rendre leurs lanceurs conformes aux règles dans la limite de temps accordée, permettant de démarrer le match à l'heure impartie par le planning, pourront choisir d'entrer sur le terrain sans leurs lanceurs et jouer le match, ou de rester dans la zone pit.
- 8.2.7 Tous les lanceurs sont sujets à des contrôles plus rigoureux à n'importe quel instant du jeu à la discrétion du chef terrain afin de vérifier leur conformité avec les règles.

8.3 Début du jeu

- 8.3.1 Une équipe peut démarrer un point avec un effectif réduit.
- 8.3.2 Les joueurs démarrent le point à l'intérieur des limites du terrain avec l'extrémité de leur canon touchant l'avant de la base de départ (ou s'ils jouent sans lanceur, en le touchant avec la main).
- 8.3.3  Tout joueur prenant un faux départ c'est-à-dire dont le canon ou la main ne touche pas la base de départ au moment où retentit le signal de départ est autorisé à revenir au départ à 2 conditions :
- Il touchait la base avant que le signal ne retentisse,
 - Il n'ait tiré aucune bille vers l'adversaire (par extension, le camp adverse, considéré sur toute la largeur du terrain).
- Un joueur qui arrive à la base après le départ du point est considéré comme éliminé.
- 8.3.4 Les joueurs doivent transporter tous les équipements qui seront utilisés lors du déroulement du jeu sur eux-mêmes au début du jeu.
- 8.3.5 Les joueurs peuvent retirer leur bouchon de canon après l'entrée sur le terrain.
- 8.3.6 Le décompte du temps de jeu débutera au départ du premier point du match.
- 8.3.7 Chaque équipe débute le premier point du match à la base de départ située du même côté du terrain que la zone pit attribuée à l'équipe.
- 8.3.8 **Changement de côté – Match long uniquement**
- Les équipes changeront de base de départ après chaque point marqué.
 - Si un point est démarré mais s'achève sans l'attribution d'un point, les équipes ne changent pas de côté pour le point suivant.

- Chaque équipe jouera le premier point du match du côté de leur pit. Lorsque la somme du score des 2 équipes est un nombre impair, les équipes démarrent du côté éloigné de leur pit (1-0, 2-1, 3-0, etc...). Lorsque la somme du score donne un nombre pair, les équipes démarrent du côté de leur pit (0-0, 2-0, 4-0, etc...).
- Les équipes débiteront les prolongations du côté de leur pit.

8.3.9 Temps de pause (pit stop)

- Une période de pause suit la conclusion de chaque point.
- Le décompte du temps de jeu s'arrête pour la durée de la période de pause.
- Une période de pause standard dure au minimum 2 minutes.
- Une période de pause peut dépasser les 2 minutes dans un format à match double.
- Le temps de pause entre 2 points d'un match double peut varier de 30 secondes à 2 minutes suivant les règles spécifiques de la ligue affiliée.

8.3.10 Le temps de jeu officiel sera affiché par le compte à rebours du tableau de scores électronique par l'arbitre de table.

8.4 Procédure de départ

8.4.1 Départ de point

- Un signal clairement intelligible et reconnaissable (différent d'autres sons) doit être donné pour le départ de chaque point. Lorsqu'aucun système électrique n'est utilisé, le départ doit être donné au moyen d'un sifflet ou tout autre dispositif similaire.
- Tous les arbitres de champ abaissent leurs bras pour confirmer le départ du point.

8.5 Passage de chronographe sur le terrain

- 8.5.1 Le passage de chronographe peut être effectué sur le terrain à n'importe quel instant, à la discrétion de tout arbitre de champ afin de déterminer si la vitesse d'un lanceur a pu dépasser les limites légales ou si la cadence de tir maximale a été franchie. Les arbitres chercheront à procéder à ce contrôle d'une façon interférant le moins possible avec le jeu.
- 8.5.2 Les joueurs dont les lanceurs sont mesurés à 300 pieds par seconde ou moins, et tirer une bille ou moins par intervalle de 95 ms (10,5 BPS) continueront à jouer sans élimination ou pénalité.
- 8.5.3 Les joueurs dont les lanceurs sont mesurés au-dessus de 300 pieds par seconde, mais inférieur ou égal à 310 pieds par seconde, seront éliminés.
- 8.5.4 Les joueurs dont les lanceurs sont mesurés au-dessus de 310 pieds par seconde, mais inférieur ou égal à 324 pieds par seconde, seront éliminés et recevront une pénalité mineure.
- 8.5.5 Les joueurs dont les lanceurs sont mesurés au-dessus de 325 pieds par seconde, seront éliminés et recevront une pénalité majeure.
- 8.5.6 Un joueur sur le terrain de jeu dont le lanceur effectue 2 tirs entre 10,6 et 10,8 BPS recevra une pénalité majeure.

- 8.5.7 ■ ■ Un joueur sur le terrain de jeu dont le lanceur effectue 2 tirs entre 10,9 et 12,4 BPS recevra une pénalité majeure (appliquée au point suivant) et le point durant lequel l'infraction a été commise sera attribué automatiquement à l'équipe adverse.
- 8.5.8 ■ ■ Un joueur sur le terrain de jeu dont le lanceur effectue deux tirs supérieurs à 12,5 BPS recevra une pénalité majeure (appliquée au point suivant) et le point durant lequel il a eu lieu l'infraction sera automatiquement accordé à l'équipe adverse. Le joueur sanctionné sera suspendu pour le reste du tournoi.
- 8.5.9 Dans tous les cas où un passage de chronographe sur le terrain résultera en une pénalité, l'arbitre montrera l'affichage du chronographe au joueur contrôlé.

8.6 Contrôle d'impacts

- 8.6.1 Les contrôles d'impact sont réalisés par les arbitres dans le but de déterminer si une bille a éclaté et marqué un joueur.
- 8.6.2 Les contrôles d'impact sont réalisés par un arbitre lorsque l'arbitre a observé un joueur recevant des tirs, ou lorsque des tirs sont dirigés dans la zone occupée par un joueur que l'arbitre ne peut pas directement observer, lorsque la zone physique sur laquelle une bille a pu éclater n'est pas visible par l'arbitre, ou lorsque l'arbitre est commandé de le faire par un autre arbitre.
- 8.6.3 Les arbitres peuvent, mais ne sont pas obligés de, faire un contrôle d'impact après qu'un joueur en ait demandé un.

8.7 Temps morts

8.7.1 Temps mort en match – match long uniquement

- (a) Chaque équipe a la possibilité de demander un temps mort d'une minute par match.
- (b) Les coachs désignés doivent être ceux demandant les temps morts, demande faite en informant soit le chef terrain, l'opérateur du tableau des scores, ou par un système électronique.
- (c) Les temps morts ne peuvent être pris dans les 10 dernières secondes avant le départ d'un point.
- (d) Les 2 équipes peuvent utiliser leur temps mort durant la même période de pause.
- (e) Un temps mort, si disponible, peut être utilisé avant la période de prolongation.

8.7.2 Temps mort technique – match long uniquement

- (a) Les temps morts techniques peuvent être appliqués par l'équipe de maintenance ou peuvent être imputés par le chef terrain pour des raisons techniques.
- (b) Un temps mort technique dure aussi long que nécessaire afin que l'équipe de maintenance résolve le problème technique sur le terrain.

