

# Règlement de jeu officiel de la Fédération de Paintball Sportif

Saison 2002-2003

Annexe funcup et avenants de la saison 2005-2006 inclus

Mise à jour du 20/09/05

1	FORMALITES.....	3	6.1	<b>CONTROLE DE VELOCITE D'ENTREE ET CONTROLE DES JOUEURS</b>	10
1.1	<b>ENREGISTREMENT ET REUNIONS DES CAPITAINES /</b>		6.1.1	Procédure de contrôle.....	10
	<b>ENREGISTREMENT ET REUNIONS DES ARBITRES .....</b>	<b>3</b>	6.1.2	Limite de vitesse :.....	11
1.1.1	Objet de la réunion.....	3	6.1.3	6.1.3 Contrôle des joueurs .....	11
1.1.2	Déroulement de la réunion.....	3	6.1.4	Fin du contrôle.....	11
1.1.3	Remise des rôles d'équipe et des décharges de joueurs .....	3	<b>6.2</b>	<b>TIRAGE AU SORT .....</b>	<b>11</b>
1.1.4	Remise des rôles d'équipe et des décharges d'arbitres .....	3	<b>6.3</b>	<b>LE MATCH.....</b>	<b>11</b>
<b>1.1</b>	<b>DECHARGES .....</b>	<b>3</b>	6.3.1	But du jeu.....	11
2	PARTICIPANTS ET CADRE DE JEU.....	4	6.3.2	Temps de jeu.....	11
<b>2.1</b>	<b>LE JOUEUR ou L'ARBITRE.....</b>	<b>4</b>	6.3.3	Sous la base de départ.....	11
<b>2.2</b>	<b>L'EQUIPE.....</b>	<b>4</b>	6.3.4	Décompte et signal de départ.....	11
2.2.1	Nombre de joueurs.....	4	6.3.5	Faux départ.....	11
2.2.2	Capitaines.....	4	6.3.6	Limite de jeux .....	12
<b>2.3</b>	<b>CATEGORIE D'ARBITRES .....</b>	<b>4</b>	6.3.7	Le dump.....	12
2.3.1	L'arbitre de jeu .....	4	<b>6.4</b>	<b>CONTROLE DES MARQUES .....</b>	<b>12</b>
2.3.2	L'arbitre de cinémomètre.....	4	<b>6.5</b>	<b>ELIMINATION D'UN JOUEUR.....</b>	<b>13</b>
2.3.3	L'arbitre de terrain .....	4	6.5.1	cas d'élimination .....	13
<b>2.4</b>	<b>POUVOIRS DU JUGE ARBITRE.....</b>	<b>4</b>	6.5.2	Obligation du joueur éliminé.....	13
<b>2.5</b>	<b>TENUE DES ARBITRES .....</b>	<b>4</b>	<b>6.6</b>	<b>PRISE DU DRAPEAU.....</b>	<b>14</b>
3	SITE DU TOURNOI .....	5	<b>6.7</b>	<b>PERTE DE POSSESSION DU DRAPEAU .....</b>	<b>14</b>
<b>3.1</b>	<b>ZONE SPECTATEUR.....</b>	<b>5</b>	<b>6.8</b>	<b>ACCROCHAGE DU DRAPEAU .....</b>	<b>14</b>
<b>3.2</b>	<b>ZONE JOUEUR.....</b>	<b>5</b>	<b>6.9</b>	<b>URGENCES .....</b>	<b>14</b>
<b>3.3</b>	<b>ZONE DE REGLAGE .....</b>	<b>5</b>	<b>6.10</b>	<b>SIGNAL DE FIN.....</b>	<b>14</b>
<b>3.4</b>	<b>ZONE DE STOCKAGE DES PROPULSANTS.....</b>	<b>5</b>	<b>6.11</b>	<b>CONTRÔLE DE VELOCITE DE SORTIE DE TERRAIN .....</b>	<b>15</b>
<b>3.5</b>	<b>ZONE D'ORGANISATION ET TABLE DES SCORES .....</b>	<b>5</b>	<b>6.12</b>	<b>LA FEUILLE DE MATCH.....</b>	<b>16</b>
4	4 LES AIRES DE JEU .....	5	6.12.1	Détail des points .....	16
<b>4.1</b>	<b>ZONE ARBITRE.....</b>	<b>5</b>	6.12.2	Détail des pénalités .....	16
<b>4.2</b>	<b>ZONE DE CONTROLE DE VELOCITE.....</b>	<b>5</b>	<b>6.13</b>	<b>FAUTES DE COMPORTEMENT .....</b>	<b>17</b>
<b>4.3</b>	<b>ZONE NEUTRE .....</b>	<b>5</b>	6.13.1	SANCTIONS.....	17
<b>4.4</b>	<b>TERRAIN DE JEU : .....</b>	<b>5</b>	6.13.2	CONSEQUENCES :.....	17
4.4.1	Bases de départ : .....	5	7	NON-PRESENTATION ET FORFAIT .....	18
4.4.2	Base drapeau : .....	5	8	EXPULSIONS .....	18
5	L'EQUIPEMENT.....	6	9	FAUSSEMENT D'UNE RENCONTRE.....	18
<b>5.1</b>	<b>LANCEURS .....</b>	<b>6</b>	10	CONDUITE ANTI SPORTIVE .....	18
5.1.1	stock class.....	6	11	PRECISIONS SUR LA REGLE DU UN POUR UN .....	19
5.1.2	pompe .....	6			
5.1.3	semi-automatique .....	6			
<b>5.2</b>	<b>CARACTERISTIQUES DES LANCEURS .....</b>	<b>6</b>			
5.2.1	Généralités .....	6			
5.2.2	Cas particulier des lanceurs électroniques .....	6			
<b>5.3</b>	<b>ACCESSOIRES DE SECURITE.....</b>	<b>7</b>			
5.3.1	Masque de protection : .....	7			
5.3.2	Bouchon de canon : .....	7			
5.3.3	Protection des conteneurs de gaz individuels : .....	7			
<b>5.4</b>	<b>LA TENUE :.....</b>	<b>8</b>			
<b>5.5</b>	<b>PROTECTION DU CORPS.....</b>	<b>8</b>			
<b>5.6</b>	<b>LES ACCESSOIRES .....</b>	<b>9</b>			
<b>5.7</b>	<b>ACCESSOIRES INTERDITS.....</b>	<b>9</b>			
6	LA SEQUENCE DE JEU.....	10			

Ce document représente les règles de jeu et uniquement les règles de jeu, le déroulement d'un tournoi est décrit et expliqué dans le règlement de tournoi officiel de la fédération de paintball sportif.

De même les règles régissant les joueurs et les équipes sont définies dans le règlement d'éthique sportive

#### CONNAISSANCE DES REGLES

Chaque joueur doit être, et il est présumé l'être, pleinement au courant des règles, du programme, et des lieux et heures où il doit jouer. Le capitaine de l'équipe ou un représentant désigné est responsable de la transmission de ces informations aux autres membres de l'équipe.

