

REGLEMENT DE TOURNOI ET DE JEU DE LA FEDERATION DE PAINTBALL SPORTIF

TABLE DES MATIERES

AVERTISSEMENT ET NOMENCLATURE	4
PREAMBULE	5
I. INFORMATIONS GENERALES	7
1. FORMAT DE JEU.....	7
2. SITE DE TOURNOI	9
3. TAILLE ET CONFIGURATIONS DES TERRAINS	11
4. PERSONNELS OFFICIAANT LORS D'UN TOURNOI	11
5. MANCHES DE LIGUES ET DE CNP	12
6. CHAMPIONNAT NATIONAL.....	15
7. ARBITRAGE	16
8. GESTUELLES D'ARBITRAGE.....	17
II. EQUIPEMENT.....	18
9. TENUE DE JEU	18
10. PROTECTIONS	20
11. MARQUEURS.....	22
12. AUTRES EQUIPEMENTS	24
13. ÉQUIPEMENT INTERDIT.....	25
14. BILLES.....	25
III. LE JEU.....	26
15. DEBUT DE PARTIE.....	26
16. INTERRUPTIONS DU JEU.....	27
17. FIN DE PARTIE.....	27
18. PROCEDURES DE VERIFICATION DES JOUEURS EN FIN DE MATCH (CHECKOUTS).....	28
19. INSPECTION DES MARQUEURS AVANT MATCH.....	28
20. TEST DE VELOCITE ET DE CADENCE DURANT LE JEU	30
21. DRAPEAUX.....	31
22. JOUEUR PORTEUR DE DRAPEAU	31
23. RACCROCHAGE DE DRAPEAU	32
24 RECHERCHE D'IMPACTS (PAINTCHECKS).....	33
25. NEUTRALISATION	33
26. IMPACTS.....	34
27. LES JOUEURS ET LES IMPACTS.....	35
28. ÉLIMINATIONS.....	36
IV SCORE	39
30. POINTS	39

31. FEUILLE DE SCORE.....	41
32. FORFAITS.....	41
33. ÉGALITE AU CLASSEMENT.....	42
<u>V. PENALITES.....</u>	<u>43</u>
34. JEU AVEC IMPACT (PLAYING ON).....	43
35. ESSUYAGE (WIPING).....	43
36. INTERFERENCE.....	43
37. APPLICATION DE PENALITES.....	44
38. PENALITES ADDITIONNELLES.....	47
39. SUSPENSIONS, EXPULSIONS, DISQUALIFICATIONS ET AMENDES DUES AUX COMPORTEMENTS ANTI-SPORTIFS MAJEURS.....	48
<u>VI. DIVERS.....</u>	<u>50</u>
40. IMAGE.....	50
41. MODIFICATIONS DES REGLES.....	50
<u>ANNEXE 1 : LISTE DES REGLES MILLENNIUM ORIGINALES QUI ONT ETE MODIFIEES OU SUPPRIMEES DANS LE PRESENT REGLEMENT.....</u>	<u>51</u>

AVERTISSEMENT ET NOMENCLATURE

Le présent règlement s'appuie sur le règlement de jeu du circuit Millennium. De ce fait, le règlement de jeu FPS est la traduction française du règlement Millennium. Cette traduction est la plus proche possible du texte de base, sans interprétation ni réécriture. Pour cette raison, le contenu en est parfois « lourd » ou méandreux, mais c'est dans le souci de respecter les « lourdeurs » et les « méandres » du texte original.

Nous attirons cependant votre attention sur le fait, qu'à ce jour, la FPS n'a aucun mandat légal du Millennium pour présenter une traduction officielle du règlement Millennium, et cette traduction n'engage en aucun cas la direction du Millennium, et cette traduction ne saurait servir de base à d'éventuelles réclamations ou invalidations de résultats dans les compétitions du circuit Millennium. Le seul document en la matière ayant force de loi sur le circuit du Millennium est la version originale en anglais, disponible sur le site Internet du Millennium.

Dans la suite de ce document, toutes les règles numérotées M xx.yy sont ainsi la traduction fidèle des règles du règlement Millennium, et dont les numéros xx.yy se réfèrent à ceux du texte original.

Cependant, compte tenu de l'adéquation du règlement Millennium avec le tournoi qui porte le même nom, certaines règles relatives à l'organisation du tournoi Millennium ne sont pas applicables telles quelles aux tournois sous l'égide de la FPS. Pour éviter toute ambiguïté, ces règles ont été altérées, voir supprimées dans le présent règlement (exemple type : l'obligation d'utiliser des billes vendues lors des tournois sur place et par les distributeurs agréés par le comité du Millennium). Ces modifications sont affichées dans ce règlement via **des écritures en GRIS**, et l'ensemble des règles Millennium touchées par ces modifications est repris en totalité et dans leur version d'origine dans l'annexe 1.

Les règles numérotées **Fxx.yy (et écrites en bleu)** sont quant à elles des règles rajoutées dans le règlement FPS pour tenir compte de l'existence de certains formats de jeu, non pratiqués actuellement dans les tournois du Millennium. Ces règles ne modifient pas ou n'annulent pas les règles du Millennium.

Seront écrits de la façon actuelle, des notes-exemples qui permettent de comprendre/expliciter dans quel cadre s'appliquent les différentes règles.

PS : Merci à Wilfrid Lupano pour le travail préliminaire de traduction sur la version 5.2 et les commentaires et aides à la traduction de la version 6.0.

PREAMBULE

Ce document présente les formats de jeu et les règles de jeu pour le déroulement des compétitions sous l'égide de la Fédération de Paintball Sportif.

Le déroulement d'un tournoi, la disposition du site du tournoi et des aires de jeu, anciennement détaillés dans le règlement de tournoi, font maintenant partie intégrante du règlement de jeu.

Les règles régissant les joueurs, la composition d'une équipe et sa dénomination équipe en tant qu'équipe première, seconde ou open sont décrites dans le règlement d'éthique sportive.

Enfin, le détail des actions pouvant entraîner des sanctions disciplinaires au-delà de la compétition en cours, et leurs effets sont détaillés dans le règlement disciplinaire.

Nous vous conseillons donc de vous munir et de consulter les deux derniers règlements précédemment cités. En outre, chaque joueur est présumé avoir pleinement connaissance du règlement de jeu et des autres règlements relatifs aux compétitions sous l'égide de la Fédération de Paintball Sportif (règlement d'éthique sportive et règlement disciplinaire). L'ignorance des règles ne constitue pas un motif de réclamation.

Enfin, seuls les capitaines des équipes sont habilités à pouvoir inter-agir avec le corps arbitral et le comité d'organisation du tournoi pour toutes réclamations et en toutes occasions que nécessaires.

Un mot sur la sécurité :

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

- **Porter toujours un masque de paintball approprié** partout où des marqueurs de paintball sont potentiellement en activité (air de jeu, zone de réglage, zone de contrôle de vitesse, ...).
- **Utiliser un sac à canon** partout où les masques de paintball ne sont pas portés de façon systématique.
- **Respecter la limite de vitesse en sortie de canon.** Assurez-vous que vos marqueurs de paintball ne tirent jamais à plus de 300 pieds par seconde en sortie de canon.
- **Prenez grand soin de vos systèmes air ou à CO2.** N'utilisez jamais de bouteilles dont la date de validité ou de ré-épreuve est dépassée, et qui ne soit pas conforme à la réglementation Européenne/Française (marquage π pour les bouteilles).
- Utiliser toujours du matériel **conforme à la législation CE** et **suivez toujours les indications d'utilisation et d'entretien** mentionnées par les fabricants.

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

I. INFORMATIONS GENERALES

Les sections 1 à 7 (1. Taille et configuration des terrains, 2. Frais d'inscription, 3. Cartes d'identité des joueurs et classification, 4. Fiche d'équipe (roster), 5. Classement, 6. Matches, 7. Arbitrage) étant strictement liées à l'organisation des tournois Millennium, elles ne sont pas actives dans ce règlement qui régit les tournois sous l'égide de la FPS et sont remplacées par les règles F xx.yy. A titre d'information, ces sections du règlement Millennium sont reprises dans l'Annexe 1.

Pour des raisons de commodités, les sections 1 à 7 qui détaillent uniquement l'organisation des tournois sous l'égide de la FPS ne sont pas écrites en Bleu.

1. Format de jeu

Pour chaque format, le but du jeu pour les deux équipes est le même : à savoir, s'emparer du drapeau adverse pour le raccrocher dans sa zone de départ. Pour se faire, il est possible d'éliminer les joueurs adverses de la zone de jeu en les marquant au moyen d'une bille de peinture préalablement tirée par un marqueur de paintball.

Cinq formats de jeu officiels sont soumis par le présent règlement :

F 1.01 Le format Semi 3 qui oppose deux équipes composées de trois joueurs. Ces joueurs peuvent être équipés de marqueurs semi-automatiques (mécanique ou électronique), de marqueurs pompe ou de marqueurs stock class.

Le temps de jeu de ce format est de 3 minutes.

La feuille d'équipe (roster) pour un tournoi comprend 4 joueurs (inclus 1 remplaçant).

F 1.02 Le format Pompe qui oppose deux équipes composées de cinq joueurs. Ces joueurs peuvent être équipés de marqueurs pompe ou de marqueurs stock class.

Le temps de jeu de ce format est de 5 minutes.

La feuille d'équipe (roster) pour un tournoi comprend 7 joueurs (inclus 2 remplaçants).

F 01.03 Le format Semi 5 qui oppose deux équipes composées de cinq joueurs. Ces joueurs peuvent être équipés de marqueurs semi-automatiques (mécanique ou électronique), pompe ou de marqueurs stock class.

Le temps de jeu de ce format est de 5 minutes.

La feuille d'équipe (roster) pour un tournoi comprend 7 joueurs (inclus 2 remplaçants).

F 1.04 Le format Semi 7 qui oppose deux équipes composées de sept joueurs. Ces joueurs peuvent être équipés de marqueurs semi-automatiques (mécanique ou électronique), pompe ou de marqueurs stock class.

Le temps de jeu de ce format est de 7 minutes.

La feuille d'équipe (roster) pour un tournoi comprend 10 joueurs (inclus 3 remplaçants).

F 1.05 Le format Funcup qui oppose deux équipes composées d'un nombre non prédéfinis de joueurs. Ces joueurs peuvent être équipés de marqueurs semi-automatiques (mécanique ou électronique), de marqueurs pompe ou de marqueurs stock class.

Chacun des joueurs ne peut emporter que 60 billes pour chaque match.

Le temps de jeu de ce format est défini en fonction du nombre de joueurs de l'équipe ayant le plus faible effectif, à savoir 4 minutes pour une équipe de 4 joueurs, 5 minutes pour une équipe de 5 joueurs, 6 minutes pour une équipe de 6 joueurs, et 7 minutes pour une équipe ayant le maximum de 7 joueurs.

Le nombre de joueur d'une équipe dépend du type de marqueur utilisé par chacun de ces joueurs, et ce nombre n'est pas forcément identique à l'équipe adverse. Chaque équipe représente un potentiel de 40 points maximum. Un joueur équipé d'un marqueur stock-class compte pour 4 pts. Un joueur équipé d'un marqueur pompe compte pour 6 pts. Un joueur équipé d'un marqueur semi-automatique compte pour 8 pts. Le nombre minimum de joueur par équipe sur le terrain est de 4, et le nombre maximum est de 7. La feuille d'équipe (roster) pour un tournoi comprend 9 joueurs (incluant les remplaçants qui peuvent donc être plus nombreux pour une équipe qui se base sur le minimum de joueurs (4) plutôt que le maximum de joueur sur le terrain (7)).

Si une équipe ne dépense pas ces 40 points pour sa création, la différence sera prise en compte en terme de points de matchs (via le différentiel de joueur) afin d'équilibrer les scores de deux équipes de composition différente (voir section IV. Scores).

Exemple : une équipe peut être composée de 5 joueurs en semi-automatique ($5 \times 8 = 40$ pts), ou de 6 joueurs en pompe + 1 joueur en stock class ($6 \times 6 + 4 = 40$ pts), ou de 3 joueurs en pompe et 2 joueurs en semi-automatique ($3 \times 6 + 2 \times 8 = 34$ pts),

- F 1.06 Avant tout commencement de tournoi, une réunion des capitaines se déroulera sous l'égide du directeur de tournoi (ou ultimate, ou chef(s) de terrain). L'objet de cette réunion est de rappeler aux équipes, par l'intermédiaire de leurs capitaines, les principaux points du règlement (notamment vis à vis des obstacles bas : règle F 28.02), le respect du fair-play et de l'éthique sportive, le déroulement du tournoi en terme de planning et éventuelles poules de qualifications, ainsi que les consignes de sécurité et les éventuelles informations spécifiques au site du tournoi.
- F 1.07 Le planning des matchs devra être fourni par écrit à chacun des capitaines présents à la réunion des capitaines qui, en contre-partie, devront donner la feuille de composition (roster) de leurs équipes pour le tournoi. Cette feuille d'équipe est obligatoire pour s'assurer du respect du règlement d'éthique sur la composition des équipes et pour la qualification au championnat national.
- F 1.08 La feuille d'équipe, disponible sur le site de la fédération, doit comporter la liste des noms et prénoms des joueurs (incluant d'éventuels remplaçants) ainsi que leur numéro de licence fédérale. Le(s) chef(s) de terrain et le(s) Ultimate(s) du tournoi est(sont) libre(s) de vérifier à tout moment du tournoi la concordance entre les informations fournies sur la fiche d'équipe et les licences que tout les joueurs doivent porter sur eux pendant le tournoi (dans le cas du championnat national ; les licences devront être fournies à l'organisation avec la fiche d'équipe lors de l'enregistrement de l'équipe).
- F 1.09 Toute infraction sur la composition d'une équipe découverte pendant le tournoi conduiras à l'exclusion de l'équipe fautive. L'ensemble des règles régissant la composition des équipes en ligues et au championnat national est disponible dans le règlement d'éthique.

2. Site de tournoi

Les informations données dans cette section sont générales, de plus amples détails sur la composition des terrains de jeu, et des sanctions qui s'appliquent sont fournies tout au long de ce règlement.

L'ensemble des zones où des marqueurs sont potentiellement en action, où le port du masque est obligatoire, et où le port du sac à canon est obligatoire, devront être délimitées et sécurisées, signalées avec les panneaux d'informations et mise en garde appropriée, et doivent répondre aux cahiers des charges de la commission terrain et sécurité.