(c) Si le temps mort technique doit être pris durant les 10 secondes, après la réparation du problème technique, le temps repartira des 10 secondes.

8.8 Interruption du jeu

- 8.8.1 Les arrêts du jeu pourront avoir lieu en cas d'urgence, en cas de conditions météo dangereuses, autre « fait de Dieu » ou altercation physique sur le terrain.
- 8.8.2 Dans le cas d'un faux départ causé par l'erreur d'un arbitre ou mauvaise communication, le chef terrain arrêtera le jeu et le relancera comme s'il n'avait pas été démarré.
- 8.8.3 Tous les arbitres de champ prendront note de la position des joueurs à l'instant où le jeu est interrompu. Une fois le jeu stoppé, les arbitres de champ s'assureront que les joueurs restent à ces positions. Une fois que la situation causant l'arrêt du jeu est résolue, tous les joueurs en vie seront placés dans les positions adéquates par les arbitres, le chef terrain relancera le jeu suivant les procédures décrites dans la partie début du jeu.
- 8.8.4 Les arbitres annonçant « Time » indiqueront les arrêts de jeu. Chaque joueur doit rester à sa position lorsque l'annonce du Time a été faite (le fait de ne pas rester à sa position entraînera l'élimination du joueur).
- 8.8.5 Dans le cas d'une interruption de jeu pour cause d'urgence, ou autre, le chef terrain arrêtera le décompte du temps. Lorsque le jeu redémarre, la procédure de début du jeu de ce règlement sera appliquée. Le décompte du temps reprendra lors d'une telle relance du jeu.
- 8.8.6 Dans le cas d'une interruption de jeu pour cause d'urgence, le chef terrain pourra demander à tous les joueurs de poser leur lanceur au sol jusqu'à ce qu'il considère que le terrain de jeu est à nouveau sécurisé.

8.9 Appui sur le buzzer

- 8.9.1 Des buzzers sont installés sur les bases.
- 8.9.2 Tout joueur en vie peut appuyer sur le buzzer à la base. Il doit avoir au moins un appui au sol au moment du buzz.
- 8.9.3 Lorsqu'un joueur appuie sur le buzzer de la base de l'équipe adverse, le temps sur le tableau de scores électronique s'arrête. S'il n'y a pas de tableau de scores, alors les arbitres déclarent « Time » et le temps est arrêté. Le jeu sera automatiquement gelé et aucun joueur n'est autorisé à quitter sa position (le fait de ne pas rester à sa position entraînera l'élimination du joueur). Le joueur ayant appuyé sur le buzzer sera inspecté pour les impacts.
- 8.9.4 ■ ■ Lors du contrôle de vitesse, seul un tir devrait être effectué. Si le système de contrôle le permet, et en cas de tir multiple, l'arbitre identifie la vitesse la plus élevée. Si le système ne le permet pas, et en cas de tir multiple, le joueur est éliminé. Le chef de terrain doit prévenir les équipes, lors de la réunion des capitaines, si le système autorisera ou non les tirs multiples lors du contrôle de fin de point ou de match. Par extension de cette règle, tout tir, volontaire ou non, effectué sans avoir pu être contrôlé, après que le jeu ait été gelé, entraîne l'élimination automatique du tireur.

- 8.9.5 Si le joueur ayant appuyé sur le buzzer est découvert portant un impact ou dépasse la vitesse de 300 pieds par secondes, des pénalités seront appliquées et s'il reste des joueurs en vie, le point sera accordé à l'équipe.
- 8.9.6 Le joueur ayant appuyé sur le buzzer sera inspecté pour les impacts dans n'importe quel cas, même si le joueur se déclare éliminé après l'appui sur le buzzer, accidentellement ou délibérément. Ceci inclus le fait de sortir du terrain volontairement après avoir buzzé.
- 8.9.7 Si le joueur ayant appuyé sur le buzzer est déclaré propre par l'arbitre, un point sera accordé à l'équipe correspondante.
- 8.9.8 ■ ■ Si le joueur ayant appuyé sur le buzzer reçoit une pénalité et qu'il ne reste pas assez de joueur pour son application, le point ou le match sera attribué automatiquement à l'équipe adverse. L'équipe ayant subi la pénalité devra débiter le point suivant avec un handicap de joueur correspondant au nombre de joueurs nécessaire à satisfaire la pénalité.
- 8.9.9 Si le joueur ayant appuyé sur le buzzer reçoit une pénalité et que son équipe possède le nombre exact de joueurs actifs pour satisfaire la pénalité, ne laissant ainsi aucun joueur actif sur le terrain après application, le résultat sera un « No point » (NdT : pas de point) et aucun point ne sera accordé à aucune équipe.

8.10 Jet d'éponge

- 8.10.1 À tout moment durant le point, une équipe peut décider de finir le point en jetant l'éponge et en donnant le point à l'équipe adverse.
- 8.10.2 Si un coach désigné décide de jeter l'éponge, il doit crier « Towel » (NdT : ou « Eponge ») au chef terrain ou à l'arbitre de table.
- 8.10.3 Après l'annonce du « Towel » ou « Eponge » le point sera fini automatiquement et un point accordé à l'équipe adverse. Le chef terrain annoncera le jet d'éponge bruyamment afin que tout le monde soit informé.
- 8.10.4 Les terrains pourront être pourvus d'un système électronique utilisé pour le jet d'éponge. Dans ce dernier cas, seul le système électronique prévaut pour le jet d'éponge.

8.11 Règle des 60 dernières secondes

- 8.11.1 La règle s'applique aux dernières 60 secondes du temps du match ou de la prolongation.
- 8.11.2 Pendant cette période toute pénalité majeure ou majeure grave arrête le temps de jeu, et accorde automatiquement le point à l'équipe adverse. Le point suivant démarrera automatiquement suivant la procédure de départ de point.
- 8.11.3 Si dans les dernières 60 secondes une pénalité est donnée, alors que le jeu est stoppé, un point ne sera pas donné à cause de cette pénalité, mais d'autres actions seront prises.

8.12 ■ ■ Prolongation

- 8.12.1 Si le format ou la compétition exige la victoire d'une équipe (cas des tours à élimination directe par exemple), une prolongation devra être jouée.

- 8.12.2 Si les prolongations ne sont pas utilisées et si à la fin du temps réglementaire les équipes sont à égalité, le jeu se termine sur une égalité.
- 8.12.3 Les équipes débiteront la période de prolongation du côté du terrain proche de leur pit.
- 8.12.4 Une première prolongation de 3(D4) à 5(D3 à D1) minutes à effectif complet est jouée.
- 8.12.5 La période de prolongation est à mort subite ; la première équipe qui marque gagne.
- 8.12.6 La règle des 60 secondes s'applique aux dernières 60 secondes de la prolongation.
- 8.12.7 Si la prolongation de 3 ou 5 minutes s'achève sur un match nul, les 2 équipes choisiront chacun un joueur pour participer à un duel 1 contre 1. Le duel durera 2 minutes et sera à mort subite, le premier joueur qui élimine le joueur adverse ou qui appuie sur le buzzer de la base adverse gagnera le match.
- 8.12.8 Si les 2 joueurs sont encore en vie à la fin des 2 minutes, le joueur le plus proche de la base adverse gagnera le match.
- 8.12.9 En cas de match nul lors du duel 1 contre 1, il y aura un temps de pause d'une minute et les équipes devront choisir un joueur différent pour participer à un second duel 1 contre 1.
- 8.12.10 Cela sera répété jusqu'à la victoire d'une équipe.