Le juge arbitre est responsable de l'affichage de ces renseignements dans un endroit central et facilement accessible.

L'ignorance des règles et/ou du programme ne constitue pas un motif de réclamation.

## 1 FORMALITES

### 1.1 ENREGISTREMENT ET REUNIONS DES CAPITAINES / ENREGISTREMENT ET REUNIONS DES ARBITRES

#### 1.1.1 Objet de la réunion

Le moment de la réunion des capitaines et des arbitres est fixé par le juge arbitre qui donnera les instructions et notifications sur le déroulement du tournoi. Ces instructions seront données par écrit si possible.

#### 1.1.2 Déroulement de la réunion

Le capitaine de chaque équipe devra être présent pour aborder toutes questions relatives au tournoi, les règles ou l'organisation.  
Le capitaine d'une équipe pourra être remplacé par une personne de son choix.  
Les arbitres de terrains seront aussi présents, ils ne pourront pas être remplacés.

#### 1.1.3 Remise des rôles d'équipe et des décharges de joueurs

Les capitaines devront remettre au juge arbitre, la liste de leurs joueurs avec leurs licences (qui leurs seront rendus à la fin du tournoi) et la fiche d'inscription avant la fin de la réunion.

#### 1.1.4 Remise des rôles d'équipe et des décharges d'arbitres

Les arbitres de terrain devront remettre au juge arbitre, la liste de leurs arbitres avec leurs licences (qui leurs seront rendus à la fin du tournoi) et la fiche d'inscription avant la fin de la réunion.

### 1.1 DECHARGES

Toute personne devant se trouver sur le site du tournoi ( Organisateur, joueurs, arbitres, sponsors, Journalistes, et à la discrétion des organisateurs et/ou du juge arbitre, divers spectateurs) et pouvant accéder à des zones dont l'accès est limité, devra être détentrice d'une autorisation contresignée du juge arbitre indiquant les zones accessibles.

Si une personne détentrice d'une autorisation ne respecte pas les règles de sécurité ou a une attitude antisportive, elle se verra retirer son autorisation.

## 2 PARTICIPANTS ET CADRE DE JEU

### 2.1 LE JOUEUR ou L'ARBITRE

Toutes les personnes devant être présentes sur les aires de jeu devront être détentrices d'une licence dûment remplie ou d'une autorisation.

Les joueurs et les arbitres sont tenus de s'exprimer entre eux avec respect et courtoisie. Le non-respect de cette règle entraîne l'expulsion du tournoi + notification au conseil de discipline

### 2.2 L'EQUIPE

Chaque équipe devra avoir un nom permettant de la représenter et devra avoir une tenue identique ou un signe distinctif.

#### 2.2.1 Nombre de joueurs

	JOUEURS	REPLACANTS
FORMAT 3	3	1
FORMAT 5	5	2
FORMAT 7	7	3
funcup	chaque équipe représente un potentiel de 40 points maximum : un joueur équipé d'un lanceur stockclass = 4 points un joueur équipé d'un lanceur à pompe = 6 points un joueur équipé d'un lanceur semi-automatique = 8 points exemple : une équipe peut être composée de 5 joueurs en semi-automatique (5x8=40 points), ou de 6 joueurs en pompe + 1 joueur en stockclass (6x6+4=40 points), ou de 3 joueurs en pompe + 2 en semi (3x6+2x8=34 points)....  en revanche, le nombre minimum de joueur par équipe est de 4 joueurs et le nombre maximum est de 7 joueurs.  si une équipe n'atteint pas 40 points par son format, la différence sera retranché à l'équipe adverse sur la feuille de match (voir annexe 3 ) afin de les équilibrer, deux équipes de format différent peuvent donc se mesurer sans problème.	

Si pendant la compétition un joueur est exclu, il ne pourra pas être remplacé par un autre joueur.

#### 2.2.2 Capitaines

Chaque équipe devra avoir un capitaine qui représentera l'équipe en toutes occasions

### 2.3 CATEGORIE D'ARBITRES

#### 2.3.1 L'arbitre de jeu

Il contrôle le jeu

#### 2.3.2 L'arbitre de cinémomètre

Il contrôle le cinémomètre et les lanceurs

#### 2.3.3 L'arbitre de terrain

Il contrôle le jeu et dirige les arbitre de jeu

#### 2.3.4 Le juge arbitre

Il vérifie l'application des règles, la table des scores et tranche en cas de litiges. Il peut être assisté de un ou plusieurs adjoints.

### 2.4 POUVOIRS DU JUGE ARBITRE

Le juge arbitre décide en dernier ressort des pénalités à infliger selon la gravité de l'infraction, après consultation de ses arbitres, du ou des capitaines des équipes concernés et du ou des joueurs incriminés. Ce n'est cependant pas son rôle habituel, qui est de veiller au respect des règles. Il ne modifiera les pénalités éventuellement attribuées que dans la mesure où il aurait le sentiment que les règles ont été mal interprétées.

En plus d'attribuer les pénalités suivant ces règles, il peut exclure un ou plusieurs joueurs, une ou plusieurs équipes, pour un jeu, une épreuve ou le tournoi, en raisons d'infractions graves ou multiples.

### 2.5 TENUE DES ARBITRES

Les arbitres doivent porter une tenue leur permettant d'être facilement identifiables sur les aires de jeu.

Les arbitres de la fédération devront porter leurs tenues fédérales.

## 3 SITE DU TOURNOI

Le site doit répondre aux normes fédérales.  
L'organisation et les arbitres ont accès à l'ensemble des zones.  
Le site se décompose comme suit :

### 3.1 ZONE SPECTATEUR

Son accès est libre  
Dans toutes les zones spectateurs non protégées le port du masque est obligatoire  
**Spectateur : Exclusion du site du tournoi**  
**Joueur : 50 points de pénalités**

Dans tous les cas les joueurs doivent transporter leurs lanceurs avec un bouchon de canon ou canon dévissé. Les lanceurs seront toujours dirigés vers le bas.  
Les tirs même à vides y sont interdits  
**80 points de pénalités**

### 3.2 ZONE JOUEUR

Son accès est réservé aux joueurs et aux accompagnateurs.  
Les lanceurs dans cette zone doivent porter un bouchon de canon ou doivent être portés canon dévissé.  
**80 points de pénalités**  
Les tirs à vides sont autorisés

### 3.3 ZONE DE REGLAGE

Cette zone est réservée aux joueurs  
Cette zone permet aux joueurs de régler leurs lanceurs grâce à un ou plusieurs cinémomètres mis à leur disposition.  
Le port du masque y est obligatoire  
**50 points de pénalités**

### 3.4 ZONE DE STOCKAGE DES PROPULSANTS

Cette zone est réservée aux joueurs  
Cette zone sert à stocker les bouteilles tampons les bouteilles de remplissage CO<sup>2</sup> et les compresseurs et plus généralement tous les systèmes permettant de remplir les bouteilles individuelles.  
**50 points de pénalité**

### 3.5 ZONE D'ORGANISATION ET TABLE DES SCORES

Cette zone est réservée au juge arbitre, à l'organisation et aux arbitres

Mention spéciale : la table des scores est réservée au juge arbitre et aux arbitres de terrain, cependant les joueurs peuvent venir y chercher tous renseignements et les capitaines peuvent y venir pour porter réclamation.