Le site d'un tournoi se divise en plusieurs zones :

Zone organisation :

Zone réservée à l'organisation qui sert d'une part à l'accueil et l'inscription des équipes, et d'autre part à l'accueil et l'information du public.

Dans cette zone organisation, devra obligatoirement être présent une trousse de secours, les équipements et toutes les informations nécessaires pour entrer en contact rapidement avec les secours en cas de nécessité.

Accolée, ou au sein de cette zone, se situera également la zone de repos des arbitres et la table de marques. La table de marque doit être visible de tous (joueurs et spectateurs). C'est ici où les capitaines d'équipes apportent les feuilles de scores et où l'ensemble des résultats de la manche sera inscrit (uniquement par l'arbitre autorisé).

Le port du sac à canon y est obligatoire sous peine de sanctions, et le transport de marqueurs y est interdit sauf dans un sac approprié. Le transport des marqueurs de manière visible n'est autorisé qu'entre la zone joueur, la zone de réglage, la zone de stockage des gaz et la zone de jeu.

Zone spectateur :

Cette zone regroupe toutes les zones où peuvent évoluer librement le public, notamment la zone de stands, la zone organisation et la table de marques, les zones entourant les aires de jeu permettant de suivre les matchs.

Dans ces dernières zones, les spectateurs devront être obligatoirement silencieux sous peine d'être expulsés des abords des terrains. En outre, si ces personnes sont des membres/accompagnateurs/sponsors d'une équipe participante, des sanctions seront appliquées à l'équipe concernée.

Le port du sac à canon y est obligatoire sous peine de sanctions, et le transport de marqueurs y est interdit sauf dans un sac approprié. Le transport des marqueurs de manière visible n'est autorisé qu'entre la zone joueur, la zone de réglage, la zone de stockage des gaz et la zone de jeu.

Zone joueur :

La zone joueur est la zone où les joueurs s'installent avec leur matériel pendant un tournoi. Cette zone est interdite au public et accessible uniquement aux joueurs et accompagnateurs possédant une licence fédérale, aux arbitres, ainsi qu'à tout membre de l'organisation dûment habilité via un badge spécifique.

Le port du sac à canon y est obligatoire sous peine de sanctions, sauf en cas de nettoyage ; et seuls les tirs à vides y sont autorisés.

Zone de réglage :

Cette zone doit se situer si possible dans l'enceinte de la zone joueur, mais à l'écart des emplacements joueurs. Elle permet aux joueurs de régler leurs marqueurs grâce à un ou plusieurs cinémomètres mis à leur disposition.

Elle est accessible uniquement aux joueurs, arbitres et personnels techniques habilités.

Le port du masque y est obligatoire sous peine de sanctions.

Zone de stockage des propulsants :

Cette zone doit se situer si possible dans l'enceinte de la zone joueur, mais à l'écart des emplacements joueurs. Elle regroupe les compresseurs, les bonbonnes de CO₂, les bouteilles tampon d'air comprimé non individuelle, et plus généralement tous les systèmes permettant de remplir les récipients individuels des joueurs.

Elle est accessible uniquement aux joueurs, arbitres et personnels techniques habilités.

Le port du sac à canon y est obligatoire sous peine de sanctions.

Zone de jeu :

Cette zone est accessible uniquement aux joueurs, aux arbitres, et aux personnels techniques responsable du nettoyage des terrains entre chaque match.

Chaque zone de jeu se décompose de la manière suivante :

- Zone arbitre : Réservée aux arbitres et capitaines. Les lanceurs y sont interdits.
- Zone de contrôle de vitesse : Le port du masque y est obligatoire sous peine de sanctions. Le port du sac à canon y est obligatoire sauf pendant les tests en eux-mêmes ; et lors des réglages, si ceux-ci sont autorisés.
- Zone neutre : zone où sont stationnés les joueurs après avoir passé les différents tests d'inspection avant match, et avant d'entrer sur le terrain sur ordre d'un arbitre. Le port du masque et du sac à canon y est obligatoire.
- Terrain de jeu : les terrains de jeu doivent être conformes aux règles de la section 1.3. Seuls y sont autorisés les joueurs, les arbitres, les personnels techniques habilités pour le nettoyage des terrains, et les éventuels médias habilités (mais uniquement entre la zone de filet et la bordure du terrain de jeu ; et en aucun cas à l'intérieur des limites de terrain). Le port du masque y est obligatoire sous peine de sanctions, ainsi que le port du sac à canon sauf sur l'ordre du chef de terrain pendant la phase de lancement d'un match et le match en lui-même. Le terrain de jeu se divise lui-même en plusieurs zones :
 - Le terrain a proprement parlé, qui est délimité au sol par un marquage.
 - Les bases de départ (une par équipe) auxquelles sont accrochés les drapeaux des équipes.
 - Les dead box (une par équipe) : zone où les joueurs éliminés du terrain doivent se rendre, s'y possible en déposant leurs marqueurs dans une zone prévue à cet effet à l'entrée de cette zone, ou en déposant leurs marqueurs au sol à l'intérieur de la dead box et en y mettant alors leurs sacs à canon.

3. Taille et configurations des terrains

- F 3.01 La dimension et la configuration d'un terrain pour la pratique du format semi 3 doivent être au minimum de 55*33 mètres et comporter au moins 25 obstacles.
- F 3.02 La dimension et la configuration d'un terrain pour la pratique du format semi 5 et pompe doivent être au minimum de 55*33 mètres et comporter au moins 25 obstacles.
- F 3.03 La dimension et la configuration d'un terrain pour la pratique du format semi 7 doivent être au minimum de 55*33 mètres et comporter au moins 35 obstacles.
- F 3.04 La dimension et la configuration d'un terrain pour la pratique du format Funcup doivent être au minimum de 55*33 mètres et comporter au moins 25 obstacles.
- F 3.05 Dans le cas du circuit national de la Coupe National Pompe et dans le cas du Championnat National, les obstacles doivent obligatoirement être des terrains artificiels constitués d'obstacles gonflables.

4. Personnels Officiant lors d'un tournoi

Directeur de tournoi :

Le rôle du directeur de tournoi est de s'assurer de la logistique du tournoi. Il est responsable de vérifier la bonne disposition des terrains, du respect général de la charte qualité des terrains, et du respect des normes de sécurité.

En ligue, ce rôle est dévolu en priorité au bureau de ligue qui organise les manches de ligues.

Directeur de compétition (ou Ultimate):

Le directeur de compétition a pour rôle de vérifier le bon déroulement des matchs dans le respect des règles de jeu, de gérer les réclamations et de donner les indications aux joueurs sur le règlement de jeu, de gérer l'activité arbitrage ; d'officialiser les feuilles de scores.

Personnel technique :

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

Arbitres :

Placés sous la direction du directeur de compétition (ou Ultimate), ces arbitres sont composés :

- D'un chef de terrain par zone de jeu.
- D'arbitres de terrain sous la responsabilité directe du chef de terrain du terrain sur lequel ils officient.
- D'arbitres de cinémomètre qui effectue les contrôles de vélocité et de cadence, avant, pendant et après le jeu.
- D'arbitres de marques responsables de collecter les différentes feuilles de scores, les vérifier et de remplir le tableau de marques.

Les règles régissant les arbitres sont détaillés dans la section I.7.

5. Manches de ligues et de CNP

La définition du statut « équipe première », « équipe seconde » et « équipe open » est donné dans le règlement d'éthique. De même, veuillez vous reporter au règlement d'éthique pour connaître les règles régissant la composition de telles équipes qui participent aux manches de ligues, sur les renforts d'équipes et le transfert des joueurs au sein des équipes d'un même club ou vers un autre club.

Toute infraction à la composition d'une équipe sera sanctionnée comme indiquée dans la section V. Pénalités.

La définition et les points attribués pour des forfaits de matchs et des forfaits de manche/tournois sont données dans la section IV.32 Forfaits.

Classement d'une manche de ligue et de CNP:

F 5.01 Participent au classement général d'une manche de ligue et de CNP, toutes les équipes qui y ont participées, à savoir les équipes premières, les équipes secondes et les équipes opens.

F 5.02 Le classement général d'une manche de ligue, ou d'un tournoi sous l'égide de la FPS, s'établit d'une part, à partir de la somme des points de victoire (V), et d'autre part, à partir de la somme des différentiels de joueurs (D), obtenus lors de chaque match (voir section IV. Scores) de la poule finale lorsqu'elle existe ou dans la poule unique du tournoi (cas typique des manches de ligue) :

- 1- Le classement est d'abord effectué sur la base de la somme des points de victoires uniquement.
- 2- En cas d'égalité sur la somme des points de victoire, le classement s'opère en fonction de la somme du différentiel de joueurs,
- 3- En cas d'égalité sur la somme du différentiel de joueurs, les deux équipes (ou +) auront la même place. La place des équipes suivantes sera alors d'autant plus décalée qu'il y a d'équipes ayant le même nombre de points de victoires et de différentiels de joueurs

Exemple, pour un tournoi à 4 équipes, si les équipes A et B ont 6 points de victoires et un différentiel de +5 chacune, l'équipe C 4 points de victoires (et un différentiel de +10), et l'équipe D a 2 points de victoires ; l'équipe A et B seront classées toutes les deux à la première place, tandis que l'équipe C sera classée à la troisième place (et non pas à la seconde place) et l'équipe D à la quatrième place.

F 5.03 Toute équipe disqualifiée ou forfait de tournoi (section IV.32 Forfaits) sera toujours classée en dernière position.

Classement Régional annuel:

- F 5.04 Seules les équipes « premières » et « secondes » peuvent prétendre au titre de Champion de ligue.
- F 5.05 Seules les manches de ligue avec au moins 3 équipes participantes sans forfait de matchs ou de tournoi pour ces trois équipes minimums (i.e. qu'au moins trois équipes doivent s'être rencontrées pendant la manche) sont considérées valides, et comptent pour le classement régional annuel, et pour le classement qualificatif au Championnat National.
- F 5.06 Le classement régional annuel se fera sur la base de la somme des points de manche obtenus à chaque manche.
- Ces points de manche diffèrent de la somme des points de victoires obtenus à chaque manche.
 - Ces points de manches sont attribués en fonction du classement de l'équipe à chacune de ces manches, et est indépendant du nombre d'équipes participantes à chaque manche.
 - Le classement de chaque manche se fera uniquement sur la base des matchs joués entre équipes « première » et équipes « seconde », en excluant les matchs joués contre les équipes opens.
 - La règle F 5.02 pour les cas d'égalité s'applique toujours.

Les points de manche obtenus en fonction du classement de l'équipe sont les suivants :

1 ^{ère} place :	26 pts
2 ^{nde} place :	23 pts
3 ^{ème} place :	21 pts
4 ^{ème} place :	19 pts
5 ^{ème} place :	17 pts
6 ^{ème} place :	15 pts
7 ^{ème} place :	13 pts
8 ^{ème} place :	11 pts
9 ^{ème} place :	10 pts
10 ^{ème} place :	9 pts
11 ^{ème} place :	8 pts
12 ^{ème} place :	7 pts
13 ^{ème} place :	6 pts
14 ^{ème} place :	5 pts
15 ^{ème} place :	4 pts
16 ^{ème} place :	3 pts
17 ^{ème} place :	2 pts
18 ^{ème} place :	1 pts

Toute équipe disqualifiée ou forfait de tournoi (section IV.32) obtiendra pour la manche concernée 0 point de manche (dans l'hypothèse que cette équipe conserve son statut d'équipe « première » ou « seconde »).

Aucun point d'arbitrage ne sera accordé et compté pour l'établissement du classement de ligue régionale ; sauf dans le cas de ligue où des équipes premières et secondes se disputent le titre de champion de ligue ET que l'arbitrage d'une manche est réalisé par une ou plusieurs de

ces équipes (équipes qui ne participent donc pas à la manche) ET qu'il n'est pas fait obligation à toutes les équipes d'arbitrer une manche.

Dans ce cas particulier, une équipe qui arbitre avec le minimum d'arbitre requis (7 en format 7 joueurs, 5 en format 5 joueurs et 3 en format 3 joueurs) reçoit un nombre de point de classement comme si l'équipe terminait en première place (soit 26 pts). Si l'équipe n'est présente qu'avec un joueur en moins par rapport au minimum requis, seuls 23 pts lui seront attribués, et ainsi de suite. Une équipe qui ne vient pas arbitrer recevra 0 pts, outre les sanctions supplémentaires prévues dans ce cas là.

Le circuit de la CNP (Coupe Nationale Pompe) diffère de ces règles générales sur le nombre des points de classement attribués à chaque manche et sur la prise en compte de points d'arbitrage. Pour ce circuit, chaque équipe arbitrant une manche reçoit 200 points si présence de 5 arbitres, 160 points si présence de 4 arbitres, ... ; et les points de manches obtenus uniquement pour les équipes « premières » en fonction du classement général (incluant les matchs contre les équipes non « premières ») sont les suivants :

1 ^{ère} place :	200 pts
2 ^{nde} place :	160 pts
3 ^{ème} place :	125 pts
4 ^{ème} place :	95 pts
5 ^{ème} place :	70 pts
6 ^{ème} place :	50 pts
7 ^{ème} place :	35 pts
8 ^{ème} place :	25 pts
9 ^{ème} place et +:	20 pts

F 5.07 En cas d'égalité au classement régional annuel à partir de la somme des points de manche, les équipes seront départagées de la manière suivante :

- En fonction du nombre de matchs gagnés sur la saison avec 3 points de victoire.
- Si égalité, en fonction du nombre de matchs gagnés sur la saison avec 2 points de victoire.
- Si égalité, en fonction du nombre de matchs gagnés sur la saison avec 1 point de victoire
- Si égalité, en fonction du nombre de matchs gagnés entre ces deux équipes (i.e que l'équipe ayant gagné le plus de match contre l'autre équipe au cours de la saison sera classée devant).
- Si égalité, trois matchs seront rejoués entre les deux équipes, et l'équipe marquant le plus de points sur ces trois matchs sera classée devant l'autre.

6. Championnat National

Pour le système de qualification et la composition des équipes participantes, veuillez vous référer au règlement d'éthique.