8.13 Fin de match

- 8.13.1 Un match sera officiellement considéré fini lorsque le chef terrain annonce le résultat après l'occurrence d'une situation entraînant une fin de match. Cependant, les joueurs et leur équipement peut toujours être inspecté jusqu'à leur sortie du terrain.
- 8.13.2 Les situations entraînant une fin de match peuvent être les suivantes :
 - (a) Si une équipe atteint le nombre de point nécessaire pour remporter la victoire (2 points en D3, D4 et U16 ; 4 points en D2).
 - (b) S'il reste moins de 15 secondes de temps de jeu réglementaire à la fin d'un point.
 - (b) Si le temps de jeu réglementaire arrive à sa fin.
- 8.13.3 Les situations entraînant une fin de point peuvent être les suivantes :
 - (a) Un buzzer a été pressé par un joueur ;
 - (b) Jet d'éponge par le coach adverse
 - (c) Une pénalité (majeure ou plus) dans les 60 dernières secondes du temps réglementaire ou de la prolongation ; non appliquée en match standard
 - (d) Si une équipe commence à jouer avec un nombre de joueurs plus important qu'autorisé par le règlement ou par le chef terrain ;
 - (e) Si le dernier joueur d'une équipe reçoit une pénalité mineure, majeure ou majeure grave. Le cas échéant le point est attribué à l'équipe adverse ; Le match s'il s'agit de format standard.

(f) Si un joueur reçoit une pénalité mineure, majeure ou majeure grave, et que son équipe ne possède pas assez de joueurs actifs pour son application. Le cas échéant le point est attribué à l'équipe adverse ; Le match s'il s'agit de format standard.

(g) Si le temps de jeu réglementaire arrive à sa fin.

8.13.4 Les joueurs ne peuvent pas revenir sur le terrain sans l'autorisation d'un arbitre de champ.

9 Impacts et éliminations

9.1 Définition d'un impact

9.1.1 Un joueur est éliminé si une bille tirée d'un lanceur de paintball par un joueur en vie touche le premier joueur ou toute partie de ce qu'il porte ou transporte et que cette bille casse et laisse une marque, quel que soit sa taille.

- Si la bille touche toute le joueur ou toute partie de ce qu'il porte ou transporte mais n'éclate pas et ne laisse pas de marque, le joueur ne sera pas éliminé.
- Si un joueur est touché et marqué par une bille tirée par un joueur adverse déjà éliminé, le joueur ne sera pas éliminé.
- Si une bille touche un autre objet et casse sur cet objet avant de marquer un joueur ou toute partie de ce qu'il porte ou transporte, le joueur ne sera pas éliminé.

9.1.2 Si un arbitre ne voit pas la source d'une marque de peinture sur un joueur ressemblant à un impact, le joueur sera déclaré éliminé (des pénalités peuvent être appliquées). En général, si la tâche est raisonnablement massive, semble être un impact direct – plutôt qu'un frottement, une éclaboussure, un spray, de la peinture venant de billes écrasées par agenouillement ou assise, la tâche sera considérée comme un impact valide.

9.1.3 Dans le cas où 2 joueurs adverses sont impactés et marqués simultanément, ou si l'arbitre ne peut pas déterminer quel joueur a été touché et marqué en premier, les 2 joueurs seront éliminés.

9.1.4 Les arbitres essaieront tant que possible d'essuyer tout frottement, éclaboussure, spray, ou peinture venant de billes écrasées par agenouillement ou assise sur un joueur au moment d'un contrôle d'impact. Si le joueur continue à jouer avec de telles tâches de peinture, celui-ci le fait au risque d'être éliminé pour le port d'une tâche ressemblant à un impact valide.

9.1.5 Seuls les arbitres enlèveront les impacts non valides, seule exception pour un joueur enlevant un impact non valide de l'écran de son masque avec l'autorisation d'un arbitre.

9.2 Joueurs et impacts

9.2.1 Les joueurs ont la responsabilité de la conscience des impacts.

9.2.2 En cas d'impact un joueur doit cesser immédiatement de jouer et signaler son élimination. Echouer à cette tâche constituera un « playing on » (NdT : jeu avec impact ou jeu après élimination).

- 9.2.3 Si un joueur est touché et ne peut réaliser un contrôle tout seul à certains endroits (par exemple visière, gorge, dos, harnais/back pack) il devra immédiatement arrêter de jouer et appeler un arbitre pour un contrôle. Echouer à cette tâche constituera un « playing on ».
- 9.2.4 Les joueurs qui sont en mouvement et qui se font toucher peuvent continuer jusqu'à l'obstacle le plus proche. Autrement ils doivent immédiatement orienter leur mouvement à l'écart de l'adversaire et s'arrêter. A l'arrivée derrière l'obstacle, le joueur doit immédiatement se contrôler pour les impacts. Tirer, se mettre en position, communiquer, échouer à immédiatement se contrôler et échouer à immédiatement signaler son élimination, en cas d'impact réel, constituera un « playing on ».
- 9.2.5 Les joueurs impactés dans des zones pouvant être contrôlées par eux-mêmes, n'ont pas le droit de demander un contrôle. Demander un contrôle d'impact dans de telles circonstances constituera un « playing on ».
- 9.2.6 Les joueurs impactés sur des équipements non abandonnés se situant à moins de 2 mètres d'eux (sauf tiges de nettoyage et pots) sont considérés impactés.

9.3 Eliminations

- 9.3.1 Les joueurs seront éliminés si toute partie de leur corps ou de tout ce qu'ils portent ou transportent touche le sol en dehors des limites du terrain.
- 9.3.2 Les joueurs seront éliminés s'ils poussent vers l'extérieur toute bande ou barrière utilisée comme limite de terrain. Le marquage des limites sera considéré comme intérieur au terrain.
- 9.3.3 Les joueurs seront éliminés s'ils perdent leur masque.
- 9.3.4 Les joueurs trouvés sur le terrain avec un équipement interdit, ou opérant sur leur lanceur en violation des règles de la section lanceur, seront immédiatement éliminés.
- 9.3.5 Les joueurs se séparant de plus de 2 mètres de toute partie d'équipement ou de vêtement qu'ils ont amené sur le terrain, exception faite des tiges de nettoyage, pots, harnais ou chargeur de billes, seront automatiquement éliminés.
- 9.3.6 Les joueurs ramassant tout équipement (même abandonné) portant un impact, seront considérés comme éliminés.
- 9.3.7 Les joueurs s'engageant dans une conduite anti sportive seront éliminés. Les comportements anti sportifs incluent, mais ne se limitent pas à :
- (a) Ne pas obéir à la décision d'un arbitre.
 - (b) Eviter volontairement un arbitre d'une façon l'empêchant de passer le lanceur au chronographe ou l'empêchant de déclarer l'état du joueur.
 - (c) Tirer sur les arbitres.
 - (d) Tirer sur un joueur clairement éliminé avec la mauvaise intention de blesser ou d'intimider.