## 4 4 LES AIRES DE JEU

Elles doivent être conformes aux normes fédérales  
Les aires de jeu sont réservées aux joueurs et aux arbitres.  
Chaque aire de jeu se décompose ainsi :

### 4.1 ZONE ARBITRE

Réservée aux arbitres et aux capitaines  
On y effectue le tirage au sort,  
On y remplit les feuilles de match  
Les lanceurs y sont interdits.  
**1ere fois : avertissement**  
**récidive : 20 points de pénalité**

### 4.2 ZONE DE CONTROLE DE VELOCITE

Elle est prévue pour contrôler la vitesse des lanceurs en début et en fin de match  
Des réglages sur autorisation des arbitres pourront y être effectués.  
Le port du masque y est obligatoire.  
**50 points de pénalité**

### 4.3 ZONE NEUTRE

Cette zone est pour les joueurs ayant réussi leur contrôle de vitesse de début de match.  
**Joueur qui ne reste pas en zone neutre :20 points de pénalité**

Le port du bouchon de canon y est obligatoire  
**80 points de pénalité**

Le port du masque y est obligatoire.  
**50 points de pénalité**

### 4.4 TERRAIN DE JEU :

Surface où se déroulent les matchs  
Le port du masque y est obligatoire.  
**50 points de pénalité**

#### 4.4.1 Bases de départ :

1 pour chaque équipe, elle doit être délimitée, visible et accessible selon les normes FPS  
Tous les joueurs doivent être dans leur base au moment du départ.  
Les joueurs ont le droit de tirer une fois les deux pieds sur le terrain.  
Les bases de départ deviennent les zones neutres de chaque équipe après le signal de début de match

#### 4.4.2 Base drapeau :

Cette base sert à accrocher le drapeau, elle doit être visible et accessible par tous.  
Les bases de départ servant aussi de bases drapeau le drapeau sera accroché face à l'équipe adverse de manière à ce qu'il soit visible par tous.

## 5 L'EQUIPEMENT

### 5.1 LANCEURS

Il existe trois catégories de lanceurs

Les tournois sont toujours dans une de ces catégories

Cependant il est toujours possible de jouer dans une catégorie avec un lanceur de catégorie inférieure.

#### 5.1.1 stock class

lanceur alimenté grâce à des sparklets de 12 g de CO<sup>2</sup>  
la visée doit être cassée pour pouvoir recharger  
le rechargement doit être manuel  
le chargeur doit être de type tubulaire ne devant contenir que 20 billes au maximum et devant être placé parallèlement au canon

#### 5.1.2 pompe

Lanceur à armement manuel. La course minimum de la pompe doit être au moins de la taille d'une bille de calibre 68. Et le mouvement de la pompe doit enclencher le marteau sur la gâchette de manière mécanique.

#### 5.1.3 semi-automatique

Lanceur à réarmement et tir semi-automatique possédant une seule détente et ne pouvant tirer au maximum que 1 bille par cycle de détente.

La fréquence de tir du lanceur ne devra pas pouvoir dépasser 15 billes par seconde.

### 5.2 CARACTERISTIQUES DES LANCEURS

#### 5.2.1 Généralités

Chaque joueur ne peut emporter qu'un seul lanceur sur le terrain de jeu. Les lanceurs doivent remplir les conditions suivantes pour être autorisés en compétition :

Les lanceurs sont autorisés quand ils correspondent à la législation en vigueur. Le récépissé de déclaration pourra être exigé.

Les lanceurs doivent être de calibre 68.

Les lanceurs sont alimentés exclusivement en Air ou en CO<sub>2</sub>. : Le type et le nombre de sources de gaz que peut porter un joueur ne sont pas limitées. Les conteneurs doivent répondre à la législation en vigueur.

Les lanceurs doivent tirer exclusivement des billes de peinture.

Les billes doivent être biodégradables et correspondre à la fabrication d'origine, la couleur des billes doit être approuvée par le juge arbitre.

Les coques entièrement rouges et les peintures rouges sont interdites

Les lanceurs doivent répondre aux caractéristiques suivantes

Une pression sur la détente = une seule bille tirée

Tous les systèmes interne ou externe au lanceur ainsi que tous les systèmes interne ou externe au système de propulsion doivent être bloqués ou recouvert et dans tous les cas non déverrouillable sans outil durant la séquence de jeu

Le loader fait partie intégrale du lanceur.

Le non-respect des caractéristiques des lanceurs entraîne :

Pendant la séquence de jeu :

**100 points de pénalité + Exclusion du tournoi + notification au conseil de discipline**

Hors séquence de jeu :

**Non-accès aux aires de jeu**

#### 5.2.2 Cas particulier des lanceurs électroniques

Eteindre son lanceur électronique ou couper son alimentation électrique de quelques manières que ce soit pendant la séquence de jeu est une faute grave :

**50 points de pénalité**

### 5.3 ACCESSOIRES DE SECURITE

#### 5.3.1 Masque de protection :

Dans toutes les zones ou le masque de protection est obligatoire, toute personne doit porter un masque de protection agréé par la FPS.

##### **50 points de pénalité**

Le masque est agréé par la FPS quand il est tel que le concepteur l'a prévu sans modification aucune

Cependant la règle suivante prévaut sur la précédente

Le masque doit recouvrir l'ensemble du visage et les oreilles , sinon

##### **Non-accès aux aires de jeu**

Une bille ne doit en aucun cas pouvoir frapper directement le visage ou les oreilles.

Le port des jugulaires de masque est obligatoire pour tous les masques qui sont vendus avec ladite jugulaire. L'ajout d'une jugulaire est fortement conseillé aux autres joueurs.

#### 5.3.2 Bouchon de canon :

Dans toutes les zones ou le sac à canon est obligatoire, tous les lanceurs doivent porter un sac à canon agréé par la FPS.

##### **80 points de pénalités**

Il est toléré pour les lanceurs pompes d'être équipé d'un bouchon classique

En cas de perte du bouchon de canon il est toléré que le lanceur soit transporté canon dévissé et lanceur dirigé vers le bas.

#### 5.3.3 Protection des conteneurs de gaz individuels :

Les conteneurs de gaz individuels alimentant les lanceurs doivent répondre à la législation en vigueur. Plus particulièrement les bouteilles de kevlar devront être protégées par une housse d'une épaisseur minimum d'un centimètre ou la protection constructeur.