Classement du Championnat national :

- F 6.01 Le championnat National dans chaque format se dispute selon une poule unique où chaque équipe rencontre les autres équipes. Selon le nombre d'équipes, les rencontres pourront se faire par match aller/retour entre chaque équipe.
- F 6.02 Le système de point de match est le même que pour les manches de ligues et autres tournois sous l'égide la FPS (voir section IV. Scores).
- F 6.03 Le calcul des points de match en cours de Championnat en cas de forfait d'une équipe sur un match est le même que pour les manches de ligues et autres tournois sous l'égide la FPS (voir section IV.32).
- F 6.04 En cas de forfait d'une équipe avant le commencement du Championnat, ou en cas de disqualification d'une équipe, ou en cas de forfait de match d'une équipe pour au moins les 2/3 des matchs programmés contre cette équipe (sinon la règle F 6.14 s'applique), l'ensemble des matchs joués contre cette équipe seront annulés et non pris en compte.
- F 6.05 Le classement du championnat est établi de la même manière que le classement général d'une manche de ligue, à savoir d'une part, à partir de la somme des points de victoire (V), et d'autre part, à partir de la somme des différentiels de joueurs (D), obtenus lors de chaque match (voir section IV. Scores) :
- 1- Le classement est d'abord effectué sur la base de la somme des points de victoires uniquement.
 - 2- En cas d'égalité sur la somme des points de victoire, le classement s'opère en fonction de la somme du différentiel de joueurs,
 - 3- En cas d'égalité, les équipes seront départagées en fonction du nombre de matchs gagnés avec 3 points de victoire.
 - 4- En cas d'égalité, les équipes seront départagées en fonction du nombre de matchs gagnés avec 2 points de victoire.
 - 5- En cas d'égalité, les équipes seront départagées en fonction du nombre de matchs gagnés avec 1 point de victoire
 - 6- Si égalité, en fonction du résultat du(des) match(s) joué(s) entre ces équipes lors du Championnat National.
 - 7- Si égalité, trois matchs seront rejoués entre les deux équipes, et l'équipe marquant le plus de points sur ces trois matchs sera classée devant l'autre.

7. Arbitrage

Un document spécifique détaillera la formation, le suivi et l'application de l'arbitrage au sein de la FPS ; Cette section ne fait que rappeler que des principes élémentaires.

- F 7.01 Chaque terrain est encadré par un minimum d'arbitres selon le format joué + un chef de terrain. Tous sont subordonnés au Directeur de compétition (ou Ultimate)..
- F 7.02 Les arbitres doivent porter des maillots qui les distinguent des joueurs. Lors du Championnat National, l'ensemble des arbitres doivent porter la tenue officielle FPS jaune et noire. Cette tenue officielle devra être portée en ligue par tous les formateurs et arbitres validés par la FPS.
- F 7.03 Seuls les arbitres rattachés à un terrain et à son chef de terrain sont habilités à prendre des décisions sur ce terrain.
- F 7.04 Les arbitres doivent avoir une connaissance exhaustive du règlement de jeu et doivent tout mettre en oeuvre pour accomplir au mieux leur rôle d'arbitre. Les arbitres doivent accomplir leur tâche et prendre leurs décisions en leur âme et conscience, en toute impartialité. Si un arbitre se rend coupable de partialité à l'encontre ou en faveur d'une quelconque équipe, il sera immédiatement démis de ses fonctions d'arbitre pour ce tournoi.
- F 7.05 Les arbitres ne doivent fournir aucune information aux joueurs durant les matchs, sauf pour des raisons de sécurité, ou pour leur signifier leurs décisions d'arbitre : avertissement, neutralité et élimination.
- F 7.06 Les arbitres ne doivent pas, par leur comportement ou leur placement, révéler ou masquer délibérément la position de joueurs durant les matchs. Les arbitres ne doivent pas influencer sur le cours du jeu.
- F 7.08 Toutes les décisions prises sur le terrain sont sujettes à la caution du chef de terrain. Toutes les décisions prises ou approuvées par le chef de terrain sont exécutoires. Elles ne peuvent faire l'objet de révisions et être changées que par le directeur de compétition (ou Ultimate) si celui-ci est présent sur le tournoi et dans le cas de la règle F 31.01.
- F 7.09 Une évaluation de chaque arbitre sera faite lors de chacune de ces prestations dans des tournois sous l'égide de la FPS selon le règlement d'arbitrage (en cours d'élaboration).

8. Gestuelles d'arbitrage.

- M 8.01 Elimination- L'arbitre signalera l'élimination d'un joueur en posant une main sur sa tête et en pointant de son autre main le joueur éliminé. L'arbitre retire ensuite le brassard du joueur éliminé (si un brassard est utilisé). L'arbitre ne peut remettre en jeu un joueur dont il a signalé l'élimination par cette gestuelle.
- M 8.02 Safe/Clean- L'arbitre signalera qu'un joueur est « clean », c'est-à-dire non marqué par des impacts valides et qui n'a pas été éliminé, en faisant tourner sa main ou une serviette au-dessus de sa tête.
- M 8.03 Neutre- L'arbitre signalera qu'un joueur est neutre en posant une main sur ce joueur, en criant « neutre ! » et en levant son autre main ouverte au-dessus de sa tête, comme pour signifier un ordre de halte à l'équipe adverse. L'arbitre vérifiera alors l'état du joueur, et décidera de son élimination ou de sa remise en jeu (clean). Les neutralisations sont à la discrétion des arbitres, et ne devront être effectuées que dans les cas extrêmes, lorsqu'il est difficile d'effectuer les vérifications classiques sur un joueur.
- M 8.04 Les pénalités « One for one », « two for one » ou « three for one »- L'arbitre signalera d'abord l'élimination du joueur fautif. Puis, il signalera la pénalité en effectuant un mouvement de piston vertical avec ses avant-bras, poings fermés, devant le joueur à qui il décide d'appliquer la pénalité. Il répètera la gestuelle pour chaque nouveau joueur qu'il décide d'éliminer à la suite de l'infraction. L'arbitre devra également signaler la pénalité de manière verbale.

II. EQUIPEMENT

L'ensemble des éléments constituant l'équipement d'un joueur doivent répondre aux normes Européennes et Françaises.

A ce jour, seuls les récipients air et CO₂ qui ne sont pas à la norme Européenne (norme p) sont interdits d'utilisation sur les tournois sous l'égide de la FPS. Les autres équipements n'ayant pas d'agrément CE sont tolérés.

Une équipe dont l'équipement pourrait ne pas être conforme aux exigences décrites dans cette section (tel que sur la nature hautement absorbante ou hautement rembourrée de la tenue de jeu) devra obligatoirement demander l'avis du directeur de compétition (ou ultimate, ou formateur régional présent, ou le chef de terrain le cas échéant) sur le port de cet équipement. Pour les tournois futurs, l'équipe qui souhaite continuer à porter un tel équipement doit obligatoirement demander l'avis de la commission matériel de la FPS.

9. Tenue de jeu

- M 9.01 Chaque joueur ne peut porter que deux épaisseurs de vêtements¹, à moins que la température ait été annoncée officiellement comme étant en dessous de 10°C, auquel cas une troisième épaisseur sera autorisée. La tenue devra donc être constituée des éléments suivants : une pièce de sous-vêtements (ou un caleçon long si la température est basse), et un t-shirt à manche courte ou longue (ou deux si la température est basse) porté sous le maillot de jeu. Les joueurs doivent porter un pantalon long, et en aucun cas des shorts, ainsi que des jerseys (maillot de jeu) à manche longue.
- M 9.02 La couleur orange ne doit pas être présente sur la tenue des joueurs. La partie de la tenue des joueurs qui est blanche doit être raisonnablement propre, s'il y a trop de traces/salissures, un arbitre pourra demander le changement de cette partie de la tenue du joueur.
- M 9.03 La tenue des joueurs, incluant le pantalon et le maillot de jeu, ne doit présenter aucun trou ni aucune déchirure, et doit être à la taille du joueur et ne peut être démesurément large. Les joueurs ne peuvent porter de pantalons ou de maillots faits à partir de matériaux hautement absorbants (feutrine, molleton, polaire...) ou hautement rembourré (néoprène, caoutchouc...).
- M 9.04 Le matelassage (deux épaisseurs cousues l'une sur l'autre) compte comme deux épaisseurs pour la zone matelassée.
- M 9.05 Les chaussures équipées de pointes ou de crampons métalliques sont prohibées.
- M 9.06 Les maillots (ou jerseys) doivent être rentrés dans le pantalon ou sous le harnais.
- M 9.07 Les joueurs ne peuvent porter qu'une seule paire de gants rembourrés.

¹ Chaque épaisseur est définie comme une pièce de tissu en coton standard dont le grammage est d'environ 150 g/m².

- M 9.08 Les joueurs peuvent porter un couvre -chef tant que celui-ci ne descend pas à plus de 2cm sous le niveau des épaules.
- M 9.09 Les bandeaux de transpiration ne sont autorisés qu'au niveau du front tant qu'ils n'excèdent pas 5cm de large et 1cm d'épaisseur.
- M 9.10 Si un arbitre trouve un élément de tenue illégal sur un joueur durant le cours du jeu, il éliminera ce joueur immédiatement.
- M 9.11 Les autocollants ne sont pas autorisés sur la tenue de jeu.

F 9.01 Les maillots de jeu d'une équipe est le seul signe distinctif. Tous les joueurs d'une même équipe doivent porter le même maillot.

F 9.02 Concernant le marquage des maillots : la numérotation doit se faire sur un ou deux chiffres de taille minimum 15 cm et de taille maximum 25 cm, qui devront être situés sur la partie haute du dos, au-dessus du harnais (backpack). Le nom de l'équipe doit être situé au-dessus de ce numéro et aucune autre inscription (nom du joueur, pseudonyme, ...) n'est autorisée dans le dos.

Une dérogation doit être demandée à la commission d'éthique pour le port d'un maillot non conforme à ce marquage pour la saison 2006-2007 lors du Championnat National.

F 9.03 Toutes parties d'une tenue de jeu fabriquées pour la pratique du paintball sont autorisées, si elles respectent l'éthique sportive ; à savoir que tous symboles ou motifs discriminant ou insultant envers une religion, une ethnie, une minorité, ... sont interdits. En outre, l'utilisation des motifs camo appartenant à des armées conventionnelles est interdite, sauf si ce motif est utilisé dans d'autres couleurs que le motif camo original et que celui-ci ne constitue pas l'ensemble du motif de l'élément de la tenue. Une tenue entièrement camo est interdite. En cas de doute, il est conseillé de demander l'avis et l'autorisation des commissions arbitrage-matériels-éthique de la FPS.

10. Protections

M 10.01 Les protections faciales (masques, lunettes...) utilisées par les joueurs et toutes les personnes admises dans les zones où le port de telles protections est obligatoire doivent avoir été fabriquées pour la pratique du paintball. Ces protections doivent être en bon état et la lentille doit être intacte. Elles doivent répondre aux normes ASTM **et/ou CE**, voir à des normes plus exigeantes. Les modèles de protection nouveaux ou récents présentés en cours de saison ne seront validés sur un tournoi que si le fabricant peut présenter au moins 10 jours avant le tournoi un certificat délivré par un laboratoire indépendant stipulant que son nouveau modèle répond aux normes ASTM **et/ou CE**. Les masques de protection doivent être portés en permanence dans les zones où les marqueurs sont potentiellement en fonction, notamment dans les zones suivantes (mais pas seulement) :

- Sur les terrains.
- Dans les zones de cinémomètre.
- Dans les zones de tir.

En cas de violation des règles établies dans cette section, le capitaine de l'équipe fautive se verra formuler officiellement un avertissement d'équipe pour première infraction. En cas de seconde infraction, le joueur incriminé sera exclu du tournoi en cours.

F 10.01 Dans le cas des masques ayant une jugulaire (nouvelle norme), le port de cette jugulaire est obligatoire (respect des conditions d'utilisation de ces masques) ; et retirer celle-ci constitue une violation des règles de sécurité. Le capitaine de l'équipe fautive se verra formuler officiellement un avertissement d'équipe pour première infraction. En cas de seconde infraction, le joueur incriminé sera exclu du tournoi en cours.

M 10.02 Les joueurs, arbitres, officiels, et toutes personnes autorisées sur les terrains de jeu doivent porter un masque de protection qui recouvre l'ensemble du visage et dans le respect de leur conception originale. Les divers éléments qui le constituent (bas de masque, protections latérales) ne doivent pas être tordus ou retournés, ni modifiés en aucune façon et ceci en toute occasion et zone où le port du masque est nécessaire.

M 10.03 Les joueurs sont autorisés à porter une épaisseur de protection au niveau des coudes et des avant-bras. Le rembourrage de la protection utilisée ne doit pas être modifié par rapport à sa conception originale. La protection peut se porter sous la tenue ou par-dessus.

M 10.04 Les joueurs sont autorisés à porter une épaisseur de protection au niveau des tibias et des genoux. Le rembourrage de la protection utilisée ne doit pas être modifié par rapport à sa conception originale. La protection peut se porter sous la tenue ou par-dessus.

F 10.02 Les joueurs sont autorisés à porter des genouillères de protection dont la conception relève de la pratique d'autres sports, tant que le rembourrage est équivalent ou plus dur à celui couramment employé pour les protections conçues pour la pratique du paintball.

M 10.05 Les joueurs sont autorisés à porter des pantalons rembourrés, conçus pour les slides. Le rembourrage de la protection utilisée ne doit pas être modifié par rapport à sa conception originale.

M 10.06 Voir F10.03 .

F 10.03 Les joueurs doivent porter une coquille, et les joueuses sont autorisées à porter une protection de poitrine, fabriquée pour la pratique du paintball. Le rembourrage de la protection utilisée doit permettre aux billes de casser dessus lors des impacts.

F10.04 A ce titre, les shorts de protection (ou de slides) fabriqués pour la pratique du paintball sont autorisés à être portés sous le pantalon, même dans le cas de pantalons rembourrés.

M 10.07 Voir F10.05.

F 10.05 Les joueurs doivent obligatoirement porter une protection de cou, ajusté autour du cou, dont l'épaisseur totale n'excède pas 2cm.

M 10.08 Les joueurs sont encouragés à porter des protections au niveau du crâne. Ladite protection ne doit pas excéder 1cm d'épaisseur.

M 10.09 Les autocollants sur les masques de protection ne sont pas autorisés.