(e) Tirer de façon excessive ce qui est défini comme le fait de tirer sur un joueur plus que nécessaire à son élimination.

(f) Demander un contrôle d'impact pour détourner les arbitres d'un contrôle d'impact sur eux ou membres de la même équipe, ou pour utiliser les arbitres afin de localiser les joueurs adverses.

9.3.8 Les joueurs sont responsables d'enlever les anciens impacts ou d'attirer l'attention sur ceux-ci aux arbitres avant le début du jeu, d'une façon qu'ils ne puissent résulter en l'élimination de ces joueurs.

9.3.9 Les joueurs éliminés devront immédiatement procéder comme suit :

(a) Arrêter de jouer.

(b) Signaler leur élimination en posant une main sur la tête.

(c) Quitter le terrain de jeu avec tout l'équipement qu'ils transportaient au moment de l'élimination par le chemin le plus direct hors du terrain ou tout autre chemin indiqué par un arbitre. Les joueurs ne prenant pas le chemin le plus direct ou un chemin destiné à dissimuler leur élimination aux joueurs adverses, ou les joueurs refusant de suivre la direction indiquée par un arbitre pour quitter le terrain, seront considérés faisant un « playing on ».

10 Système de points

10.1 ■■ Points

10.1.1 Des points sont attribués quand :

(a) Appui sur le buzzer de la base adverse par un joueur en vie ;

(b) Jet de l'éponge du coach adverse ; non applicable en match standard

(c) Pénalité majeure ou majeure grave dans les 60 dernières secondes du temps réglementaire ou dans les 60 dernières secondes de la

(d) Départ de l'équipe adverse avec un nombre de joueurs supérieur au nombre autorisé par les règles (5 ou 3 selon le format en temps normal) ou par le chef terrain (si départ avec handicap) ;

(e) Si à tout instant du jeu l'équipe adverse reçoit une pénalité mineure, majeure ou majeure grave, et ne possède pas assez de joueurs pour qu'elle soit appliquées ;

(f) Le dernier joueur de l'équipe adverse reçoit une pénalité mineure, majeure ou majeure grave ;

(g) L'équipe adverse a utilisé un lanceur tirant à plus de 10,8 BPS.

10.1.2 Un point marqué est attribué par le chef terrain à la fin du point joué.

10.2 Forfaits

- 10.2.1 Un forfait sera déclaré pour chaque match auquel une équipe ne se présentera pas dans un délai imparti au contrôle de vélocité d'avant match, ou pour tout match dans lequel une équipe refuse d'entrer sur le terrain. Dans le cas où les 2 équipes ne se présenteraient pas au contrôle de vélocité d'avant match ou ne veulent pas entrer sur le terrain, les 2 équipes seront déclarées forfait pour ce match.
- 10.2.2 Tout équipe programmée pour jouer face à une équipe forfait recevra le maximum de points et le maximum de différence de points autorisé par le format (la règle de grâce pour la division concernée constituera le maximum de points). L'équipe forfait recevra le score inverse pour ce match.
- 10.2.3 Une fois un forfait déclaré, le match forfait ne sera pas reprogrammé et le score restera inchangé, seule exception faite si la raison de la non présentation au match est due à une faute de l'organisation et si la phase du tournoi en cours n'est pas encore finie.
- 10.2.4 Les matchs seront programmés afin qu'il y ait un certain temps minimum entre les débuts des matchs de chaque équipe. Aucun forfait ne sera déclaré durant ces périodes.

10.3 Bris d'égalité (tie-break)

- 10.3.1 Dans un groupe de 3 équipes à égalité ou plus, des bris d'égalité seront successivement appliqués jusqu'à la victoire d'une équipe, ou jusqu'à la défaite d'une équipe si aucune des autres ne gagne le bris d'égalité.
- 10.3.2 Si une équipe gagne le bris d'égalité, ladite équipe sera retirée du groupe et classée au-dessus des autres équipes de ce groupe.
- 10.3.3 Si aucune équipe ne gagne et une équipe perd le bris d'égalité, cette dernière sera retirée du groupe et classée en-dessous des équipes restantes dans le groupe.
- 10.3.4 Une fois une équipe retirée du groupe, les équipes restantes seront départagées en redémarrant le processus de bris d'égalité.
- 10.3.5 Dans le cas d'une égalité dans la même poule, les égalités seront brisées par, dans l'ordre :
- Le nombre de points de matchs gagnés (V=3, N=1, D=0), puis par
 - Le nombre de points de Goal Average (Pts marqués – Pts encaissés)
 - Le nombre de matchs gagnés entre les équipes à égalité, puis par
 - Confrontation directe entre les équipes à égalité, puis par
 - Nombre de pénalités encaissés (en partant des pénalités les plus graves) dans l'ordre croissant : équipe la mieux classée = plus petit nombre de 341 puis plus petit nombre de 241
 - Classement d'entrée dans le tour et si c'est le premier tour, le classement d'entrée dans la compétition
- 10.3.6 Dans le cas d'une égalité dans un tour, dans des poules différentes), les égalités seront brisées par, dans l'ordre :
- Le nombre de points de matchs gagnés (V=3, N=1, D=0), puis par
 - Le nombre de points de Goal Average (Pts marqués – Pts encaissés)
 - Le nombre de matchs gagnés entre les équipes à égalité, puis par

- Nombre de pénalités encaissés (en partant des pénalités les plus graves) dans l'ordre croissant : équipe la mieux classée = plus petit nombre de 341 puis plus petit nombre de 241 puis plus petit nombre de 141.
- Classement d'entrée dans le tour et si c'est le premier tour, le classement d'entrée dans la compétition

10.3.7 Classement du tournoi – si pertinent

(a) Les 4 premières places décidées par les matchs de finale. Si un match pour la 3^{ème} place n'est pas joué, le classement pour la 3^{ème} et 4^{ème} place sera déterminé par ce qui suit :

(b) Les perdants des quarts de finale et huitièmes de finale sont classés par :

- Différence entre points gagnés et perdus
- Plus grand nombre de points gagnés
- Pénalités encaissées dans le tour en cours.
- Plus grand nombre de matchs gagnés sur la totalité du tournoi
- Différence entre points gagnés et perdus sur la totalité du tournoi
- Plus grand nombre de points gagnés sur la totalité du tournoi
- Résultat de la dernière confrontation directe dans le tournoi en cours
- Classement initial

(c) Les perdants des phases de qualifications seront classés par :

- Nombre de matchs gagnés
- Différence entre points gagnés et perdus
- Plus grand nombre de points gagnés
- Pénalités encaissées dans le tour en cours.
- Résultat de la dernière confrontation directe en tournoi
- Classement initial

11 Pénalités

11.1 Attribution des pénalités

11.1.1 Avertissements verbaux

Les arbitres opèreront des avertissements verbaux pour les infractions suivantes (mais non limitées à) :

(a) Première infraction au défaut d'obéissance aux consignes d'un arbitre.