Le non-respect de ces règles entraîne :

##### **Non-accès aux aires de jeu**

#### 5.4 LA TENUE :

La tenue sera obligatoirement en matière poreuse.

La tenue sera obligatoirement à la taille du joueur.

La tenue ne sera pas en matière amortissante.

En fonction de la température ambiante, le juge arbitre décidera si la tenue légère ou lourde est de circonstance, en sachant qu'il peut au cours de la journée modifier sa décision en fonction des changements météorologiques.

« Tenue légère » 1 seule épaisseur pour le bas – l'ensemble des jambes doit être couvert

1 T shirt à manches longues ou courtes + la Tenue pour le haut. L'ensemble des bras doit être couvert.

« Tenue lourde » caleçon long + tenue légère.

Tenue légère+sweat léger.

Le non-respect de ces règles entraîne

**Avant la séquence de jeu : non-accès aux aires de jeu**

**Après la séquence de jeu : 50 points de pénalités**

Les bandes de soutien, ceintures abdominales etc. ne sont permises qu'avec un certificat médical, ou une connaissance reconnue par le juge arbitre de l'état de santé du joueur.

#### 5.5 PROTECTION DU CORPS

Les protections du corps servent à protéger certaines parties du corps et ne doivent être mises qu'aux endroits pour lesquelles elles sont destinées.

Pour les endroits suivants les matières amortissantes sont autorisées à condition qu'elles n'empêchent pas l'éclatement de la bille.

Tête : ne peut recouvrir que la tête

Coude : ne doit recouvrir que l'articulation

Main : ne doit recouvrir que la main et le poignet.

Hanche : ne doit recouvrir que l'articulation.

Genou : ne doit couvrir que l'articulation du genou (il est possible de superposer une genouillère orthopédique + la genouillère de jeu ) ( uniquement avec avis médical)

Tibia : ne doit couvrir que le tibia.

Dos : ceinture abdominale... uniquement sur avis médical

Cas spéciaux :

Nuque/gorge : La protection du cou devient un accessoire de sécurité obligatoire au même titre que le masque et le bouchon de canon. Les protections du cou en matière amortissante sont autorisées.

Bas ventre : port obligatoire d'une coquille de protection pour les hommes

Poitrine : plastron rigide uniquement

Plus généralement :

Les joueurs ont la possibilité de porter des protections à d'autres endroits du corps mais ces protections seront alors en matériau rigide.

Les protections doivent être à la taille du joueur.

Les protections peuvent être portées sur ou sous la tenue de jeu.

Le non-respect de ces règles entraîne :

**Avant la séquence de jeu : non-accès aux aires de jeu**

**Après la séquence de jeu : 50 points de pénalités**

Une protection suspectée d'être dans une matière amortissante risquant d'empêcher l'éclatement de la bille ne sera autorisée qu'après contrôle et approbation du juge arbitre. En l'attente cette protection sera interdite.

## 5.6 LES ACCESSOIRES

Ceci comprend mais ne se limite pas à  
Harnais porte pots  
Conteneur de gaz  
...

Chaque joueur doit conserver l'équipement et les accessoires qu'il portait avec lui en entrant sur le terrain, à l'exception des pots de billes dont il peut se débarrasser librement et même les jeter hors du terrain à conditions qu'ils ne soient pas marqués.

**Jouer après s'être débarrassé de son harnais ou de son lanceur**  
**Élimination du joueur**

**Se débarrasser d'un accessoire venant d'être marqué**  
**3 pour 1**

(Possession = dans le harnais ou sur l'équipement ou porté de n'importe quelle manière)

Cas particulier des pots :  
Les pots sont considérés hors jeu dès qu'ils ne sont plus en possession du joueur et ce même si le pot contient encore des billes  
Cependant il est déconseillé aux joueurs pour éviter une élimination d'utiliser un pot qui aurait été marqué pendant qu'il était au sol

Cas particulier des systèmes de nettoyage :  
Pour éviter les éliminations abusives, un joueur ne sera éliminé pour marque sur son système de nettoyage que si le marquage a lieu lors de la possession du système de nettoyage  
Il est recommandés aux joueurs de signaler aux arbitres les traces de peintures occasionnées par l'utilisation de ces systèmes de nettoyage.

Tout matériel suspecté d'être dans une matière amortissante risquant d'empêcher l'éclatement de la bille ne sera autorisé qu'après contrôle et approbation de la commission matériel de la FPS .  
En l'attente ce matériel sera interdit.

## 5.7 ACCESSOIRES INTERDITS

Certains accessoires sont interdits  
Les visée laser ou lunettes grossissantes  
Les systèmes de communication  
Les objets contendants  
Pendant la séquence de jeu : les clés ou accessoires de réglage  
Les matières dangereuses  
Tout objet allant à l'encontre de l'image du sport.

Les arbitres ont le pouvoir de refuser l'accès aux aires de jeu à toute personne portant ou arborant un accessoire considéré comme interdit.

Le juge arbitre statuera en cas de doute sur un accessoire.

## 6 LA SEQUENCE DE JEU

La séquence de jeu est le déroulement de l'ensemble des actions qui doivent avoir lieu avant pendant et après le match.

Elle comprend le contrôle de vitesse d'entrée, le tirage au sort, le match le contrôle de vitesse de fin de match et la signature de la feuille de score.

Les équipes doivent se présenter à l'entrée De l'aire de jeu avec un laps de temps suffisant , pour permettre les formalités nécessaires au bon déroulement du match. En cas de retard ou d'absence voir chapitre forfait

Durant la séquence de jeu les décisions des arbitres sont définitives et sans appel. Refuser les directives d'un arbitre est interdit

**Hors terrain : 50 points de pénalité**

**En match : Un pour un**

La séquence de jeu se décompose ainsi :

### 6.1 CONTROLE DE VELOCITE D'ENTREE ET CONTROLE DES JOUEURS

#### 6.1.1 Procédure de contrôle

Pour des raisons évidentes de sécurité, tous les joueurs passeront au contrôle

Le contrôle sera effectué par l'arbitre

Le lanceur sera donné à l'arbitre avec le bouchon de canon, l'arbitre effectuera le contrôle et rendra le lanceur au joueur avec le bouchon de canon.

Précisions sur le contrôle

L'arbitre qui contrôle le lanceur effectuera 3 tirs consécutifs

Si un des tirs fait afficher une valeur « non représentative » par rapport aux 2 autres (aussi bien très basse que très haute) l'arbitre effectuera des tirs supplémentaires de manière à avoir une séquence logique (285, 290, 287 par exemple)

De même si les valeurs des tirs augmentent l'arbitre aura soin de continuer les tirs jusqu'à stabilisation des valeurs.