F 10.06 Les récipients individuels contenant le gaz propulseur, constitués en matière composite, doivent être protégés par une housse de protection spécifiquement dédiée à la pratique du paintball, ou par toute autre protection d'une épaisseur d'au moins 0.5 cm et qui n'empêche pas l'éclatement des billes.

F 10.07 Le port de protection supplémentaire est autorisé tant que cette protection n'est pas constituée en matière « absorbante ou rebondissante » et de ce fait n'empêche pas l'éclatement des billes.

11. Marqueurs

M 11.01 Cette règle est répartie entre les règles F 11.01, F11.02, M11.02 et F11.03.

F 11.01 Les joueurs sont autorisés à faire usage d'un unique marqueur de paintball de calibre 0.68, constitué d'un seul canon et d'un seul système de détente. Les marqueurs sont obligatoirement alimentés en air ou en CO₂.

F 11.02 Les marqueurs de paintball sont classés en trois catégories et leur utilisation en compétition dépend du format joué (voir section I.1) :

- **Stock class** : le lanceur est alimenté par des sparklets de 12g de CO₂ et la visée doit être cassée pour pouvoir recharger. Le rechargement doit être manuel et le chargeur, de forme tubulaire, ne peut contenir que 20 billes au maximum et doit être placé parallèlement au canon.
- **Pompe** : le rechargement est manuel mais ne nécessite pas de casser la ligne de visée. La course minimum de la pompe doit être au moins de la taille d'une bille de calibre 0.68. Le mouvement de la pompe doit enclencher un marteau qui sera libéré de manière mécanique ou électronique. Seule une bille peut être tirée par cycle de pompe.
- **Semi-automatique** : lanceur à réarmement et tir semi-automatique, puisque chaque tir doit obligatoirement être déclenché par un appui de détente. Seule une détente est autorisée, et comme mentionnée précédemment seule une bille doit être tirée par cycle de détente. On distingue les semi-automatiques mécaniques dont le mécanisme d'armement et de libération du gaz est entièrement mécanique et les semi-automatiques électroniques qui font intervenir pour partie ou totalité de l'électronique dans la gestion de l'armement et du tir.

M 11.02 Les détentés à double action (mécaniques ou électroniques) sont prohibées. Une fois que la détente est relâchée une seule bille supplémentaire peut être tirée. La détente est définie comme le levier ou le bouton qui entre en contact avec le doigt. Les lamelles d'un interrupteur (switch) ne constituent pas la détente. Le cycle de la détente requiert l'exercice d'une force par le doigt sur la détente puis le relâchement de cette force par le doigt, et cela pour chaque cycle.

F 11.03 Dans le cas des marqueurs semi-automatiques, ils doivent être bridés à 15 billes par seconde, définis tel que l'écart minimum entre deux billes tirées ne doit pas être inférieur à 65ms. Le déclenchement du tir par la détente peut être gardé en mémoire jusqu'à 100 ms après l'appui sur la détente, mais doit être annulé lors de la prochaine activation de détente (ceci dans le but d'autoriser les marqueurs à tirer à 15 bps dans le mode semi-automatique). L'assistance au tir (ramping) est autorisé une fois que la cadence de 7.5 bps est atteinte, l'assistance au tir peut alors permettre au marqueur de tirer à 15 bps tant que cette cadence de 7.5 bps est continuellement maintenue par le joueur.

M 11.03 Les marqueurs équipés d'un système de gestion électronique de tir doivent être bloqués en mode tournoi (voir M 11.01). Le joueur ne doit pas pouvoir modifier les fonctions de « dwell », « debounce » ou du mode de tir pendant le jeu. Un marqueur capable de fonctionner sous d'autres modes que le mode légal du tournoi devra être rendu conforme et modifié pour que les autres modes ne soient plus accessibles sans l'usage d'outils externes ou sans un démontage substantiel du marqueur.

F 11.04 Dans le cas des marqueurs semi-automatiques ne pouvant être bridés à 15 billes par seconde de part leur conception (cas des marqueurs semi-mécaniques par exemple), leur entrée sur le terrain de jeu est autorisée mais leur utilisation en cours de jeu ne devra en aucun cas conduire à des infractions sur les cadences et vitesses autorisées. Si des infractions sont constatées en cours de jeu lors des contrôles de cadence et vitesse, les sanctions prévues s'appliqueront normalement.

M 11.04 Tous les marqueurs équipés d'un quelconque système de réglage externe de vitesse doivent être modifiés de telle façon que la vitesse ne soit pas modifiable facilement en jeu. Tous les régulateurs doivent requérir l'usage d'un outil pour être ajustés, notamment via l'utilisation de tournament caps si besoin.

M 11.05 Les canons peuvent être percés de trous ou de rainures, mais ne peuvent être équipés de silencieux, qu'ils soient amovibles ou intégrés au canon. Un seul canon est toléré par joueur sur le terrain.

F 11.04 Les canons possédant un système de réglage pour modifier la courbe de la bille en cours de jeu sont interdits.

M 11.06 Les joueurs ne sont pas autorisés à couvrir leur marqueur ou leur loader avec des matériaux comme le tissu, le néoprène ou tout autre matériau constituant un rembourrage. Pour des raisons de sécurité, les rembourrages en néoprène sur les bouteilles d'air sont toutefois autorisés.

M 11.07 Les joueurs doivent utiliser des sacs à canon (barrel socks) de façon systématique sur tous les marqueurs reliés à un système air, et cela n'importe où sur le lieu du tournoi, y compris sur les parkings et dans les hôtels. Retirer le canon (ou une des parties du canon) ou insérer une tige de nettoyage ne remplace pas l'usage d'un sac à canon. Les bouchons (plugs) qui s'insèrent à l'extrémité du canon ne constituent pas non plus une sécurité valide et conforme à la règle ci-dessus. Les seules situations dans lesquelles cette règle ne s'applique pas sont :

- Lors des tests de vitesse dans les zones appropriées.
- Lorsque le joueur teste son marqueur dans les zones appropriées.
- Lorsqu'un arbitre a autorisé les équipes à ôter leurs sacs de canon avant le début d'une rencontre.
- Lorsqu'un joueur nettoie son marqueur.

Toute infraction à l'usage systématique du sac à canon engendrera un avertissement officiel signifié au capitaine de l'équipe fautive. En cas de récidive d'un joueur de cette même équipe, le joueur fautif sera immédiatement exclu du tournoi en cours.

M 11.08 **Non applicable à l'heure actuelle sur les manches de ligue, et éventuellement C.N.**

M 11.09 Tout joueur surpris durant le jeu avec un marqueur contrevenant à l'une des règles édictées dans la section 11 sera exclu du tournoi en cours et son équipe se verra attribuer un forfait en guise de résultat pour le match durant lequel l'infraction a été constatée, à moins que le joueur puisse prouver sa bonne foi. La seule façon de prouver sa bonne foi en cette circonstance est de se présenter spontanément à un arbitre et de signaler soi-même l'erreur de fonctionnement, avant que ce dernier ne constate lui-même l'irrégularité.

Si l'erreur est constatée avant le coup d'envoi mais après les procédures de contrôle de marqueur d'avant match, le forfait sera appliqué à l'équipe fautive, mais le joueur ne sera pas suspendu².

M 11.10 Un seul autocollant est autorisé de chaque côté du marqueur. Sa taille ne doit pas excéder 5x10 cm, et il ne doit pas contenir la couleur orange.

12. Autres équipements

M 12.01 Les loaders (chargeurs) ne peuvent pas être constitués d'un matériau clair et transparent et doivent être d'une seule couleur unie. Les matériaux « fumés » (smoke = translucide mais légèrement teintés dans la masse) sont autorisés. Un seul autocollant est autorisé de chaque côté du loader ou de tout autre système d'alimentation en billes. Sa taille ne doit pas excéder 5x10 cm, et il ne doit pas contenir la couleur orange. Les lentilles transparentes en guise de capot sont autorisées.

M 12.02 Les joueurs peuvent emporter sur le terrain autant de recharges de billes qu'ils le souhaitent (pots, tubes...), mais ne sont pas autorisés à emporter d'autres récipients de gaz propulseur que celle montée sur leur marqueur, ni d'autres loaders ou système d'alimentation.

M 12.03 Deux joueurs encore en jeu sur le terrain peuvent s'échanger de l'équipement, **hormis en format Funcup, sous peine d'élimination des joueurs concernés.**

M 12.04 Les harnais et les pots ne doivent pas être conçus de sorte à constituer un rembourrage.

² car le joueur n'a alors aucune chance de détecter lui-même l'erreur. Le match est tout de même perdu pour des raisons de sécurité.

13. Équipement interdit

M 13.01 Sont interdits les accessoires comprenant ou évoquant la couleur orange (vêtements, loaders, marqueurs etc...), les systèmes d'écoute et de communication et/ou de surveillance électronique, les engins incendiaires ou produisant de la fumée, les billes contenant de la peinture rouge ou rose, les billes toxiques, indélébiles ou non biodégradables, les billes dont la coquille et/ou la peinture a été modifiée ou transformée d'une quelconque façon. Les équipes utilisant des billes prohibées ou transportant de telles billes dans leurs pots ou leurs loaders ou étant en possession d'un carton ouvert d'une telle variété de billes seront exclues du tournoi en cours et tous ses points marqués au cours de ce tournoi seront annulés (cf. section IV.32).

M 13.02 Tout équipement ou matériel non défini comme autorisé par les sections 9 à 14 sera considéré comme étant interdit.

14. Billes

M 14.01 Toutes les marques de billes utilisées lors des tournois doivent être couvertes par un certificat de conformité aux normes de sécurité. Elles doivent également être conformes aux normes ASTM et répondre aux critères de dégradation des pigments colorants de la FPS. Les équipes utilisant des billes prohibées ou transportant de telles billes dans leurs pots ou leurs loaders ou étant en possession d'un carton ouvert d'une telle variété de billes seront exclues du tournoi en cours et tous ses points marqués au cours de ce tournoi seront annulés (cf. section IV.32).

M 14.02 Les billes contenant de la peinture rouge ou rose sont prohibées.

III. LE JEU

15. Début de partie

M 15.01 L'attribution des bases de départ se fera à pile ou face avant le début du jeu. Durant les phases où les rencontres se font en Aller/Retour ou plus, seul le premier match fera l'objet d'un tirage au sort. Pour les manches suivantes, les équipes changeront de côté à chaque fois.

F 15.01 Lors du tirage au sort, le chef de terrain pourra demander la couleur des billes tirées par chaque équipe. Cette information sera utilisée par les arbitres en cas de marques très litigieuses. Toutefois, il est rappelé que toutes marques d'impact valide entraîne l'élimination d'un joueur.

Pour rappel, le marquage d'un joueur à partir d'un tir de ses co-équipiers ou par l'un de ses propres tirs entraîne l'élimination du joueur touché.

M 15.02 Les joueurs commencent le jeu avec les deux pieds à l'intérieur de l'aire de jeu et avec l'extrémité du canon de leur lanceur en contact avec la base de départ. Tout joueur dont le canon n'est pas en contact avec la base au moment où le jeu est lancé sera éliminé pour faux départ.

M 15.03 Les joueurs doivent porter sur eux au début du jeu tout leur équipement.

M 15.04 La procédure de mise en jeu est la suivante :

- l'arbitre en charge de lancer le jeu s'assure d'abord que les deux équipes sont prêtes.
- Puis il annonce « barrel socks off ! » (« ôtez les sacs à canon ! »). À la suite de cet ordre, les joueurs obtempèrent et ôtent leurs sacs à canon, qu'ils doivent porter sur eux.
- Puis le début du jeu est annoncé de la façon suivante (l'arbitre prendra garde d'être entendu par les deux équipes) : « Get ready for the ten seconds ! Three, Two, One, TEN SECONDS ! » (« tenez-vous prêts pour le signal de dix secondes ! Trois, deux un, dix secondes ! »).
- Puis, exactement dix secondes plus tard, le jeu sera lancé par l'arbitre, sous la forme de l'annonce « Game on ! » (ou go ! go ! go !) qui devra être entendu des deux équipes.

F 15.02 L'utilisation d'un sifflet ou d'une corne de brune pour le lancement des matchs est conseillée afin d'éviter toutes contestations possibles.

16. Interruptions du jeu

M 16.01 Le jeu ne sera interrompu qu'en cas de force majeure, d'urgence, de conditions climatiques extrêmes, altérations physiques du terrain ou autres coups du sort.

M 16.02 Dans le cas où un faux départ aurait lieu à cause d'une erreur de l'arbitre ou d'un problème de communication, le chef de terrain arrêtera le jeu et relancera la partie comme si elle n'avait jamais commencé.

Il est recommandé à une équipe qui serait dans le cas d'un tel faux départ de rester au niveau de la base de départ et de ne pas commencer à jouer pour bien faire signifier le problème de communication aux arbitres.

M 16.03 En cas d'interruption, tous les arbitres noteront la position exacte des joueurs encore en jeu sur le terrain au moment de l'interruption. Une fois l'interruption prononcée, les arbitres s'assureront que les joueurs gardent leur position. Une fois que le problème à l'origine de l'interruption aura été résolu, tous les joueurs encore en jeu et les drapeaux seront remis en place par les arbitres, et le chef de terrain relancera une procédure de mise en jeu ; comme spécifié en M 15.04.

M 16.04 Les interruptions seront annoncées par les arbitres, qui crieront « freeze ! » (« Ne bougez plus ! »). Dès lors, chaque joueur doit rester à la place qu'il occupait au moment où l'annonce a été faite.

M 16.05 Le chef de terrain est en charge du contrôle du temps de jeu, à moins qu'il ne délègue cette tâche à l'un de ses arbitres. En cas d'interruption du jeu pour une des raisons évoquées plus haut, le chronomètre sera arrêté. Il sera relancé lorsque le jeu reprendra, au terme de la procédure de mise en jeu ; comme spécifié en M 15.04.

17. Fin de partie

M 17.01 Une partie sera considérée comme officiellement terminée lorsque le chef de terrain annoncera « game over ! » (fin de partie !), après qu'une des situations engendrant la fin de partie a eu lieu. Cependant, les joueurs et tout leur équipement peuvent toujours faire l'objet d'inspections et de vérifications après l'annonce de fin de partie, et cela jusqu'à ce qu'ils aient quitté le terrain.