11.1.2 Elimination

Les arbitres élimineront les joueurs sur le terrain pour les infractions suivantes (mais non limitées à) :

(a) Demandes abusives de contrôle d'impact.

- (b) Usage de langage inapproprié (élimination à chaque incident) (d'autres pénalités peuvent s'appliquer).
- (c) Défaut subséquent d'obéissance aux consignes d'un arbitre.
- (d) Sortie des limites du terrain ou déplacement de la ligne de délimitation.
- (e) Marque par un impact valide.
- (f) Défaut de port du masque à l'intérieur du terrain durant la période de jeu.
- (g) Interférence ou communication durant le jeu dans la zone pit ou la zone joueur par une personne affiliée à l'équipe. La communication dans les 10 secondes avant le signal de départ est interdite.
- (h) Tir excessif (tirer sur un joueur plus que raisonnablement nécessaire pour une élimination effective).
- (i) Changement volontaire en jeu de la configuration du terrain.
- (j) Un joueur forçant le passage entre 2 obstacles ayant été positionnés ensemble pour constituer un obstacle unique.
- (k) Usage d'un lanceur contrôlé sur le terrain entre 301 et 310 pieds par seconde.

11.1.3 **Pénalité mineure** (retrait du joueur commettant l'infraction et d'un coéquipier).

L'attribution de la pénalité mineure à des joueurs sur le terrain aura lieu dans le cas des infractions suivantes (mais non limitées à) :

- (a) Continuer à jouer avec un impact sur toute partie du corps ou de l'équipement (ex : tirer, être en position de tir, parler, avancer).
- (b) Se présenter comme joueur valide à la fin du jeu avec un impact.
- (c) Usage d'un lanceur contrôlé sur le terrain entre 311 et 324 pieds par seconde.
- (d) Communiquer à quelconque personne après avoir été éliminé.
- (e) Possession de vêtement ou d'équipement interdit sur le terrain.
- (f) Toute personne tirant en direction de la ligne des spectateurs ou de la ligne arrière de l'équipe adverse durant le temps de pause.
- (g) Toute personne ayant un comportement agressif ou insultant envers une autre personne, sauf arbitre.

11.1.4 **Pénalité majeure** (retrait du joueur commettant l'infraction et de 2 coéquipiers).

L'attribution de la pénalité majeure à des joueurs sur le terrain aura lieu dans le cas des infractions suivantes (mais non limitées à) :

- (a) Action de jeu après élimination influençant substantiellement le déroulement du jeu donnant un avantage significatif à l'équipe du joueur en faute. Par exemple mais non limitées à :
 - (i) Joueur se retournant après avoir subi une charge et ayant été impacté.
 - (ii) Joueur continuant sa charge après avoir été impacté.
 - (iii) Joueur éliminant un adversaire après avoir été impacté.
- (b) Un joueur déclaré éliminé tirant sur un joueur adverse depuis l'intérieur des limites du terrain.
- (c) Usage d'un lanceur contrôlé sur le terrain à 325 pieds par seconde ou plus.

(d) Raccrocher avec un impact.

11.1.5 **Pénalité majeure grave** (retrait du joueur commettant l'infraction et de 3 coéquipiers, suspension mineure du joueur commettant l'infraction : exclusion du match en cours et du suivant). L'attribution de la pénalité majeure grave à des joueurs sur le terrain aura lieu dans le cas des infractions suivantes (mais non limitées à) :

- Un joueur déclaré éliminé tirant sur un joueur depuis l'extérieur des limites du terrain.
- **Rentrée sur le terrain** après élimination afin d'interférer avec le jeu en cours sans y avoir été autorisé par un arbitre.
- Altération d'un lanceur durant le temps de jeu. L'usage d'un outil ou l'ajustement d'un réglage durant le jeu est interdit, incluant l'instant du départ du point jusqu'à la sortie complète du terrain du joueur et retour à la zone pit. Exception faite de l'extinction et rallumage du lanceur ou du système de vision du lanceur.
- Toute personne ayant un comportement agressif ou insultant envers un arbitre.
- Défaut subséquent et répété d'obéissance aux consignes d'un arbitre.
- Toute personne jetant au sol tout équipement sur le terrain, autre qu'un équipement consommable.

11.1.6 **Pénalité majeure pour essuyage / dissimulation d'impact** (retrait du joueur commettant l'infraction et de 3 coéquipiers, point automatique à l'équipe adverse plus un carton jaune annoté (document disponible en téléchargement) à la table de marque qui le suivra tout au long de la saison jusqu'à la fin du championnat, si le joueur écope d'un deuxième carton jaune pendant la même saison, une suspension majeure s'ajoutera à la pénalité majeure pour essuyage / dissimulation d'impact). L'attribution de la pénalité majeure pour essuyage / dissimulation d'impact à des joueurs sur le terrain aura lieu dans le cas des infractions suivantes :

- Essuyage. Un essuyage signifie qu'un joueur retire ou tente de retirer activement et délibérément des marques de peinture afin d'éviter une élimination ou une décision d'arbitre.
- Les joueurs observés en train de dissimuler sur une partie de son corps ou de se débarrasser de tige de nettoyage, chiffon ou pot sur lesquels sont présent un impact ou des marques de peinture ressemblant à un impact afin d'éviter une élimination ou une décision d'arbitre, seront pénalisés pour essuyage.

11.2 Règle en cas de défaut du nombre de joueurs

11.2.1 Applications de pénalités mineure, majeure et majeure grave lorsque le nombre de joueurs restants est insuffisant :

- Le point ou le match est arrêté et est accordé à l'équipe adverse,
- L'équipe adverse n'a pas besoin d'avoir de joueurs actifs pour recevoir le point ou le match.
- L'équipe pénalisée débutera le point suivant avec un handicap de joueur permettant de satisfaire à la pénalité appliquée.

11.2.2 Si le dernier joueur d'une équipe reçoit une pénalité mineure, majeure ou majeure grave, le point ou le match ira automatiquement à l'équipe adverse.

11.2.3 Applications de pénalités mineure, majeure et majeure grave lorsque le nombre de joueurs restants est égal au nombre nécessaire à la satisfaction de la pénalité, et lorsque l'équipe adverse n'a pas de joueur actif.

11.2.3.1 Le point est arrêté et aucun point ne sera accordé.

11.3 Collusion

11.3.1 Toute équipe complotant avec des adversaires pour arranger les scores sera disqualifiée du tournoi, et tous les membres de l'équipe présents sur l'effectif seront (mais non limités à) suspendus pour le reste de l'évènement et renonceront à tous les points de classement de cet évènement.

12 Suspensions, expulsions, disqualifications et amendes dues à de graves comportements antisportifs

12.1 Application de suspensions, expulsions, disqualifications et amendes dues à de graves comportements antisportifs

12.1.1 **Responsabilité des membres de l'équipe.**

Les équipes sont responsables de la conduite de toute personne sur leur effectif, incluant joueurs, pit crew et supporters. Durant l'évènement ceux-ci sont sujets à amende, suspension ou expulsion. Si un joueur reçoit des suspensions de match, l'équipe devra jouer avec un effectif limité si elle ne possède pas de remplaçants sur son effectif.