De même si les valeurs des tirs décroissent l'arbitre aura soin de continuer les tirs jusqu'à stabilisation des valeurs et vérifiera qu'une ou plusieurs vannes sur le lanceur ne sont pas fermées

La procédure de contrôle d'entrée de terrain se déroule en 4 points :

inspection du lanceur

- L'arbitre désigné pour effectuer le contrôle des lanceurs prendra en main le lanceur du joueur.

Celui-ci doit être sécurisé avec le sac à canon.

- Il vérifiera que rien ne bloque le circuit d'arrivée de gaz dans le lanceur puis vérifiera que le canon est correctement vissé. Il effectuera un seul tir de test au dessus du cinémomètre. Si le tir initial est au-dessus de 300 bps, le lanceur sera considéré comme non-valide et ne pourra pas rentrer sur le terrain.

Test de rebond mécanique

- L'arbitre désigné pour effectuer le contrôle des lanceurs procédera au test en donnant un léger coup ou en secouant le marqueur. Le lanceur sera tenu par l'arrière du corps et légèrement tapé sur la bouteille.

- Si le marqueur tire une seule bille durant ce test. Il sera considéré non-valide et ne pourra pas rentrer sur le terrain.

Test d'assistance de tir

- L'arbitre effectuera ce test en essayant de tirer aussi vite que possible avec le lanceur puis s'arrêtera brusquement de tirer.

- Tout tir généré automatiquement à la fin de ce test rendra le lanceur non-valide et ne pourra pas rentrer sur le terrain.

- Ce test n'est pas nécessaire en Fun Cup.

Test de vitesse

- L'arbitre placera le lanceur au-dessus du cinémomètre

- Il effectuera autant de tirs que nécessaire afin d'obtenir 3 valeurs consécutives cohérentes (pas de hausse ni de baisse significative de la vitesse de bille)

- Dans le cas d'un seul tir au-dessus de 300 à quelque moment du test, le lanceur ne sera pas considéré comme valide et ne pourra pas rentrer sur le terrain.

### 6.1.2 Limite de vitesse :

La vitesse maximale admise pour un jeu ou une rencontre est de 300 Pieds/Seconde pour tous les lanceurs.

Un joueur dont le lanceur tire une fois au-dessus de la limite pourra :

- choisir de jouer sans.
- utiliser un marqueur de remplacement disponible immédiatement sur la base cinémomètre.
- choisir de faire entrer un remplaçant présent sur la base cinémomètre.

### 6.1.3 6.1.3 Contrôle des joueurs

Les arbitres pourront pendant le contrôle de vitesse contrôler les joueurs et l'ensemble de leur équipement.

En funcup  
les arbitres vérifieront que tous les joueurs ont bien un maximum de 60 billes pour la partie.

un joueur ayant plus de 60 billes

**avant la séquence de jeu : ne pourra pas rentrer sur le terrain**  
**pendant la séquence de jeu : un pour deux**  
**après la séquence de jeu : 80 points de pénalité**

### 6.1.4 Fin du contrôle

Lorsqu'un joueur a fait contrôler son lanceur et son équipement et que tout est en ordre il doit alors se rendre dans la zone neutre.

## 6.2 TIRAGE AU SORT

Une fois que tous les joueurs sont dans la zone neutre l'arbitre de terrain fera venir les capitaines de chaque équipe.

Un tirage au sort sera effectué entre les deux capitaines  
Le tirage au sort sera effectué avec une pièce de monnaie.

Le gagnant du tirage au sort choisira la base de départ pour son équipe.  
Le perdant du tirage au sort choisira la couleur des brassards pour son équipe.

Dès la fin du tirage au sort les équipes se rendront sous leurs bases de départ où leur seront remis les brassards.

## 6.3 LE MATCH

### 6.3.1 But du jeu

Le but du jeu est pour les deux équipes de s'emparer du drapeau adverse et d'aller l'accrocher dans leur propre base départ  
Chaque joueur marqué par une bille sur lui-même ou tout ce qu'il transporte est éliminé de la partie.

### 6.3.2 Temps de jeu

Format	Temps de jeu
3 joueurs	3 minutes
5 joueurs	5 minutes
7 joueurs	7 minutes
Funcup	4 joueurs = 4 minutes 5 joueurs = 5 minutes 6 joueurs = 6 minutes 7 joueurs = 7 minutes  (On prends en compte l'équipe avec le moins de joueurs)

### 6.3.3 Sous la base de départ

Une fois dans leur base de départ les joueurs pourront enlever leurs bouchons de canons.

Les joueurs doivent avoir les deux pieds dans la zone de leur base de départ  
Joueur qui n'est pas dans la zone de départ au début du match : élimination

Les tirs sont autorisés (pour vérifier le fonctionnement du lanceur mais uniquement au sol et avant le signal des dix secondes.)

### 6.3.4 Décompte et signal de départ

Les arbitres présents aux bases de départ préviendront les équipes selon le décompte : 10 secondes – Coup de sifflet

### 6.3.5 Faux départ

Si des joueurs quittent leur base avant le signal, un "Faux départ" sera annoncé et le jeu sera arrêté. Dans ce cas, les équipes reprendront leurs positions sous leurs bases, et le départ sera relancé sans déduction de temps.

Si un joueur est touché avant que le faux départ soit annoncé, il devra le signaler à un arbitre qui en prendra note et effacera la marque.

### 6.3.6 Limite de jeux

Le terrain de jeu est délimité par des bandes au sol ou autre type de marquage au sol.  
Les deux pieds du joueur doivent rester à l'intérieur du terrain.  
Aucun appui de tout ou partie du joueur n'est autorisé à l'extérieur du terrain

Le non-respect de ces règles entraîne

**L'élimination du joueur**

Il est interdit de changer les limites d'un terrain avant ou pendant un match.  
En cas de non-respect de ces règles :

**Hors séquence de jeu : 50 points de pénalité**

**En match : Un pour un.**

Il est interdit de monter sur les structures du terrain  
Certains obstacles bas peuvent être enjambés, ces obstacles seront cités à la réunion des capitaines

Le non-respect de ces règles entraîne

**L'élimination du joueur**

### 6.3.7 Le dump

On appellera dump : toute phase de jeu durant laquelle deux joueurs adverses se trouvent à une distance inférieure à 2m l'un de l'autre.

Durant un dump, les tirs derrière la tête ou dans la nuque sont considérés comme dangereux et donc interdits.

Cette restriction ne vaut que pour les joueurs directement impliqués dans le dump.

Tir dans la nuque ou derrière la tête d'un joueur pendant une phase de dump :

**Un pour Un.**

## 6.4 CONTROLE DES MARQUES

On fera la distinction entre les impacts et les marques.

Impact : endroit où les billes touchent le joueur.

Marque : impact ayant laissé une marque de peinture et donnant lieu à élimination du joueur.

Pendant le jeu les joueurs reçoivent des billes qui éclatent ou non.

Chaque joueur doit se contrôler lui-même et s'éliminer lui-même si nécessaire.