M 17.02 Les situations engendrant la fin de la partie sont les suivantes :

- Un raccrochage valide du drapeau.
- L'élimination de tous les joueurs du terrain.
- La fin du temps réglementaire.

M 17.03 Lorsque le temps réglementaire arrive à son terme ou lorsqu'un arbitre de base déclare que le joueur ayant raccroché le drapeau est « clean » et que le raccrochage est valide, le chef de terrain annoncera la fin de partie comme spécifié plus haut.

18. Procédures de vérification des joueurs en fin de match (checkouts)

M 18.01 Les joueurs éliminés doivent attendre dans les zones spécifiques (dead box) jusqu'à ce que l'arbitre de base leur donne l'autorisation de sortir, même après l'annonce de fin de partie.

M 18.02 Après la fin de partie, tous les joueurs encore en jeu doivent se présenter à l'arbitre le plus proche pour une inspection. Les joueurs sont autorisés à éteindre leurs loaders mais pas leurs marqueurs. À ce stade, les arbitres rechercheront la présence éventuelle d'impacts sur les joueurs, et s'ils en trouvent, ils en feront le signalement au chef de terrain qui prendra les sanctions qui s'imposent. Les joueurs qui ne se présentent pas spontanément à l'inspection de fin de partie peuvent se voir notifier leur élimination.

M 18.03 Les joueurs ne peuvent réintégrer l'aire de jeu sans la permission du chef de terrain.

19. Inspection des marqueurs avant match

M 19.01 Tous les matchs seront précédés d'une inspection préliminaire des marqueurs, au cours de laquelle les marqueurs de tous les joueurs seront passés au cinémomètre et subiront les tests qui permettront d'établir s'ils sont conformes au règlement. Les équipes sont supposées se présenter à la tente de cinémomètre au moins 10 minutes avant l'horaire officiel prévu pour leur match, avec leurs marqueurs prêts à jouer.

M 19.02 Un radar cinémomètre sera utilisé pour effectuer les mesures officielles. Plusieurs cinémomètres peuvent être attribués à chaque terrain, de sorte qu'en cas de dysfonctionnement de l'un d'eux, on soit en mesure de le remplacer.

M 19.03 L'arbitre de cinémomètre se fera remettre chaque marqueur, et y effectuera les inspections suivantes :

- Présence de matières prohibées dans le canon, le système de chargement ou le loader.
- Présence de pièce, outil et/ou système quelconque de réglage externe de la vitesse permettant de changer le mode de tir du marqueur pendant la séquence de jeu sans requérir à un outil.

M 19.04 Si le marqueur passe avec succès l'inspection décrite ci-dessus, l'arbitre effectuera alors les tests permettant de déceler les rebonds (bounces), l'assistance de tir (runaway), la vitesse, la cadence de tir et les modes illégaux.

M 19.05 Procédure de test des marqueurs :

- Test de rebonds mécaniques : l'arbitre effectuera ce test en donnant un coup léger et en secouant le marqueur. Le marqueur sera tenu par l'arrière du corps et « frappé » légèrement sur la bouteille ou le loader. La détente ne devra pas être touchée. Si le marqueur tire une seule bille durant ce test, il sera considéré comme possédant du « bounce » mécanique.
- Test d'assistance de tir (runaway) : tous les marqueurs doivent passer par cette inspection. L'arbitre effectuera ce test en tirant aussi vite que possible avec le marqueur, puis en

cessant d'actionner la détente soudainement. Tout marqueur délivrant encore un tir additionnel après un délai de 100ms, alors que la détente n'est plus actionnée, sera considéré comme bénéficiant d'une assistance de tir et ne sera pas admis sur le terrain.

- Test de vitesse : tous les marqueurs passeront ce test avant l'entrée sur le terrain. L'arbitre effectuera ce test en tirant avec le marqueur au-dessus d'un cinémomètre. La vitesse maximale autorisée est de 300 pieds par seconde à la sortie du canon.

F 19.01 Le test de vitesse se fera sur la base de trois consécutifs présentant une stabilité de la vitesse entre eux.

M 19.06 Les joueurs dont le marqueur n'a pas passé avec succès les inspections décrites ci-dessus aura la possibilité de tenter de remédier aux problèmes, si le planning horaire le permet.

M 19.07 Les joueurs qui ne sont pas à même de présenter un marqueur conforme aux règles précédentes dans les délais impartis, pour permettre au match de débuter tel que définis sur le planning des matchs, peuvent choisir d'entrer malgré tout sur le terrain sans leur marqueur et de jouer le match.

M 19.08 Les joueurs qui ont passé avec succès les inspections de l'arbitre de cinémomètre seront placés dans une zone spécifique adjacente à la tente de cinémomètre. Cette tente sera sous le contrôle d'un arbitre ou d'un officiel du tournoi. Les joueurs ayant passé les tests ne sont pas autorisés à quitter cette zone, à part pour entrer dans l'aire de jeu, sous l'ordre d'un arbitre. Les joueurs stationnés dans cette zone ou déjà entrés sur l'aire de jeu ne peuvent se voir confier aucun marqueur, ni aucun outil sans l'approbation d'un arbitre.

M 19.09 Tous les marqueurs peuvent faire l'objet d'une inspection plus rigoureuse, à la discrétion du chef de terrain, afin de s'assurer qu'il est bien conforme aux exigences du règlement.

F 19.02 Un contrôle d'avant match peut également être effectué pour vérifier la conformité de l'ensemble de l'équipement de chaque joueur (épaisseurs de vêtements, équipements autorisés, ...).

F 19.03 En format Funcup, une vérification du nombre de 60 billes maximums emportées par chaque joueur sera effectuée et sanctionnée si besoin de la manière suivante :

- a- Pendant l'inspection avant match : le joueur sera sanctionné par une pénalité « one for one » (L'équipe débutera donc le jeu avec deux joueurs en moins). Le capitaine de l'équipe fautive se verra formuler officiellement un avertissement d'équipe pour première infraction. En cas de seconde infraction, le joueur incriminé sera exclu du tournoi en cours.**
- b- Pendant la séquence de jeu : élimination et application d'une pénalité « one for one ». Le capitaine de l'équipe fautive se verra formuler officiellement un avertissement d'équipe pour première infraction. En cas de seconde infraction, le joueur incriminé sera exclu du tournoi en cours.**

20. Test de vélocité et de cadence durant le jeu

M 20.01 Les tests de vélocité et de cadence durant le jeu peuvent être réalisés n'importe quand, à la discrétion des arbitres, dans le but de s'assurer que le marqueur ne tire pas au-dessus de la vélocité autorisée et que sa cadence de tir n'excède pas le palier imposé. Les arbitres s'efforceront toutefois d'effectuer leurs tests de telle sorte à occasionner le moins de gêne possible pour les joueurs.

M 20.02 Les joueurs contrôlés durant le jeu et tirant à 300 pieds par seconde ou moins et/ou tirant à une cadence n'excédant pas 15 billes par secondes (65ms entre chaque bille) pourront continuer à jouer normalement, sans élimination ni pénalité.

M 20.03 Les joueurs contrôlés à plus de 300 pieds par seconde mais n'excédant pas 310 pieds par seconde seront éliminés du jeu.

M 20.03b (pour être en accord avec la règle M 37.03) Les joueurs contrôlés à 311 pieds par seconde ou plus, mais n'excédant pas 325 pieds par seconde, seront éliminés du jeu et se verront appliquer un « one for one » de pénalité.

M 20.04 Les joueurs contrôlés à 325 pieds par seconde ou plus, mais n'excédant pas 350 pieds par seconde, seront éliminés et se verront appliquer un « two for one » de pénalité.

F 20.01 Les joueurs contrôlés à 350 pieds par seconde ou plus, seront éliminés, se verront appliquer un « three for one » de pénalité et seront exclus du tournoi.

M 20.05 Voir règles F20.02, F20.03 et F20.04.

F 20.02 Le joueur dont le marqueur est contrôlé en jeu à une cadence de 16 billes par seconde sera simplement éliminé.

F 20.03 Le joueur dont le marqueur est contrôlé en jeu à une cadence de 17 billes par seconde sera éliminé, et se verra appliqué une pénalité de « one for one ».

F 20.04 Le joueur dont le marqueur est contrôlé en jeu à une cadence supérieure à 17 billes par seconde sera éliminé, se verra appliqué une pénalité de « three for one », et sera exclus du tournoi.

M 20.06 Dans toutes les situations où le résultat du contrôle engendre une pénalité, l'arbitre montrera au joueur fautif le résultat du contrôle.

M 20.07 Les joueurs surpris en train de « bricoler » leur marqueur durant le cours du jeu, à l'exception des opérations de nettoyage de la peinture dans le canon, le loader ou le feeder, seront immédiatement éliminés. Un joueur ne peut faire usage des boutons présents sur son marqueur qu'avec l'accord express d'un arbitre.

21. Drapeaux

M 21.01 Les drapeaux doivent avoir pour dimension minimum 30cm de large et 60 cm de long. Chaque terrain doit être équipé de 2 jeux de 2 drapeaux de couleurs différentes. Le second drapeau de chaque couleur sera placé de sorte à être facilement accessible à l'arbitre de base en cas de « rehang » (repositionnement du drapeau dans sa base d'origine).

22. Joueur porteur de drapeau

M 22.01 Une fois que le drapeau a été positionné dans la base de départ, aucun joueur de l'équipe partant de cette base n'est autorisé à le toucher. Si un joueur touche ou s'empare de son propre drapeau dans le but d'empêcher un joueur adverse de s'en emparer, il sera éliminé.

M 22.02 Les joueurs doivent porter le drapeau à la main, et à la vue de tous. Ils ne doivent pas essayer de le camoufler ou de le déguiser en aucune façon. Toute tentative dans ce sens engendrera l'élimination du joueur fautif.

M 22.03 Les joueurs encore en jeu peuvent se passer librement le drapeau.

M 22.04 Si un joueur est éliminé alors qu'il est en possession du drapeau, un arbitre se saisira du drapeau et le drapeau de remplacement sera positionné en base de départ.

23. Raccrochage de drapeau

M 23.01 Lorsqu'un joueur raccroche le drapeau adverse dans sa base, l'arbitre de base annonce immédiatement « time ! » (temps mort !) et le chronomètre est arrêté. À partir de ce moment-là, que le raccrochage soit validé ou non par la suite, le jeu est immédiatement « gelé » (freezed) et aucun joueur n'est autorisé à quitter sa position. Le porteur de drapeau fera l'objet d'une vérification d'impact et la vitesse de son marqueur sera contrôlée.

M 23.02 S'il advient que le joueur qui raccroche le drapeau est marqué par un impact, les pénalités nécessaires seront appliquées, et l'arbitre de base demandera à son collègue à l'autre bout du terrain de positionner le deuxième drapeau (« rehang ! »). Le chef de terrain informera alors les joueurs encore en jeu du temps qui reste au chronomètre et relancera le jeu en suivant la procédure de mise en jeu décrite plus haut, avec le signal des 10 secondes et le l'annonce « game on ! ».

F 23.01 S'il advient que le joueur qui raccroche le drapeau est contrôlé avec un marqueur dont la vitesse dépasse la limite autorisée de 300 fps, les pénalités nécessaires décrites ci-dessous et en conformité avec les pénalités infligées lors des contrôles en cours de jeu seront appliquées ; et l'arbitre de base demandera à son collègue à l'autre bout du terrain de positionner le deuxième drapeau (« rehang ! »). Le chef de terrain informera alors les joueurs encore en jeu du temps qui reste au chronomètre et relancera le jeu en suivant la procédure de mise en jeu décrite plus haut, avec le signal des 10 secondes et le l'annonce « game on ! ».

Les pénalités sont les suivantes :

- Marqueur tirant à plus de 300 fps, et moins de 311 fps : joueur éliminé
- Marqueur tirant à 311 fps ou plus, et moins de 325 fps : joueur éliminé et « one for one ».
- Marqueur tirant à 325 fps ou plus, et moins de 350 fps : joueur éliminé et « two for one ».
- Marqueur tirant à 350 fps ou plus: joueur éliminé, « three for one » et exclusion du joueur.

M 23.03 S'il advient que le joueur qui raccroche le drapeau est déclaré « clean », le raccrochage sera considéré comme valide.

Pour information, si le joueur raccroche le drapeau adverse dans la base adverse, et que le raccrochage est déclaré valide, les points de victoire avec raccrochage iront à l'équipe adverse.

24 Recherche d'impacts (paintchecks)

- M 24.01 Les recherches d'impact sont effectuées par les arbitres dans le but de déterminer si une bille a éclaté sur un joueur et marqué celui-ci.
- M 24.02 Les recherches d'impact sont effectuées par l'arbitre quand ce dernier estime qu'un joueur a reçu des tirs, ou lorsque des billes sont tirées en direction d'un joueur sur lequel il n'a pas un point de vue satisfaisant pour contrôler à distance, ou lorsque l'endroit où une bille a pu éclater n'est pas directement visible pour l'arbitre, ou encore lorsqu'un autre arbitre lui en fait la demande.
- M 24.03 Les arbitres peuvent, mais n'y sont pas obligés, d'effectuer des recherches d'impact lorsqu'un joueur le leur réclame.

25. Neutralisation

- M 25.01 Les arbitres feront tout leur possible pour effectuer leurs recherches d'impact sans neutraliser les joueurs. Toutefois, un arbitre peut, à sa discrétion – lorsqu'il estime qu'il n'a pas d'autre moyen de déterminer si un joueur a effectivement été marqué ou non- déclarer un joueur « neutre ».
- M 25.02 Un arbitre signale qu'un joueur est neutre en se tenant devant ce joueur ou au-dessus de lui, en criant « neutral ! » (neutre !) et en levant sa main ouverte au-dessus de sa tête, à la manière d'un ordre de halte, de sorte à ce qu'elle soit visible par tous. L'arbitre effectuera ensuite sa recherche et prendra au plus vite la décision qui convient : clean ou éliminé.
- M 25.03 Un joueur déclaré neutre ne peut être éliminé du jeu et aucun adversaire ne peut avancer sur lui dans un rayon de 15 m autour de lui. Ceci est valable pour ses adversaires comme pour ses coéquipiers, tant que le joueur est sous l'ordre de neutralité.
- M 25.04 Un arbitre peut déplacer l'équipement d'un joueur déclaré neutre ou lui demander d'exposer n'importe quelle zone en vue d'une inspection. Si l'arbitre ordonne au joueur de se lever pour faciliter l'inspection, il précisera au joueur neutralisé qu'il doit se lever en tournant le dos au sens du jeu, de façon à ne pas pouvoir observer la position de ses adversaires sur le terrain.
- M 25.05 Le porteur de drapeau ne pourra jamais être stoppé et neutralisé pour recherche d'impact.
- M 25.06 Les joueurs qui ne sont pas neutralisés peuvent être marqués et donc être éliminés pendant qu'ils font l'objet de recherches d'impact.

