
LES REGLES DU FORMAT U16



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 cal. 50 ou cal. 68) mais ne doivent pas utiliser des accessoires de réhausse ou de modification de capacité d'emport d'origine.

La vitesse du lanceur ne doit pas excéder 280 FPS.

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 et 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 pour celles en alu.

Aucun back pack ou pot n'est autorisé, les U16 jouent « au loader », c'est à dire uniquement avec la quantité de billes qui est contenue dans leur loader. La capacité maximum 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.

3) Le règlement de jeu.

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

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

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

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

4) Le terrain.

Format D4 (et D3):

Le nouveau règlement WPBO impose des dimensions de terrain de 45x36m avec un quadrillage de 3x3m.

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.

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

- Pas de manipulations d'obstacles. 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.

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.

6) La classe 2005-2009.

Sont considérés comme U16 tous les joueurs dont l'âge est de 12 ans révolu et dont la date de naissance n'est pas antérieure au 1er septembre 2005.

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 pour 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.