Si un joueur ne peut se vérifier lui-même pour des raisons de placement des impacts ou de lui-même, il peut cesser de tirer et de communiquer et de se déplacer et appeler un arbitre pour le vérifier sinon

**Elimination du joueur**

Si au niveau des impacts l'arbitre découvre une marque le joueur sera éliminé et l'arbitre signalera l'élimination du joueur en criant : out

Si par contre le joueur n'est pas marqué l'arbitre lui en fera part en lui disant : jouez

De même si un joueur pense avoir marqué un adversaire il peut demander à un arbitre d'aller contrôler ce joueur.

En cas de marquage du joueur l'arbitre l'éliminera (même modalités que ci dessus)

Si le joueur en revanche n'a pas de marque l'arbitre le laissera en jeu en criant : clean

Un arbitre n'est pas obligé de répondre aux demandes d'un joueur qui demanderait ces vérifications sans avoir réellement envoyé des billes sur le joueur adverse.

Cas spécial :

Si un arbitre ne peut effectuer un contrôle sans gêner le joueur ou qu'il ne peut pas correctement effectuer son contrôle, il aura la possibilité de neutraliser le joueur.

L'arbitre signalera alors son action en mettant les bras en croix et en criant : neutre l'ensemble des actions de jeu devra alors cesser sur ce joueur.

Ce joueur sera alors hors jeu pendant la durée du contrôle ceci implique que les billes qu'il pourrait recevoir pendant ce contrôle ne comptent pas.

Tirer ou se déplacer avantageusement sur un joueur déclaré neutre est interdit.

Elimination du joueur

Un joueur neutre cessera de tirer en attendant le verdict de l'arbitre.

L'utilisation de la neutralisation doit rester sporadique et ne doit en aucun cas devenir un instrument de facilité pour les arbitres.

## 6.5 ELIMINATION D'UN JOUEUR

### 6.5.1 cas d'élimination

Un joueur est éliminé lorsque :

Une bille de peinture éclate sur lui ou ce qu'il transporte et que cette bille laisse une marque de peinture. Cette bille doit avoir été tirée par un joueur en jeu.

Il signale son élimination verbalement (« out » ou « touché » hors d'une phrase sans ambiguïté ) ou visuellement.

Il est éliminé dans le cadre d'une action simultanée avec un autre joueur et que l'on n'arrive pas à déterminer celui qui a été touché en premier.

Il est éliminé par un arbitre pour faute ou conduite anti sportive.

Il est éliminé pour vitesse excessive ou non-respects des caractéristiques des lanceurs

Il est éliminé dans le cadre du un pour un ou du trois pour un

Il est éliminé après le signal de fin de partie pour faute ou un pour un ou plus

Un joueur peut s'éliminer lui-même à tout moment particulièrement s'il pense que son lanceur ne répond plus aux exigences des caractéristiques citées dans ce règlement.

Dans ce cas son lanceur ne sera pas contrôlé en sortie de terrain.

Un joueur qui tarderait à s'éliminer alors que son lanceur tire visiblement trop fort ou ne réponds plus aux exigences des caractéristiques des lanceurs passera au contrôle de fin match et recevra les pénalités nécessaires

### 6.5.2 Obligation du joueur éliminé

Un joueur éliminé doit donner son brassard à l'arbitre le plus proche et rejoindre en mettant la main sur sa tête dans les plus brefs délais et par le chemin le plus court le bord extérieur du terrain puis la zone neutre où il restera jusqu'à la fin du match.

**Sinon Un pour un**

\* Il ne doit pas modifier la vitesse ou les caractéristiques de son lanceur sinon **100 points de pénalité**

Cas particulier :

un joueur doit s'éliminer immédiatement sans attendre le contrôle d'un arbitre **un pour un**

Un joueur qui continue de jouer avec une marque visible ou non par lui-même. **un pour un**

il est interdit de :

Tenter de dissimuler une marque.

**Trois pour un**

Essayer une marque volontairement et de n'importe quelle manière

**Trois pour un + expulsion du tournoi +notification au conseil de discipline**

Tout comportement agressif est interdit (insulte, contact physique, intention de nuire...)

**Trois pour un + expulsion du tournoi +notification au conseil de discipline**

## 6.6 PRISE DU DRAPEAU

Le drapeau est pris et considéré comme décroché si un joueur l'enlève de la base drapeau et le garde en sa possession sans se faire marquer. Les arbitres contrôleront le plus rapidement possible le joueur qui a décroché le drapeau

Si le joueur a été marqué dans l'action du décrochage le drapeau retournera sur sa base drapeau. Le porteur du drapeau doit le tenir bien en vue des arbitres et des joueurs sur le terrain. Il ne doit pas utiliser le drapeau comme un bouclier, ni s'en débarrasser volontairement sinon

### **Elimination du joueur**

Si le porteur du drapeau est éliminé ( Hors vérification de la première prise ), il doit rendre son brassard et quitter le terrain, le drapeau est remis à un arbitre qui l'accrochera à l'obstacle le plus proche, de façon visible. Il est impossible de récupérer le drapeau tant qu'il n'a pas été accroché à un obstacle par un arbitre.

Il est donc interdit d'arracher le drapeau à un adversaire sous peine de

### **Elimination du joueur**

\* Un drapeau ne peut être remis par un joueur éliminé à un joueur "actif". Un drapeau ne peut être passé qu'entre des joueurs actifs de la même équipe.

\* Le drapeau fait partie du joueur, au même titre que tout le matériel qu'il emporte, c'est à dire qu'une marque sur le drapeau est éliminatoire pour son porteur. Cette marque n'est pas éliminatoire lors du contrôle qui suit le décrochage, car elle pourrait lui être antérieure, sauf en cas de marquage vu par un arbitre.

## 6.7 PERTE DE POSSESSION DU DRAPEAU

Un drapeau est considéré comme perdu s'il est abandonné par le porteur ou jeté entre deux joueurs. Un drapeau perdu sera rattaché à sa base d'origine.

## 6.8 ACCROCHAGE DU DRAPEAU

Un accrochage est accordé quand le porteur du drapeau touche le point d'accrochage prévu sur la base départ du porteur.

Le porteur doit être exempt de marques et doit être en possession physique du drapeau. Un arbitre contrôlera le porteur en le neutralisant, avant d'annoncer la fin de jeu.

En cas de demande de contrôle sur le porteur du drapeau dans les dernières secondes, l'arbitre favorisera le jeu de manière à ne pas mettre le joueur qu'il doit vérifier dans une position de blocage, pour le rattachage du drapeau.

Si un joueur se trompe de base et effectue un accrochage dans la mauvaise base, les points d'accrochage de drapeau iront à l'équipe adverse.

Si un joueur marqué accroche le drapeau.