12.1.2 **Responsabilité des spectateurs.**

Tout spectateur ayant un comportement antisportif envers tout autre participant à l'évènement sera contraint à quitter le site.

Les spectateurs ne sont à aucun moment autorisés à communiquer, signaler, ou interférer avec le jeu. Le cas échéant, les spectateurs en cause peuvent être sujets à avertissement jusqu'à exclusion du site. La manière de pénaliser une interférence de spectateur est du ressort des officiels spécifiques du tournoi ou de la ligue.

12.1.3 **Suspension des joueurs.**

Tout chef de terrain peut promulguer une suspension sur le terrain de jeu. Tout personnel autorisé de l'évènement peut soumettre une personne hors du terrain de jeu à une suspension auprès de l'arbitre Ultimate.

Toute personne s'engageant dans des actes mineurs de comportement antisportif peut recevoir une pénalité mineure ou majeure. Toute personne s'engageant dans des actes majeurs ou graves de comportement antisportif peut recevoir une suspension mineure ou majeure de la part du chef terrain.

12.1.4 **Expulsion des joueurs.**

Les joueurs seront expulsés du site du tournoi pour les infractions suivantes :

- (a) Contact physique intentionnel (contact à l'aide d'un lanceur, contact thoracique, empoignade, bousculade, crachat ou similaire).
- (b) Défaut de transmission d'un lanceur à la demande d'un arbitre ou activation d'un interrupteur, bouton ou d'une détente lors de la demande de transmission du lanceur.
- (c) Toute infraction liée au lanceur spécifiée dans la section « Lanceur ».
- (d) Langage abusif en direction de tout joueur, arbitre ou spectateur.
- (e) Tirer délibérément depuis l'extérieur du terrain ou des limites du terrain.
- (f) Tirer délibérément sur les arbitres.
- (g) Rentrée sur le terrain après élimination afin d'interférer avec le jeu en cours sans y avoir été autorisé par un arbitre.
- (h) Lancer une bouteille d'air comprimé au sol.

12.1.5 **Suspension mineure.**

Un joueur recevant une suspension mineure

- (a) Ne pourra jouer la fin du match en cours ni le match suivant, même si le match suivant est au tour suivant ou au tournoi suivant.
- (b) Doit être présent pour tous les points et matchs joués par son équipe et doit rester silencieusement dans une zone désignée par le chef terrain pour la durée du match.
- (c) Toute pénalité majeure grave résultera en une suspension mineure.

12.1.6 **Suspension majeure.**

Une personne recevant une suspension majeure sera expulsée du tournoi et mentionner à la commission éthique qui pourra avoir comme conséquence d'être convoqué par les instances fédérales :

- Ne pourra être sur site à quelconque événement pendant la durée de la suspension.
- Peut être suspendue jusqu'à un an. Une amende pouvant atteindre 1000 € peut être infligée.
- La personne ne pourra jouer aucun événement ultérieur avant la levée de la suspension et du paiement de l'amende.

12.1.7 Les joueurs suspendus doivent rendre leur carte d'identification au chef terrain ayant infligé la pénalité.

12.1.8 Si un joueur refuse de transmettre sa carte d'identification, son équipe sera déclarée automatiquement forfait pour le match suivant. La carte d'identification sera rendue au joueur à la fin de la durée de la pénalité.

12.1.9 Les suspensions majeures incluent mais ne sont pas limitées à :

- Toute personne s'engageant dans un contact physique hostile avec une autre personne, incluant le tir sur une personne ne participant pas au point ou le tir depuis l'extérieur du terrain
- Toute personne s'engageant dans un contact physique intentionnel avec un officiel

- Toute personne jetant au sol une source d'air, qu'elle soit attachée ou non à un lanceur
- Toute personne tirant intentionnellement dans la direction d'une autre personne ne portant pas de masque

12.1.10 Expulsions d'équipe

- Seul le coordinateur arbitral peut expulser une équipe d'un évènement.
- Une équipe expulsée renoncera à tout frais d'entrée payé ou tout prix ou points gagnés lors de l'évènement.
- Les équipes expulsées pour effectif illégal ou pour avoir joué avec des joueurs non éligibles perdront tous les matchs de l'évènement par forfait. Les équipes seront par ailleurs forfait pour les matchs restants.

Expulsion des joueurs, amendes joueurs, et suspension de joueurs pour plusieurs évènements

- 12.1.11 Les raisons des expulsions, amendes, et suspensions de joueurs peuvent différer entre les ligues WPBO et affiliées. Le montant des amendes, les durées de suspension sont aussi spécifiques aux ligues et tournois. Voir les règlements additionnels des ligues affiliées pour clarification.
- 12.1.12 Toutes suspensions de la FFP sont sujettes à suspensions WPBO ; toutes suspensions si considérées suffisamment graves, seront revues par le comité réglementaire WPBO pour déterminer si des actions supplémentaires doivent être prises.

12.2 Conflit avec les règles

- 12.2.1 Dans le cas d'une situation non couverte par le présent règlement ou tout conflit entre 2 sections de celui-ci, les officiels autorisés prendront leur décision en vertu des lois et du sens commun.
- 12.2.2 Les décisions prises par la ou les personne(s) responsable(s) dans une situation dans le spectre de cette section ne pourront pas être révisées.
- 12.2.3 Toute situation dans le spectre de cette section devra passer par le comité réglementaire FFP dès que possible. Ce comité a le droit de modifier ou corriger ces règles même si la modification va à l'inverse de la décision originalement prise.

13 Règlement catégorie U 16

La catégorie des U16 (joueurs de 12 à 16 ans) est un tremplin formidable pour promouvoir notre sport et intéresser le plus tôt possible les pratiquants. Sous réserve de le faire dans un contexte de sécurité absolue pour les enfants. Le respect des règles qui encadrent ce format est un critère primordial.

13.1 Type de lanceur.

Les lanceurs autorisés en ligue fédérale pour les U16 doivent être de calibre 0.50 et uniquement mécaniques (zéro assistance électronique). La raison est simple, rendre le paintball accessible au plus grand nombre en proposant un équipement peu cher, facile d'entretien et qui prépare le pratiquant au passage en calibre 68.

Les loaders peuvent être électriques (destinés au cal50 ou cal 68) mais ne doit pas doivent pas utiliser des accessoires de rehausse ou de modification de capacité d'emport d'origine.

La vitesse du lanceur ne doit pas excéder 280 FPS

Les pénalités pour vitesse excessive sont les suivantes :

- 281 à 290 fps : élimination simple
- 291 à 304 fps : pénalité mineure
- plus de 305 fps : pénalité majeure

13.2 L'équipement du joueur.

Il est fortement conseillé d'équiper avec un plastron les petits gabarits ainsi que les filles.

La protection de tête est obligatoire (bonnet, casquette, masque intégral...).

Le tour de cou est lui aussi fortement conseillé.

La bouteille d'air associée au lanceur doit être la plus petite, pratique possible. Il existe sur le marché des 0,2L largement suffisantes pour jouer une partie sereinement.

La protection de la bouteille est obligatoire même en alu.