26. Impacts

Un joueur est considéré comme éliminé si une bille, propulsée par un marqueur appartenant à un joueur encore en jeu, atteint ce joueur ou une quelconque partie de son équipement (tenue, matériel, ...) et laisse une marque de peinture, si petite soit-elle.

- Si la bille atteint le joueur ou une quelconque partie de son équipement (tenue, matériel, ...) mais ne se casse pas et ne laisse pas de marque de peinture, le joueur n'est pas éliminé.
- Si un joueur est touché et marqué par une bille provenant d'un joueur adverse déjà éliminé, il n'est pas éliminé.
- Si une bille vient heurter en premier une autre surface et s'y brise avant de venir marquer un joueur ou une quelconque partie de son équipement, il n'est pas éliminé.

Lorsqu'un arbitre trouve sur un joueur une marque qui ressemble à un impact mais qu'il n'a pas vu l'impact lui-même, il déclarera le joueur éliminé. Généralement, dans de telles circonstances, si la marque est raisonnablement consistante et présente toutes les caractéristiques d'un impact direct (différent d'un frottement, d'une éclaboussure, d'un spray ou de toute marque résultante d'une position assise ou à genou dans des billes) et qu'elle a à peu près la taille d'une pièce de 2€, soit environ 2,5cm, cette marque sera considérée comme un impact valide.

Dans l'éventualité où deux joueurs seraient marqués simultanément, ou si l'arbitre n'est pas en mesure de déterminer avec certitude quel joueur a marqué l'autre le premier, les deux joueurs seront éliminés.

Les arbitres feront tout leur possible pour effacer toutes les traces de frottement, d'éclaboussure et de spray sur les joueurs au cours de leurs inspections. Si un joueur continue à jouer avec de telles traces sur lui, il le fait à ses propres risques, avec l'éventualité d'être éliminé pour jouer avec des marques qui ressemblent à des impacts.

27. Les joueurs et les impacts

M 27.01 Les joueurs doivent être conscients de leurs impacts.

M 27.02 Lorsqu'un joueur est marqué, il doit cesser toute action de jeu et signaler son élimination. Le joueur qui ne se conforme pas à cet impératif sera considéré comme jouant avec impact.

M 27.03 Lorsqu'un joueur est touché et ne peut pas vérifier lui-même la présence d'un impact dans certaines parties de son corps ou équipements (par exemple la visière, le dos, le backpack), il doit immédiatement cesser toute action de jeu, et appeler un arbitre pour procéder à une vérification d'impact. Le joueur qui ne se conforme pas à cet impératif sera considéré comme jouant avec impact.

M 27.04 Les joueurs en mouvement qui sentent l'impact de billes peuvent continuer leur mouvement jusqu'à l'obstacle le plus proche, à supposer qu'il y ait un tel obstacle entre eux et l'adversaire le plus proche, et sans tenir compte de l'obstacle derrière lequel se tient l'adversaire en question. Si ce n'est pas le cas, ils doivent immédiatement tourner le dos à l'équipe adverse et s'arrêter. S'il arrive à se mettre à couvert derrière un obstacle, un joueur dans cette situation doit immédiatement se contrôler. Si ce joueur continue à faire une action de jeu (tirer, communiquer, ...), qu'il ne vérifie pas immédiatement la présence d'un impact valide ou s'il ne signale pas immédiatement son élimination, il sera considéré comme jouant avec impact.

M 27.05 Les joueurs touchés à des endroits qui sont faciles à contrôler soi-même ne doivent demander une vérification d'impact à un arbitre. Demander l'intervention de l'arbitre en de telles circonstances sera considéré comme jouer avec impact.

Nous recommandons à tout joueur touché dans une zone où il ne peut pas vérifier de lui-même visuellement la présence d'un impact (en particulier haut de la tête) de demander un check, plutôt que d'essayer de voir si une marque est présente en y passant la main, ceci peut être interpréter comme une tentative d'essayage avec les conséquences qui s'ensuit.

Il est de la responsabilité d'un joueur de savoir quelle attitude adoptée lorsqu'un check est réalisé sur lui-même à sa demande : s'il cesse toute action de jeu (tirer, communiquer, ...) et qu'un impact est découvert par l'arbitre, le joueur sera simplement éliminé. Si le joueur décide de faire des actions de jeu pendant le check qu'il a demandé et qu'un impact est découvert, il sera éliminé et sanctionné comme jouant avec impact.

Nous rappelons que lors d'un check sur un joueur, il est autorisé de faire toutes les actions de jeu normal envers ce joueur (se déplacer, essayer de le marquer, ...).

28. Éliminations

M 28.01 Les joueurs seront éliminés pour avoir ramassé des billes sur le terrain dans le but de les tirer.

M 28.02 Les joueurs seront éliminés si une quelconque partie de leur corps ou de leur équipement touche le sol à l'extérieur des limites du terrain. Ils seront également éliminés s'ils poussent ou déforment la bande ou la barrière définissant la limite du terrain. La ligne tracée au sol est considérée comme étant à l'intérieur du terrain.

Un joueur dont une partie de son corps ou de son équipement serait à l'extérieur de l'aire de jeu sans pour autant toucher le sol ne sera donc pas éliminé.

F 28.01 Lors du raccrochage et décrochage du drapeau, tout dépassement involontaire des limites de jeu est toléré et n'entraînera pas l'élimination du joueur.

F 28.02 Il est interdit d'enjamber ou de sauter par-dessus des obstacles qui ne sont pas considérés comme obstacles bas (hauteur < 80 cm, tel que frites de zipper, serpent, ...). Lors de la réunion des capitaines, il devra être rappelé cette règle aux capitaines en précisant clairement les obstacles concernés vis à vis de la configuration des terrains de jeu de la manche concernée.

M 28.03 Les joueurs qui perdent leur masque de protection seront éliminés en toute occasion.

F 28.02 Lorsqu'un joueur perd son masque, le jeu sera automatiquement gelé par le chef de terrain. Dans le même temps, l'arbitre de terrain le plus proche du joueur concerné devra se mettre en protection autour de lui (tête dans le creux du bas ventre). La procédure de gel de partie et de relance de celle-ci est détaillée dans la section 16.

M 28.04 Les joueurs surpris avec des outils ou tout autre équipement interdit sur le terrain, ou en train de bricoler leur marqueur en violation des règles édictées dans la section Marqueurs seront immédiatement éliminés.

M 28.05 Les joueurs qui se séparent d'eux même de n'importe quelle partie de leur équipement ou de leur tenue qu'ils portaient en entrant sur le terrain, et se déplacent s'éloignent de plus de 2m de ceux-ci, à l'exception des pots de billes et des tiges de nettoyage, seront immédiatement éliminés.

F 28.03 En conséquence, toute perte involontaire de n'importe quelle partie de l'équipement d'un joueur (loader, pot, protection de cou, ...) n'entraîne pas l'élimination du joueur, exception faite de la perte du masque de paintball.

M 28.06 Les joueurs se rendant coupables de comportements anti-sportifs seront éliminés. Les comportements suivants (mais pas seulement) sont considérés comme anti-sportifs :

- Refuser d'obéir aux ordres d'un arbitre.
- Tenter d'échapper délibérément aux inspections d'un arbitre (contrôle de marquage ou de cinémomètre) ou à l'action d'un arbitre.

- Tirer sur les arbitres.
- Tirer sur un joueur clairement désigné comme éliminé dans l'intention de le blesser ou de l'intimider.
- Tirer de façon excessive sur un joueur, c'est-à-dire tirer délibérément davantage de billes qu'il n'est nécessaire pour assurer l'élimination d'un adversaire.
- Demander des recherches d'impact de façon abusive, afin de distraire l'attention des arbitres et empêcher les arbitres de procéder à des vérifications d'impact sur soi-même ou un de ses co-équipiers, ou utiliser ces derniers pour repérer les adversaires.
- S'adresser de façon incorrecte ou agressive aux autres joueurs, aux arbitres ou aux spectateurs.
- S'engager dans un affrontement physique de façon agressive et belliqueuse.

Des pénalités supplémentaires pourront être appliquées.

M 28.07 Supprimé.

M 28.08 Les joueurs peuvent être éliminés conséquemment à une pénalité appliquée à l'un de leurs coéquipiers.

M 28.09 Les joueurs sont tenus pour responsables de la présence d'anciens impacts sur leur tenue et/ou équipement, et doivent s'en débarrasser eux-mêmes ou les porter à la connaissance d'un arbitre sur le terrain de sorte à éviter les malentendus.

M 28.10 Après avoir été éliminés, les joueurs doivent immédiatement :

- 1- Signaler leur élimination en posant une main sur le sommet de leur tête jusqu'à ce qu'ils soient rendus dans la zone des joueurs éliminés (dead box).
- 2- Quitter l'aire de jeu (avec tout l'équipement qu'ils transportaient avec eux au moment de leur élimination) par le chemin le plus court en direction des limites du terrain ou directement en direction de la dead box, ou par n'importe quelle direction indiquée par un arbitre. Les joueurs qui empruntent des trajectoires qui ne sont pas les plus directes dans le but de masquer leur élimination ou qui refusent de suivre l'itinéraire demandé par l'arbitre seront considérés comme jouant avec impact.
- 3- --Supprimé--.
- 4- Laisser leurs marqueurs à l'extérieur de la dead box (dans l'espace prévu à cet effet) sans l'éteindre. (Le loader, en revanche, peut être éteint.).
- 5- Entrer dans la dead box et y rester jusqu'à ce qu'un arbitre les invite à en sortir.
- 6- Une fois autorisés à sortir de la dead box, mettre leurs sacs à canon sur leurs marqueurs.

Les joueurs qui contreviennent à ces règles seront considérés comme jouant avec impact et se verront appliquer les pénalités d'usage.

Les joueurs éliminés ne doivent pas parler ni communiquer en aucune façon. En particulier, un joueur touché ne peut pas crier « out ! » ou « touché ! » dans le but d'informer ses coéquipiers, et ne peut pas désigner un adversaire après avoir été éliminé. Tout joueur qui, à la discrétion d'un arbitre, ne se conforme pas à ces principes dans le but de signifier son élimination à ses coéquipiers sera considéré comme jouant avec impact.

Note : Un joueur encore en jeu peut à tout moment crier le mot « out » ou « touché », tel que par exemple en signifiant à ses co-équipiers l'élimination d'un joueur adverse, sans que cela entraîne son élimination, puisque aucune marque d'impact valide est présent sur ce joueur.

IV SCORE

30. Points

M 30.01 À l'issue de chaque match, les points seront calculés de la manière suivante, **sur la base de deux composantes (V et E/D).**

Poins de victoire (V) :

- 3 points de victoire (V) sont attribués à l'équipe validant un raccrochage drapeau.
- 2 points de victoire (V) seront attribués à une équipe au titre du drapeau en transit. Un drapeau en transit survient lorsqu'au terme du match, un joueur encore en jeu a en sa possession le drapeau de l'équipe adverse. Si les deux équipes sont respectivement en possession du drapeau adverse à la fin du temps, les 2 points n'iront qu'à l'équipe s'étant emparé la première du drapeau.
- 1 point de victoire (V) sera attribué à chaque équipe en cas de match nul. Le match nul survient lorsque aucun drapeau n'a été décroché au terme de la partie, ou lorsque le dernier porteur de drapeau possible a été éliminé à la fin du match.
- Aucun point de victoire (V) ne sera alloué à l'équipe ayant perdu la rencontre.

Différentiel de joueur (E/D) :

- Chaque équipe reçoit en outre des points de Différence d'élimination (E/D). Ces points correspondent au nombre de joueurs en jeu dans l'équipe A auquel on retranche le nombre de joueurs en jeu dans l'équipe B. Ainsi, ces points peuvent aller de **+7 à -7 en format 7 joueurs (voir la règle F 30.01 pour les autres formats de jeu)**. Les points de différence d'élimination ne sont utilisés qu'en cas d'égalité au classement.

F 30.01 La règle M 30.01 au niveau du différentiel de joueur s'applique aux autres formats de jeu selon :

- **En format 3 joueurs, le différentiel de joueur peut aller de -3 à +3.**
- **En format 5 joueurs, le différentiel de joueur peut aller de -5 à +5.**
- **En format Funcup, le différentiel de joueur peut aller de -14 à +14 et se calcule de la manière suivante :**
 - **Un bonus/malus est déterminé en fonction de la différence initiale de composition des équipes. Toute équipe ayant X joueurs en moins par rapport à l'autre équipe obtiens un bonus/malus égal à +X. Inversement, l'équipe qui a donc X joueurs en plus obtiens un bonus/malus de -X.**
 - **Le calcul du différentiel de joueur (E/D) pour chacune des deux équipes se calcule avec la même formule :**

(E/D) =

(Nbre de joueurs de l'équipe encore en jeu – Nbre de joueurs de l'équipe adverse encore en jeu)

+

(Nbre de joueurs de l'équipe adverse en dead box - Nbre de joueurs de l'équipe en dead box)
+
(Bonus/malus)

La somme des (E/D) ainsi calculés pour les deux équipes doit faire zéro, comme pour les autres formats.

Nous vous rappelons de ne pas oublier d'appliquer les règles M 38.02 et F38.01 en cas de joueurs manquants sur le terrain pour appliquer complètement les pénalités de « one for one », « two for one » et « three for one ».

Exemple 1 : Dans un format à 5 joueurs, une équipe A gagne avec ses 5 joueurs en jeu et en éliminant tous les joueurs adverses. L'équipe A obtient comme différentiel, +5, et l'équipe B, -5.

Exemple 2 : Dans un format à 7 joueurs, une équipe A gagne avec un joueur en jeu sur le terrain tandis que l'équipe B a encore un joueur en jeu également. Les équipes A et B obtiennent toutes les deux comme différentiel, 0.