### **Trois pour un et le drapeau est remis sur sa base**

Si la règle du un pour un élimine le reste de l'équipe l'accrochage est donné automatiquement à l'équipe adverse

## 6.9 URGENCES

Si un joueur se blesse ou est pris de malaise sur le terrain les arbitres stopperont le jeu.

Le joueur en question sera compté comme éliminé

Les autres joueurs resteront en position et un nouveau départ sera donné après évacuation du joueur en question.

Les arbitres pourront décider d'arrêter la partie définitivement. Le résultat du match sera alors comptabilisé au moment de l'arrêt.

En cas de fortes dégradations météorologiques le match sera arrêté et rejoué plus tard.

## 6.10 SIGNAL DE FIN

Le signal de fin de partie sera donné si :

Cas N°1 : Un drapeau a été accroché avec succès.

Cas N°2 : Le temps imparti est écoulé et l'arbitre de terrain et uniquement lui donnera le signal de fin de partie en criant « fin de partie » en étant relayé par l'ensemble des arbitres présents sur le terrain

Cas N°3 : Il y a urgences

Tous les tirs doivent cesser et il ne sera plus attribué de points.

Les joueurs mettront leur bouchon de canon

Les joueurs non éliminés doivent se soumettre à un contrôle et rendre leurs brassards avant de se rendre en zone neutre.

Si un joueur sort du terrain avec son brassard, il sera considéré comme éliminé. Aucun joueur éliminé ou non ne pourra aller chercher sur le terrain du matériel laissé ( Pots,... ), sans l'autorisation de l'arbitre de terrain, celui-ci devant s'assurer que le joueur a bien été contrôlé.

Le non-respect de ces règles entraîne :

### **Elimination du joueur**

### 6.11 CONTRÔLE DE VELOCITE DE SORTIE DE TERRAIN

Les arbitres choisiront au minimum trois joueurs de chaque équipe pour les contrôler, hors joueur s'étant auto éliminé sur le terrain pour vélocité excessive (voir chapitre éliminations), le mode opératoire est identique au contrôle d'entrée de terrain.

Le calcul sera différent :

L'arbitre additionnera la valeur des trois tirs et les points au-dessus de 900 seront comptés en pénalité

Le maximum de pénalité est de 50 points par joueur.

Si une anomalie est constatée sur un lanceur (hors bris de matériel) et que celui-ci ne répond plus aux exigences du chapitre « caractéristiques du lanceur »

Une pénalité forfaitaire de 100 points sera appliquée.

L'arbitre effectuant les contrôles de vélocité communiquera les pénalités éventuelles à l'arbitre de terrain.

Eteindre un lanceur électronique avant le contrôle de vélocité constitue une faute grave

#### **50 points de pénalité**

Les deux capitaines se rendront alors en zone arbitrage pour remplir la feuille de score.

## 6.12 LA FEUILLE DE MATCH

L'arbitre de terrain donnera aux capitaines le résultat du match et inscrira sur la feuille de match les points et pénalités du match pour chaque équipe.

Les capitaines signeront la feuille pour prouver qu'ils en ont pris connaissance.

La signature de la feuille de score est obligatoire

Une feuille non signée par un capitaine ne pourra pas être contestée auprès du juge arbitre.

Si un capitaine n'est pas d'accord avec le résultat d'une feuille de score il peut

En faire-part à l'arbitre de terrain qui avisera.

Porter la mention « réclamation » sous sa signature et porter ainsi réclamation auprès du juge arbitre

### 6.12.1 Détail des points

Le score maximum pour une équipe est de 100 points

Format 3 joueurs

Possession du drapeau en fin de match	20 points
Accrochage du drapeau	50 points
Élimination de joueurs adverses	30 points (10 points x 3 joueurs)

Format 5 joueurs

Possession du drapeau en fin de match	20 points
Accrochage du drapeau	30 points
Élimination de joueurs adverses	50 points (10 points x 5 joueurs)

Format 7 joueurs

Possession du drapeau en fin de match	20 points
Accrochage du drapeau	45 points
Élimination de joueurs adverses	35 points (5 points x 7 joueurs)

Quel que soit le format, il sera déduit du total de l'équipe qui a éliminé tous les joueurs adverses et rattaché le drapeau, 1 point par joueur qu'elle aura perdu. (exemple Max 100 points, l'équipe a perdu 4 joueurs donc le total est de  $100 - 4 = 96$  points) Ceci pour éviter les égalités en fin de tournoi.

Funcup

les points correspondants à l'élimination d'un joueur adverse dépendent de son lanceur :

un joueur équipé d'un lanceur stockclass = 4 points

un joueur équipé d'un lanceur à pompe = 6 points

un joueur équipé d'un lanceur semi-automatique = 8 points

le maximum de points correspondant à l'élimination de tous les joueurs adverses est donc de 40 points.

possession du drapeau en fin de match	20 points
accrochage du drapeau	40 points
élimination de joueurs adverses	40 points (maximum)

Ne surtout pas oublier de retrancher à chaque équipe la différence des points de l'équipe adverse par rapport au format maximum de 40 points.

Exemple : l'équipe a = 40 points rencontre l'équipe b = 36 points, donc sur la feuille de match, l'équipe a verra son score final retrancher de 4 points (format maximum à 40 points - format de l'équipe b à 36 points).

Quelque soit le format, il sera déduit du total de l'équipe qui a éliminé tous les joueurs adverses et rattaché, 1 point par joueur qu'elle aura perdu.

Exemple : max 100 points, l'équipe a perdu 4 joueurs donc le total est de  $100 - 4 = 96$  points.

Exemple global : l'équipe a (format 40 points) élimine toute l'équipe b (format 36 points), rattaché et perd 4 joueurs, les points de l'équipe a sont donc :

possession du drapeau =	20 points
accrochage du drapeau =	40 points
élimination des joueurs adverses =	36 points
différence de format =	-4 points
joueurs perdus =	-4 points
total sans les pénalités =	88 points

### 6.12.2 Détail des pénalités

Les pénalités seront mentionnées sur la feuille de score en toutes lettres. Et viendront se retrancher au total

FIN DE LA SEQUENCE DE JEU

## 6.13 FAUTES DE COMPORTEMENT

En complément des fautes de jeu, les incivilités verbales et gestuelles sont considérées comme des fautes de comportement et seront sanctionnées comme suit.

### 6.13.1 SANCTIONS

#### 1.1.1.1 Carton « rayé » ou bicolore

\* Le carton rayé peut-être distribué par tout arbitre

\* Les fautes ci-dessous sont sanctionnées par un avertissement :

- Discussion d'une décision de l'arbitre.
- Parler après avoir été éliminé.
- Parler depuis la base de façon à se faire entendre sur le terrain après avoir été éliminé du jeu.
- Quitter sa base de départ sans autorisation après avoir été éliminé du jeu.