Aucun back pack ou pots ne sont autorisés, les U16 jouent « au loader », c'est à dire uniquement avec la quantité de billes qui est contenue dans leur loader. La capacité max de billes à l'intérieur est donc limitée à 350 billes de calibre 0.50 max.

Les U16 ne sont pas autorisés à manipuler les systèmes de remplissage à haute pression.

13.3 Le règlement de jeu.

Le règlement est le même que la D4. (Le même que la D3 pour le format 5)

La composition d'une équipe est donc de 6 joueurs U16 maximum (3 joueurs 3 remplaçants) accompagnés de 1 pit crew et de 1 coach.

La composition d'une équipe format 5 est donc de 8 joueurs U16 maximum (5 joueurs 3 remplaçants) accompagnés de 1 pit crew et de 1 coach.

Avant d'avoir une équipe en format 5 joueurs il faut déjà avoir une équipe u16 (format3) valide.

Il est très fortement conseillé de sensibiliser et d'impliquer les U16 à l'arbitrage sur les matchs.

13.4 Le terrain.

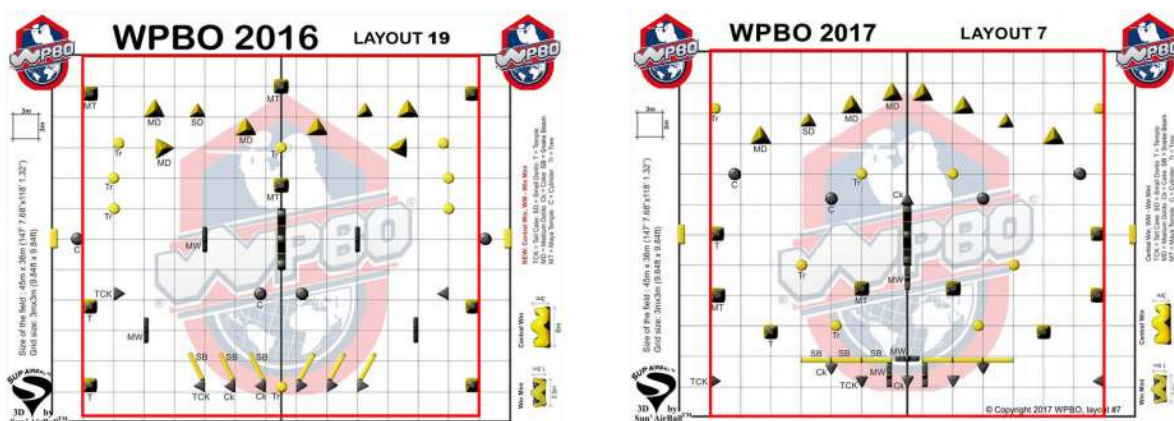
Format D4 (et D3) :

Le nouveau règlement WPBO impose des dimensions de terrain de 45x36m avec un quadrillage de 3x3m. C'est évidemment trop grand. Après plusieurs années de pratique et avec l'évolution du matériel la règle des « 4C2L » se doit de changer et le plus simple est donc de retirer 2 colonnes à ce terrain. La nouvelle taille recommandée pour les U16 est donc de 39x36m.

Afin de simplifier la mise en place de ce format U16 et donc de le développer, il est possible d'utiliser les layouts complets, sans modifier l'emplacement des obstacles mais en limitant la zone de jeu selon cette règle des 2C.

Le nouveau règlement WPBO impose des dimensions de terrain de 45x36m, avec un quadrillage de 3x3m. C'est évidemment trop grand. Après plusieurs années de pratique et avec l'évolution du matériel la règle des « 4C2L » se doit de changer et le plus simple est donc de retirer 2 colonnes à ce terrain. La nouvelle taille recommandée pour les U16 est donc de 39x36m.

Un exemple sur un layout existant :



Les avantages de se baser sur les layouts classiques sont multiples :

- Minimum de manipulations d'obstacles, on avance les bases de 1 colonne et c'est jouable. On peut faire une manche U16 le même jour qu'une manche de ligue classique (dans le temps de midi par exemple)
- Les U16 peuvent se projeter et progresser en regardant les plus grands évoluer sur la même base de layout.

13.5 L'encadrement.

Une équipe d'U16 ne peut être inscrite en ligue que si son référent est titulaire d'un diplôme d'Entraîneur Fédéral niveau 1 (ou en cours de formation).

Ce référent devra être présent lors des rencontres de son équipe.

La formation s'articule sur 2 parties :

- Une partie théorique à la maison avec un écrit à rendre à l'issue.

- Une partie pratique sur 1 week-end à choisir parmi les sessions disponibles.

Un entraîneur fed1 peut être « tuteur » d'une autre équipe si celui-ci n'a pas d'obligation envers son club mais il faut en faire la demande à la FFP pour que cela soit validé.

13.6 U16, c'est quoi ?

Sont considérés comme U16 tous les joueurs dont l'âge est de 12 ans révolu au 1^{er} septembre et n'ayant pas 17 ans avant le 31 août de l'année suivante.

13.7 Les exceptions.

Ce nouveau format U16 concerne quasi exclusivement les primo arrivants, c'est à dire les nouveaux joueurs.

Pour tous les joueurs qui ont moins de 16 ans et qui évoluent déjà en ligue, ou pratiquent déjà le paintball de compétition, un surclassement pour évoluer avec les adultes est possible.

Il faut impérativement contacter la commission jeunesse et la FFP pour en faire la demande.

Le jeune U16 pourra donc faire les deux catégories s'il le souhaite (U16 la sienne et la division où il joue surclassé).

Les joueurs appelés pour l'équipe de France U16 seront sélectionnés sur le critère de l'âge et bien entendu leur niveau de jeu en fonction des choix du sélectionneur et staff EDF U16.

14 Définitions

14.1 Glossaire

- 14.1.1 **Bille de peinture** : capsule de gélatine sphérique, remplie avec un colorant non toxique et soluble dans l'eau. Cette association ne doit pas détériorer l'environnement dans lequel a lieu l'activité. Elle doit aussi être entièrement biodégradable dans une courte durée sous les conditions météorologiques standards là où le paintball a été joué.
- 14.1.2 **Corps du lanceur** : objet contenant le mécanisme de tir des billes.
- 14.1.3 **Détente (trigger)** : partie du lanceur actionnée par le joueur pour tirer les billes.
- 14.1.4 **Système air** : conteneur portable, utilisé pour stocker le gaz propulsif.
- 14.1.5 **Chargeur de billes (loader)** : réservoir à billes, fixé au lanceur.
- 14.1.6 **Pot** : conteneur plastique permettant de transporter un nombre limité de billes.
- 14.1.7 **Harnais (back pack)** : équipement permettant le transport des pots.
- 14.1.8 **Canon** : tube à travers lequel les billes sont tirées.
- 14.1.9 **Lanceur (ou marqueur)** : « pistolet » de paintball, composé d'un système air, corps de lanceur, canon et chargeur de billes. Les exigences techniques sont détaillées dans la section correspondante. Tous les lanceurs de paintball doivent répondre à ces exigences pour être autorisés à l'usage sur un terrain.