Exemple 3 : Dans un format à 3 joueurs, une équipe A gagne avec 2 joueurs en jeu tandis que l'équipe B a encore ses 3 joueurs en jeu. L'équipe A obtient comme différentiel, -1, et l'équipe B obtient, +2.

Exemple 4 – Format Funcup,

i- Une équipe A composée de 7 joueurs rencontre une équipe B composée de 7 joueurs également. Le bonus/malus pour ces deux équipes est de 0.

a. L'équipe A gagne avec 7 joueurs en jeu, et l'équipe B perd avec 7 joueurs en dead zone.

$$(E/D) \text{ de l'équipe A} = (7-0)+(7-0)+0=+14$$

$$(E/D) \text{ de l'équipe B} = (0-7)+(0-7)+0=-14$$

ii- Une équipe A composée de 7 joueurs rencontre une équipe B composée de 4 joueurs. Le bonus/malus pour l'équipe A est de -3, et pour l'équipe B de +3.

a. L'équipe A gagne avec 7 joueurs en jeu, et l'équipe B perd avec 4 joueurs en dead zone.

$$(E/D) \text{ de l'équipe A} = (7-0)+(4-0) - 3 = +8$$

$$(E/D) \text{ de l'équipe B} = (0-7)+(0-4) + 3 = -8$$

b. L'équipe A gagne avec 4 joueurs en jeu et 3 en dead zone, et l'équipe B perd avec 2 joueurs en jeu et 2 joueurs en dead zone.

$$(E/D) \text{ de l'équipe A} = (4-2)+(2-3) - 3 = -2$$

$$(E/D) \text{ de l'équipe B} = (2-4)+(3-2) + 3 = +2$$

c. L'équipe A perd avec 7 joueurs en dead zone, et l'équipe B gagne avec 4 joueurs en jeu.

$$(E/D) \text{ de l'équipe A} = (0-4)+(0-7) - 3 = -14$$

$$(E/D) \text{ de l'équipe B} = (4-0)+(7-0) + 3 = +14$$

Pour information, la somme du différentiel de l'équipe A et du différentiel de l'équipe B doit toujours faire zéro.

M 30.02 Les points sont attribués à la fin du match par le chef de terrain.

31. Feuille de score.

Procédure de remplissage :

- La feuille de score doit être remplie par le chef de terrain et montrée aux capitaines des deux équipes.
- Si la moindre erreur intervient lors du remplissage de la feuille (rature, réécriture), elle sera détruite et une nouvelle feuille sera remplie.
- Il est de la responsabilité de chaque capitaine de vérifier la feuille de score avant de la signer. Si les deux capitaines signent la feuille, elle ne pourra plus être modifiée à l'avenir, même si des erreurs avérées sont constatées par la suite.
- On notera sur la feuille l'heure exacte à laquelle les capitaines ont signé (ou refusé de signer) la feuille de score, afin que l'on sache à quelle heure les équipes en ont terminé avec ce match.
- Si un capitaine refuse de signer la feuille à cause d'un désaccord quant aux informations qu'elle contient, le chef de terrain mentionnera ce refus sur la feuille.

F 31.01 Lors d'un refus d'un capitaine de signer la feuille de match, la décision devra être prise sur place dans les délais permettant l'établissement du classement de la journée ou de la manche considérée. L'avis des deux capitaines et du chef de terrain seront écoutés par l'autorité arbitrale la plus haute, présente sur le tournoi (directeur de compétition ou ultime normalement, sinon le cas échéant un formateur régional d'arbitre) et qui devra alors prendre sa décision en son âme et conscience. Si aucune autorité arbitrale supérieure n'est présente, la décision devra être prise par le chef de terrain. Aucun recours sur la décision prise ne sera possible.

32. Forfaits

M 32.01 Une équipe sera déclarée forfait pour ne pas s'être présenté à un match dans les délais nécessaires pour effectuer les tests de marqueur, ou pour avoir refusé d'entrer sur le terrain. Dans l'éventualité où les deux équipes seraient en retard au planning ou refuseraient toutes les deux de rentrer sur le terrain, les deux équipes seraient déclarées forfait.

M 32.02 Une équipe supposée rencontrer une équipe forfait se verra attribuer les 3 points de victoire (V) et 5 points E/D en format 7 joueurs (voir la règle F32.01 pour les autres formats de jeu), ou la moyenne des points E/D qu'elle a obtenu durant cette phase du tournoi si cette moyenne est plus avantageuse. L'équipe forfait recevra donc 0 point et la valeur inversée (négative) des points E/D attribués à l'équipe adverse.

F 32.02 Lors d'un forfait de match, la règle M 32.02 s'applique de la manière suivante pour les autres formats de jeu :

- **Format 3 joueurs :** 1 point E/D est attribué à l'équipe supposée rencontrer l'équipe forfait, ou la moyenne des points E/D qu'elle a obtenu durant cette phase du tournoi si cette moyenne est plus avantageuse.

- **Format 5 joueurs : 2 points E/D sont attribués à l'équipe supposée rencontrer l'équipe forfait, ou la moyenne des points E/D qu'elle a obtenu durant cette phase du tournoi si cette moyenne est plus avantageuse.**
- **Format Funcup : 7 points E/D sont attribués à l'équipe supposée rencontrer l'équipe forfait, ou la moyenne des points E/D qu'elle a obtenu durant cette phase du tournoi si cette moyenne est plus avantageuse.**

M 32.03 Une fois qu'un match a été déclaré forfait, il ne sera pas reprogrammé et le score demeurera inchangé, à moins que la responsabilité du retard n'incombe à l'organisation du tournoi, et à condition que la journée de jeu ne soit pas terminée.

M 32.04 Non applicable en manches de ligues.

M 32.05 Un forfait de match sera également attribué dans les situations suivantes :

- Toutes infractions relatives à la section 11 sur les marqueurs (M 11.09), sauf bonne foi du joueur incriminé.
- Refus du joueur exclus du tournoi lors du match précédent de présenter son id card à l'autorité arbitrale (M 39.02).

F 32.03 Une équipe qui est disqualifiée sera déclarée forfait de tournoi pour l'ensemble de celui-ci. Tous les points de matchs gagnés par cette équipe seront annulés. Les points de classement obtenus par cette équipe pour cette manche/tournoi seront automatiquement de zéro.

Le traitement des points de matchs obtenus contre cette équipe est le suivant :

- **Lors d'un tournoi à poule unique (CAS USUEL DES MANCHES DE LIGUE : poule où toutes les équipes se rencontrent :) ou dans les poules finales ou dans les poules qui qualifient les équipes uniquement par rapport au classement obtenu dans chacune des poules : tous les points de victoire gagnés contre cette équipe seront annulés, car n'influençant pas le classement ou la qualification entre les équipes ayant déjà joués ou allant joués contre l'équipe forfait sur la gestion des points obtenus contre une équipe forfait de tournoi ou disqualifiée.**
- **Lors d'un tournoi à poules qualificatives par point (CAS NON USUEL EN LIGUE ET DANS LES COMPETITIONS FEDERALES : les équipes ne rencontrent que les équipes de leur poule, et la qualification d'une équipe pour la phase suivante se fait par comparaison des points gagnés entre toutes les équipes de toutes les poules) : Le libre choix est laissé à l'organisateur du tournoi.**

33. Égalité au classement.

M 33.01 Voir les section I.5 et I.6 pour la résolution des égalités lors des manches de ligues FPS, du classement régional de ligues et du classement du championnat national.

V. PENALITES

34. Jeu avec impact (*playing on*)

M 34.01 Le jeu avec impact est défini comme le fait de continuer à faire acte de jeu comme un joueur en jeu après avoir été éliminé. Cela inclut (notamment mais pas seulement) le fait de continuer à faire usage de son lanceur ou de poursuivre l'engagement contre l'adversaire, de continuer à se déplacer, à bouger dans tout autre but que celui de quitter l'aire de jeu par le chemin le plus direct ou selon la trajectoire indiquée par l'arbitre, de parler, de signaler quoique ce soit ou de tenter de communiquer, que ce soit avec un arbitre, un adversaire ou un coéquipier, empêcher la progression des joueurs adverses ou des arbitres, entraver un arbitre pour l'empêcher de remplir sa fonction (vérification d'impact, élimination d'un joueur, ...), décharger ou dégazer son lanceur, fournir à ses coéquipiers du matériel ou des billes, ou ne pas avoir sa main sur sa tête pour signifier son élimination.

M 34.02 La pénalité en cas de jeu avec impact est l'élimination d'un coéquipier du joueur fautif, appelée « one for one » (un pour un), à moins que l'arbitre estime que le comportement du joueur fautif a lourdement influencé le cours du jeu en donnant à l'équipe fautive un avantage, auquel cas il pourra procéder à l'élimination de 2 coéquipiers. C'est le « two for one » (deux pour un).

35. Essuyage (*wiping*)

M 35.01 L'essuyage est défini comme étant l'acte délibéré de faire disparaître ou de tenter de faire disparaître des marques de peinture de façon à éviter d'être éliminé par l'arbitre.

M 35.02 L'essuyage est pénalisé par l'élimination immédiate du joueur fautif suivis de l'élimination de 3 de ses coéquipiers. C'est le « three for one » (trois pour un).

M 35.03 Les joueurs surpris en train de se débarrasser de pots, de tiges de nettoyages ou de toute autre pièce d'équipement marqué par un impact ou par une marque ressemblant à un impact dans le but d'éviter une élimination seront pénalisés pour essuyage.

36. Interférence

M 36.01 Les spectateurs peuvent assister aux matchs mais ne peuvent en aucun cas :

- Donner des instructions aux joueurs pendant les matchs.
- Faire des commentaires sur le jeu susceptibles d'être entendus par les joueurs sur le terrain.
- Être en possession de marqueurs dépourvus de sacs à canon et en état de marche.
- Interférer avec le jeu de quelque manière que ce soit.

M 36.02 Les membres d'une équipe qui ne participent pas à la rencontre et les personnes qui leur sont proches peuvent se voir appliquer une pénalité en cas d'interférence avec le jeu. Dans ce cas, un joueur de l'équipe qui leur est associée et qui se trouve sur l'aire de jeu peut se voir

appliquer la règle du « one for one » et même au-delà, comme si un membre de l'équipe avait joué avec impact.

F 36.01 Si le spectateur fautif est un joueur faisant partie de la feuille de composition de l'une des deux équipes en jeu, et que le chef de terrain considère que l'interférence est volontaire, ce joueur sera exclu du tournoi.

37. Application de pénalités.

M 37.01 Les arbitres donneront un avertissement oral pour les infractions suivantes (notamment mais pas seulement) :

- Première violation des règles de sécurité (au niveau de l'état et de l'altération du masque de paintball par rapport à sa conception originelle, au niveau de la règle du port obligatoire du sac à canon, ...). (M10.01, F10.01, M11.07)
- Premier abus de demande de recherche d'impact (paintcheck). (M27.05)
- Premier abus de langage accidentel.
- Premier refus d'obéir aux injonctions d'un arbitre.
- Première infraction à l'obligation de mettre sa main sur sa tête pour signaler son élimination.

F 37.01 Un avertissement oral sera également donné dans les situations suivantes (mais pas seulement) :

- **Première infraction (lors du contrôle en entrée de terrain ou pendant la séquence de jeu) à la règle des 60 billes maximums par joueur dans le format Funcup. (F19.03 a et b)**

M 37.02 Les arbitres déclareront l'élimination d'un joueur pour les raisons suivantes (notamment mais pas seulement) :

- Non-respect d'une neutralisation.
- Deuxième abus de demande de paintchecks. (M27.05)
- Deuxième abus pour usage de langage non approprié.
- Deuxième abus ou refus manifeste d'obéir aux injonctions d'un arbitre.
- **Débuter le jeu en dehors de l'aire de jeu, et plus généralement : Sortie de terrain ou déplacement des limites du terrain. (M28.01, M1.03)**
- Présence d'une marque valide d'impact.
- Débuter le jeu sans avoir l'extrémité du canon qui touche la base de départ. (M15.02)
- Non-port du masque aux endroits où le port est obligatoire. (M28.03)
- Détention d'outil sur l'aire de jeu.
- Utiliser un lanceur dont la vélocité est mesurée à 301 pieds par seconde ou plus pendant la séquence de jeu. (M20.03)
- **Utiliser un lanceur dont la cadence de tir est mesurée à 16 bps pendant la séquence de jeu. (F 20.02)**
- Actionner les boutons ou les interrupteurs de son lanceur sans l'accord d'un arbitre. (M20.07)
- Non-présentation de sa licence (carte ID) à la requête de l'arbitre avant le match.
- En représailles d'interférences causées par une personne affiliée à l'équipe mais ne participant pas au jeu.