#### 1.1.1.2 Carton jaune

\* Le carton jaune ne peut être donné que par un arbitre de terrain ou un juge arbitre

\* Les fautes ci-dessous sont sanctionnées par un carton jaune

- 2 avertissements dans le même tournoi ou la même manche
- L'arbitre de jeu estime que le joueur gêne volontairement le cours du match durant sa sortie du terrain.
- Toute forme d'insulte verbale ou de non-respect flagrant envers un autre joueur, un arbitre ou même un spectateur
- Geste de nervosité n'impliquant pas la sécurité des personnes proches (ex : geste insultant)

#### 1.1.1.3 Carton rouge

\* Le carton rouge ne peut être donné que par un juge arbitre

\* Les fautes ci-dessous sont sanctionnées par un carton rouge

- 2 cartons jaunes dans le même tournoi ou la même manche
- Faire une action de jeu après avoir été déclaré ou s'être soi même déclaré éliminé
- Menace physique
- Geste de nervosité impliquant la sécurité des personnes proches (ex : jeter son lanceur au sol : risque de tir intempestif)

### 6.13.2 CONSEQUENCES :

#### 1.1.1.4 Carton rayé: avertissement.

\* Le joueur recevra un avertissement sur la feuille de suivi du comportement.

#### 1.1.1.5 Carton jaune : 3 matchs d'exclusion

\* Le joueur recevra un carton jaune sur la feuille de suivi de comportement

\* Le joueur sera suspendu sur les 3 matchs suivants et son équipe comptera une personne de moins dans son effectif de départ durant cette période.

\* En catégorie Fun Cup, le joueur enlevé sera considéré comme étant un joueur de type semiautomatique.

\* Si la manche en cours ne permet plus suffisamment de matchs pour effectuer la totalité de la suspension, celle-ci sera reconduite à la manche suivante jusqu'à complet acquittement.

\* Le carton jaune est cumulable pendant la manche du dernier match de suspension

EXEMPLE : un carton jaune est décerné à un joueur pendant l'avant-dernier match d'une manche. Le joueur sera suspendu lors du dernier match de cette manche ainsi que sur les 2 premiers matchs de la manche suivante et tout carton jaune supplémentaire durant cette dernière manche sera transformé en carton rouge

#### 1.1.1.6 Carton rouge : Exclusion définitive

\* Le joueur sera suspendu durant un nombre de matchs égal au nombre de matchs inclus dans une manche et son équipe comptera une personne de moins dans son effectif de départ durant cette période.

\* En catégorie Fun Cup, le joueur enlevé sera considéré comme étant un joueur de type semiautomatique.

\* Les matchs sont cumulés sur les manches jusqu'à complet acquittement

EXEMPLE : Un carton rouge est décerné à un joueur durant le 5e match d'une manche comptant 10 matchs par équipes. Il sera suspendu durant les 5 matchs restants de cette manche ainsi que sur les 5 premiers matchs de la manche suivante.

## 7 NON-PRESENTATION ET FORFAIT

Si une équipe ne se présente pas sur le terrain, au contrôle de vélocité d'entrée de terrain pour ses jeux programmés, cette absence constitue un forfait.

Des tentatives raisonnables seront faites par les arbitres et les organisateurs pour retrouver l'équipe, et des tolérances de retard peuvent être accordées à la discrétion du juge arbitre.

Si une équipe est déclarée forfait :

Les équipes devant la rencontrer marqueront la moyenne des points qu'ils auront réalisés dans la journée

Les équipes ayant déjà des scores contre cette équipe gardent leurs scores.

## 8 EXPULSIONS

Un arbitre peut demander une expulsion pour un acte délibéré jugé inadmissible. Il transmettra sa demande à l'arbitre de terrain, qui en référera au juge arbitre. Le joueur expulsé sera exclu du tournoi, et son équipe devra jouer avec un joueur de moins.

Le juge arbitre transmettra ensuite, le motif d'exclusion à la F.P.S (Que se soit un joueur ou une équipe), pour les suites à donner.

## 9 FAUSSEMENT D'UNE RENCONTRE

Une équipe ayant faussé ou tenté de fausser l'issue d'une rencontre sera exclue du tournoi et sera considérée comme forfait pour l'ensemble du tournoi. (matches déjà joués y compris)  
Le juge arbitre consignera et transmettra ensuite, le motif d'exclusion de l'équipe à la F.P.S, pour les suites à donner.

Fausser une rencontre comprend mais ne se limite pas à :

Arranger le résultat d'un match ( Indice: l'impact sur le tableau des scores et Le classement des équipes, scores "Louche" comme le maximum possible pour chaque équipe, témoignage des arbitres, comportement des joueurs...

Dans ce cas, les deux équipes en causes seront exclues.

Gêner une équipe, en modifiant ou en dissimulant leur matériel, en les induisant en erreur sur les horaires de leurs matchs ou par toute manœuvre frauduleuse.

Modifier ou tenter de modifier une feuille de score ou l'affichage des scores ou tenter toute manœuvre destinée à modifier l'affichage des résultats d'une partie.

Annoncer de façon fallacieuse le début, la fin ou l'interruption d'une partie.

## 10 CONDUITE ANTI SPORTIVE

Les conduites anti sportives sont décrites et sanctionnées par le règlement d'éthique sportive cependant certains écarts de conduites sont pénalisés directement par les arbitres sur le tournoi.

Toute personne reconnue comme étant liée à une équipe et donnant des indications verbalement ou visuellement à une équipe pendant le match peut faire attribuer des points de pénalité à l'équipe en question.

**50 points de pénalité+expulsion de la personne concernée des aires de jeu.**

Avoir une conduite délibérée avec intention de nuire entraîne des sanctions  
Expulsion du participant +notification au conseil de discipline

Les tournois de paintball sont des manifestations sportives ce qui implique :  
Pas de consommations d'alcool pour l'ensemble des participants.

Certaines substances, dont la liste est disponible auprès du médecin de la fédération, sont interdites. Des contrôles anti dopages pourront être effectués.

## 11 PRECISIONS SUR LA REGLE DU UN POUR UN

La règle du un pour un permet de pénaliser une équipe tout en donnant des compensations à l'équipe adverse.

Elle s'applique ainsi :

### **Un pour un**

élimination du joueur fautif + le joueur le plus proche de son équipe

Total : 2 joueurs éliminés

### **Trois pour un**

élimination du joueur fautif + les trois joueurs les plus proches de son équipe

Total : 4 joueurs éliminés

Lors de la vérification des joueurs après le signal de fin et jusqu'à la signature de la feuille de match la règle du one for one continue de s'appliquer

S'il ne reste plus assez de joueurs pour appliquer cette règle, l'accrochage est automatiquement donné à l'équipe adverse, même s'il ne reste plus de joueurs dans l'équipe adverse.

## Commission d'arbitrage

de la fédération de paintball sportif

e-mail [arbitrage@paintball-france.com](mailto:arbitrage@paintball-france.com)

Dernière mise à jour le 20 septembre 2005