- 14.1.10 **Les lanceurs** sont divisés selon les types suivants en fonction de leur autonomie ou mode de rechargement :
- (a) Stock class : autonomie ne pouvant excéder 11 billes, en considérant qu'une bille est déjà prête à être tirée et les 10 autres sont stockées dans le chargeur dédié.
- (b) Pompe : un lanceur pompe nécessite un système de rechargement manuel utilisant une pompe sur ou sous le canon et sa course doit couvrir au minimum la taille d'une bille de peinture.
- (c) Semi-automatique : les lanceurs semi-auto sont caractérisés par le fait qu'une autre bille de peinture est automatiquement chargée après chaque tir. Les tirs ne peuvent pas être en automatique lors d'une pression unique sur la détente.
- 14.1.11 **Vélocité (fps)** : vitesse de déplacement de la bille de peinture, mesurée en pieds par seconde.
- 14.1.12 **Cadence de tir (ROF : rate of fire) (bps)** : quantité de billes tirées en 1 seconde.
- 14.1.13 **Formats de jeu** :
- Format standard (D3 – D4)** : match en un point gagnant. L'équipe qui raccroche la première dans la base adverse gagne le match.
- Format long (D1 – D2) race to 4 (D1-D2) ou Race to 5 (CPL)** : Le but est le même mais il faudra l'effectuer plusieurs fois dans un temps de jeu imparti, jusqu'au premier arrivé à 4 ou 5 points gagnants.
- 14.1.14 **Les obstacles** sont constitués d'une ou plusieurs parties. Lorsqu'un obstacle est constitué de plusieurs parties, ces parties doivent être collées, afin de laisser le minimum d'espace libre possible.
- 14.1.15 **Matériels de sécurité** : masque, housse de bouteille, bouchon de canon font partie du matériel de sécurité.
- 14.1.16 **Équipement de protection** : tous les éléments que le joueur porte de façon vestimentaire pour protéger son corps.
- 14.1.17 **Accessoires** : outils de nettoyage de canon, harnais et pots de billes.
- 14.1.18 **L'épaisseur standard** pour les vêtements et sous-vêtements est définie comme un élément standard en coton n'excédant pas 150g/m².
- 14.1.19 **Un lanceur hors service** doit répondre aux exigences suivantes :
- (a) Pas de bille dans le lanceur (col d'alimentation inclus) ni son chargeur de bille.
- (b) Système d'alimentation en gaz coupé lorsque techniquement possible et aucune pression de gaz dans le lanceur.
- (c) Interrupteur électronique en position éteinte (OFF) lorsque techniquement possible.
- (d) Le canon n'est pas monté sur le lanceur, ou si le canon est monté, il devra être nécessairement pourvu d'un bouchon de canon type barrel sock. Tout autre outil ou équipement ne pourra s'y substituer (sauf dans le cas des lanceurs pompes où un bouchon type barrel plug est autorisé).

- 14.1.20 **Un faux départ** est constaté si le joueur ne touche pas la base de départ, avec le canon ou avec la main s'il est rentré sans son lanceur :
- 14.1.21 **Impact** : un joueur est éliminé s'il est impacté (sur sa personne ou son équipement) par une bille de peinture, tirée par un lanceur de paintball par un joueur actif.
- 14.1.22 **Elimination** : un joueur est éliminé quand une bille de peinture laisse de la peinture sur lui (impact valide). Les traces de peintures sur les vêtements du joueur ne résultant pas d'un impact ne seront pas considérées comme une élimination. Un arbitre peut déclarer un joueur propre s'il considère l'impact comme non valide (ex : joueur marqué par un adversaire éliminé) et devra ainsi essayer l'impact dès que possible.
- 14.1.23 **Le contrôle d'impact** est assuré par les arbitres afin de déterminer si une bille de peinture a éclaté sur un joueur et marqué celui-ci. Cette action peut être faite par le joueur lui-même, ou il peut la demander à un arbitre lorsqu'il ne peut pas le faire personnellement.
- 14.1.24 **Joueur propre** : un joueur est propre lorsqu'il ne porte pas de marque valide.
- 14.1.25 **Le playing on ou jeu avec impact** consiste à continuer d'agir comme un joueur valide dans le jeu après avoir été éliminé. Ceci inclue mais n'est pas limité à :
- (a) Continuer à tirer ou engager autrement un joueur adverse ;
 - (b) Continuer à se déplacer, sauf si pour sortir du terrain par le chemin le plus direct ou selon les consignes d'un arbitre ;
 - (c) Parler, signaler ou autrement communiquer, soit avec un arbitre, un joueur adverse, des spectateurs ou coéquipiers ;
 - (d) Gêner la progression d'un joueur adverse ou d'un arbitre ;
 - (e) Freiner ou gêner un arbitre lors d'un contrôle d'impact ou de la prise d'une décision ;
 - (f) Décharger ou dégazer un lanceur, ou transmettre à ses coéquipiers des billes ou un équipement ;
 - (g) Absence du signalement de l'élimination par le joueur (main sur la tête).
- La pénalité pour playing on est le retrait d'un coéquipier pour pénalité mineure, sauf si l'arbitre considère que ce playing on a substantiellement influencé le cours du jeu donnant à l'équipe du joueur en faut un avantage, auquel cas la pénalité sera le retrait de 2 coéquipiers pour pénalité majeure.
- 14.1.26 **Elimination virtuelle** : une pénalité est donnée à une personne ne jouant pas (ex : coaching illégal).
- (a) L'arbitre fait le geste visuel d'une élimination mais aucune élimination réelle ne peut être opérée.
 - (b) Les éliminations virtuelles sont toujours accompagnées d'une pénalité appliquée aux joueurs en cours de jeu et seront appliquées comme des pénalités standards.
 - (c) Les éliminations virtuelles ne devraient être appliquées que par le chef terrain.

- 14.1.27 **Match** : confrontation de 2 équipes sur le terrain durant une durée (temps de jeu) et format prédéterminé avec un point ou plus. Lorsque le format est en plusieurs points, il doit y avoir un ou plusieurs temps de pause.
- 14.1.28 **Point** : période entre le départ du buzzer ou temps de pause (selon le format de jeu) avec action de jeu qui se finira par une des situations décrites en section 12.1.
- 14.1.29 **Point marqué (ou point valide)** : chaque fois qu'un point se termine et qu'une situation décrite en section 10.1 a lieu.
- 14.1.30 **Abandon** : afin de pouvoir abandonner un objet, ou parti de celui-ci, un joueur ne doit plus l'utiliser ou le porter et s'en séparer d'au moins 2 mètres.
- 14.1.31 **Un comportement antisportif** a lieu lorsqu'un geste ou une parole démontre la perte de self-control d'une manière sportive. Ceci inclus, mais pas seulement, la volonté de blesser, les mots ou gestes insultants envers quiconque (joueurs, arbitres, représentants de l'organisation, spectateurs) et toute sorte de détérioration, etc...
- (a) En principe, le comportement d'un joueur de paintball doit être irréprochable et être considéré comme un exemple de self-control, ceci étant indispensable à l'usage des lanceurs de paintball.
- (b) Toute sorte de mauvaise conduite sera considérée comme un comportement antisportif.