- Tirs excessifs.
- Comportement anti-sportif. (voir M28.06)
- Modification volontaire de l'aire de jeu. (M28.01)
- **Ramasser des billes par terre dans l'intention de les utiliser pour marquer un joueur adverse.**
- **Toucher ou s'emparer de son propre drapeau à n'importe quel moment. (M22.01)**
- **Camoufler/dissimuler à la vue le port du drapeau adverse. (M22.02)**
- **Port d'une tenue non réglementaire sur l'aire de jeu. (M9.10)**
- **Se séparer volontairement d'une partie de son équipement qui se retrouve à plus de 2 mètres du joueur, à l'exception des équipements de nettoyage et des pots. (M28.05)**
- Lors d'une situation d'interférence avec un spectateur qui est un joueur ou une personne affiliée à l'une des deux équipes en jeu. (M36.02)
- **De part la conséquence d'une pénalité (« one for one », « two for one », « three for one ») appliquée à l'un de ses coéquipiers. (M28.08).**
- **Etre contrôlé avec une marque valide lors du raccrochage du drapeau (M23.02).**

F 37.02 En outre, les joueurs seront éliminés pour les actions suivantes (mais pas uniquement) :

- **Débuter le jeu avant l'annonce de lancement (go ! go ! go ! ou game on).**
- **Présence de plus de 60 billes sur un joueur pendant la séquence de jeu. (F19.03b).**
- **Tentative d'enjambement ou de saut d'un obstacle considéré comme non bas (F 28.02).**
- **En format Funcup, lors d'un échange d'équipement entre les joueurs incriminés (M12.03).**

M 37.03 Une pénalité de « one for one » (l'élimination d'un coéquipier du joueur fautif ajoutée à l'élimination du joueur ayant commis l'infraction.) sera appliquée pour les infractions suivantes (notamment mais pas seulement) :

- Continuer à faire acte de jeu (**usage du lanceur, poursuivre un engagement, continuer à sa déplacer ou bouger dans tout autre but que de quitter rapidement le terrain sans interférer avec le jeu en cours**) avec un impact situé dans une zone évidente. (M27.02, M27.03, M27.04, M27.05, M34.01).
- Continuer à faire acte de jeu (**usage du lanceur, poursuivre un engagement, continuer à sa déplacer ou bouger dans tout autre but que de quitter rapidement le terrain sans interférer avec le jeu en cours**) avec un impact situé dans une zone non évidente qui est devenue évidente car le joueur en a pris conscience. (M27.02, M27.03, M27.04, M27.05, M34.01)
- S'engager dans un contact physique et hostile avec une autre personne sur le terrain après avoir été éliminé (d'autres pénalités pourront s'appliquer).
- Se présenter aux arbitres pour inspection à la fin d'un match avec un impact évident sur soi. (M18.02)
- Faire usage en jeu d'un marqueur dont la vitesse est mesurée à 311 pieds par seconde ou plus. (M20.03b et F23.01)
- Actionner des boutons et des interrupteurs sur son marqueur (à part le loader) après avoir été éliminé. (M28.10)
- Communiquer **de quelques manières que ce soit** avec un coéquipier après avoir été éliminé. (M28.10, M34.01)

- Empêcher la progression des adversaires ou des arbitres, entraver un arbitre pour l'empêcher de remplir sa fonction. (M34.01)
- Décharger ou dégazer son lanceur après avoir été éliminé ou après le signal de neutralisation du jeu (freezed). (M34.01)
- Lors d'une situation d'interférence avec un spectateur qui est un joueur ou une personne affiliée à l'une des deux équipes en jeu. (M36.02)
- Fournir un marqueur, un élément de jeu, des billes, à un de ses co-équipiers après avoir été éliminé. (M34.01)
- Seconde infraction à l'obligation de mettre sa main sur sa tête pour signaler son élimination. (M34.01)

F 37.03 En outre, une pénalité de « one for one » sera appliquée pour les actions suivantes (mais pas uniquement) :

- **Durant un dump, définis comme la phase de jeu durant laquelle deux joueurs adverses se trouvent à une distance inférieure à 2m l'un de l'autre, tous tirs derrière la tête ou la nuque de l'un des deux joueurs (fautif) envers l'autre joueur.**
- **Utiliser un lanceur dont la cadence de tir est mesurée à 17 bps pendant la séquence de jeu. (F 20.03).**
- **Possession de plus de 60 billes lors du contrôle d'entrée de terrain ou pendant la séquence de jeu dans le format Funcup. (F19.03 a et b)**

M 37.04 Une pénalité de « two for one » (l'élimination de 2 coéquipiers du joueur fautif ajoutée à l'élimination du joueur ayant commis l'infraction.) sera appliquée pour les infractions suivantes (notamment mais pas seulement) :

- Continuer à faire tout acte de jeu après avoir été marqué, dans une situation telle que cette infraction a clairement modifié le cours du jeu en faveur de l'équipe fautive. **(M34.02)**
- Faire usage en jeu d'un marqueur dont la vélocité est mesurée à 325 pieds par seconde ou plus. (M20.04 et **F23.01**)

M 37.05 Une pénalité de « three for one » (l'élimination de 3 coéquipiers du joueur fautif ajoutée à l'élimination du joueur ayant commis l'infraction.) sera appliquée pour les infractions suivantes (notamment mais pas seulement) :

- **Essuyage (wiping) (y compris le fait de se débarrasser volontaire d'une pièce de son équipement ou de sa tenue marqué par un impact ou par une marque ressemblant à un impact). (M35.02, M35.03)**
- **Réintégrer l'aire de jeu après avoir été éliminé, dans le but d'interférer sur le match en cours, et sans y avoir été invité par un arbitre (voir également M 39.03).**

F 37.04 En outre, une pénalité de «three for one » sera appliquée pour les actions suivantes (mais pas uniquement) :

- **Utiliser un lanceur dont la cadence de tir est mesurée à 18 bps ou plus pendant la séquence de jeu. (F 20.04).**
- **Utiliser un lanceur dont la vélocité est mesurée en jeu à 350 fps ou plus (F 20.01 et F23.01).**

38. Pénalités additionnelles

M 38.01 Un arbitre peut appliquer des « one for one » additionnels pour les infractions suivantes :

- Chaque refus d'obtempérer aux injonctions d'un arbitre.
- Bagarre ou tout autre comportement physique agressif (des pénalités supplémentaires peuvent être appliquées)

M 38.02 L'application de « one for one », « two for one », « three for one » dans les situations où l'équipe fautive ne dispose plus d'assez de joueurs en jeu pour que la pénalité soit pleinement appliquée se fera comme suit : on éliminera autant de joueurs qu'il est possible d'en éliminer pour se conformer à la pénalité. Puis, si l'équipe fautive voit son effectif réduit à zéro avant la fin de l'application totale, l'équipe adverse se verra réintégrer autant de joueurs sur la feuille de score qu'il n'en faut pour compléter la pénalité, jusqu'au maximum de **7 en format 7 joueurs (voir règle F 38.01 pour les autres formats)**. En outre, dans ce cas, le drapeau de l'équipe fautive sera considéré comme pris et raccroché par l'équipe adverse.

F38.01 La règle M 38.02 s'applique de la manière suivante pour les autres formats vis à vis du maximum de joueurs :

- **3 joueurs en format 3.**
- **5 joueurs en format 5 joueurs.**
- **x joueurs en format Funcup, avec x étant le nombre de joueur en début de partie de l'équipe dont on réintègre des joueurs. Pour rappel, le calcul du différentiel de joueur (E/D) est calculé après cette phase de réintégration, en comptant compte du bonus/malus lié à une éventuelle différence de composition des deux équipes.**

Exemple1 : si lors d'un raccrochage, l'équipe restante en jeu avec 2 joueurs se voit appliquer un one for one, le match sera déclaré comme match nul (élimination du joueur fautif + son co-équipier), comme si l'équipe adverse avait éliminé simultanément les deux joueurs en perdant son dernier joueur.

Exemple2 : une équipe A avec deux joueurs, face à une équipe B ayant un seul joueur, se voit appliquer un three for one. Il faudrait 4 joueurs (le joueur fautif + 3 de ses coéquipiers) pour appliquer normalement la pénalité à l'équipe A, ce qui n'est pas possible. Le match est alors accordé à l'équipe B (3 points victoires). Et, le différentiel de joueur (voir section IV. scores) sera respectivement pour l'équipe A et B de -3 et +3 (il manque 2 joueurs pour appliquer la pénalité); au lieu de -1 et +1, si on considère simplement un match se terminant avec un joueur en jeu pour l'équipe B.

M 38.03 –Supprimé–

M 38.04 Toute équipe qui complotte ou s'entend avec ses adversaires au sujet de l'issue des matchs sera disqualifiée et se verront enlever tous les points marqués lors de ce tournoi, et tous les joueurs dont le nom figure sur la feuille d'équipe seront exclus du tournoi.

Nous rappelons que toutes pénalités doivent être suivies d'une commission de discipline (au niveau ligue ou FPS) pour statuer sur l'application possible de sanctions disciplinaires supplémentaires en fonction du règlement de discipline.

39. Suspensions, expulsions, disqualifications et amendes dues aux comportements anti-sportifs majeurs.

M 39.01 Les équipes sont tenues pour responsables du comportement de toutes les personnes dont le nom figure sur leur feuille d'équipe, joueurs ou supporters. Durant les tournois, les cas de suspensions, expulsions et amendes seront gérés comme suit :

M 39.02 Lorsqu'un joueur a fait l'objet d'une suspension (expulsion), son équipe doit jouer en effectif réduit si elle ne possède pas de remplaçant sur sa feuille d'équipe. Les suspensions se poursuivent d'un tournoi à l'autre, jusqu'à ce que la punition ait été appliquée dans sa totalité. Les joueurs qui font l'objet d'une suspension doivent remettre leur licence (carte ID) au chef de terrain qui leur signifie leur suspension. Si un joueur refuse de remettre sa licence, son équipe sera automatiquement forfait pour le match suivant. La carte sera rendue au joueur lorsque son temps de suspension sera passé.

M 39.03 Les joueurs seront expulsés du tournoi pour les raisons suivantes :

- Contact physique intentionnel (utilisation physique du marqueur, bousculades, empoignades, crachats et autres...)
- Quitter la dead box sans y avoir été invité par un arbitre. (M18.01)
- Refus de remettre un marqueur à un arbitre qui en fait la requête, ou activation de boutons ou d'interrupteur, **ou de la détente** sur un marqueur, **ou faire un mouvement dans le but de changer éventuellement le mode de tir/fonctionnement du marqueur**, après avoir été invité à le remettre à un arbitre.
- Toutes infractions relatives à la section 11 sur les marqueurs. (M11.09), **sauf bonne foi du joueur.**
- Abus de langage à l'encontre des adversaires, des arbitres ou des spectateurs.
- Usage délibéré du marqueur depuis l'extérieur de l'aire de jeu ou depuis la dead box.
- Usage délibéré du marqueur à l'encontre des arbitres.
- Réintégrer l'aire de jeu après avoir été éliminé, dans le but d'interférer sur le match en cours, et sans y avoir été invité par un arbitre (voir également M 37.05).
- **A la suite d'une seconde infraction portant sur la violation des règles de sécurité. (M10.01, F10.01, M11.07)**
- **Modifier l'aire de jeu en dehors d'une séquence de jeu. (M1.03)**
- **Usage d'un marqueur tirant à 16 bps ou plus pendant la séquence de jeu. (M20.05)**
- **Lorsque son équipe est disqualifiée. (voir M38.04, M13.01 pour les cas de disqualifications entre autres).**

M 39.04 Les joueurs seront exclus du tournoi en cours et suspendus pour la manche / tournoi suivant pour les infractions suivantes :

- Jeter son marqueur et/ou son système air.
- Comportement particulièrement agressif s'apparentant au délit de coups et blessures.
- Faire un usage délibéré de son marqueur à l'encontre d'un joueur clairement éliminé dans l'intention de le blesser ou de l'intimider.

F 39.01 Les joueurs seront également exclus du tournoi en cours pour les raisons suivantes :

- Seconde infraction à la règle d'un maximum de 60 billes par joueur en format Funcup. (F19.03 a et b).
- Inscription d'un joueur sous un faux nom, usurpation d'identité, ou participation d'une quelconque manière au tournoi alors que le joueur est sous le coup d'une interdiction de jouer et d'être présent sur les tournois sous l'égide de la FPS. (cf. M 3.10 également).
- Utiliser un lanceur dont la cadence de tir est mesurée à 18 bps ou plus pendant la séquence de jeu. (F 20.04)
- Utiliser un lanceur dont la vitesse est mesurée en jeu à 350 fps ou plus (F 20.01 et F23.01).
- Lors d'une situation d'interférence, si le spectateur fautif est un joueur faisant partie de la feuille de composition d'une des deux équipes en jeu, et que le chef de terrain considère que l'interférence est volontaire (F 36.01).

M 39.05 Relève du règlement disciplinaire.

M 39.06 Non applicable directement aux tournois sous l'égide de la FPS.

M 39.07 Non applicable directement aux tournois sous l'égide de la FPS.

M 39.08 Les équipes seront disqualifiées et expulsées du tournoi pour les raisons suivantes :

- Comploter ou s'entendre avec ses adversaires au sujet de l'issue des matchs. (M38.04)
- Tenter de fausser les résultats d'une rencontre, tel qu'en retardant ou donnant de fausses informations à une équipe sur le planning en cours, modifier les résultats d'une feuille de score, ... (M38.04).
- Usage de billes de peinture non autorisées. (M 13.01)

F 39.02 En outre les équipes seront expulsées pour les raisons suivantes :

- Incorporer sur la feuille d'équipe ou faire joueur lors d'un match, un (des) joueur(s) en infraction avec le règlement d'éthique sur la composition des équipes (joueur non licencié dans l'association, transfert d'équipe non autorisé, inscription sous un faux nom, usurpation d'identité, joueur sous le coup d'une interdiction de jouer, ... voir M4.06 également).

Nous rappelons que toutes suspensions ou exclusions de joueur ou d'équipe doivent être suivies d'une commission de discipline (au niveau ligue ou FPS) pour statuer sur l'application possible de sanctions disciplinaires supplémentaires en fonction du règlement de discipline.

VI. DIVERS

40. Image

M 40.01 Les équipes et leurs joueurs doivent s'abstenir de porter ou d'arborer des images, des slogans ou des logos à caractère offensant ou provocateur sur le lieu du tournoi.

Les règles M 40.02 à M 40.06 sont spécifiques aux tournois Millennium et à leur organisation.

41. Modifications des règles.

Les règles M 41.01 à M 41.02 sont spécifiques aux tournois Millennium et à leur organisation.

M 41.03 Dernières modifications des règles Millennium :

F 41.01 Le présent règlement se base sur le règlement Millennium, disponible sur le site Internet du Millennium. Toutes modifications du règlement Millennium seront incluses dans ce règlement, tant que ces nouvelles règles sont en conformité avec la législation Française, et qu'elles n'entrent pas en désaccord avec les règles édictées par la FPS et déjà présentes dans le règlement. Dans ce cas la, la commission d'arbitrage devra se réunir pour proposer une harmonisation possible qui devra être votée pour être appliquée.

F 41.02 Dans le cadre de tournoi/manche sous l'égide de la FPS, ce présent règlement peut être modifier par l'organisateur (exemple, un bureau de ligue) uniquement quand ces modifications accroît la sécurité du jeu, des joueurs et/ou des spectateurs (par exemple l'obligation faite au joueur de porter un élément spécifique de protection). Toutefois, ces modifications devront être soumises en temps utiles aux commissions éthique et arbitrage de la FPS pour être entérinées et acceptées. En outre, ces modifications, si elles sont validées, devront être annoncées aux équipes participantes au moins une semaine avant la date du tournoi/manche concerné.

ANNEXE 1 : LISTE DES REGLES MILLENNIUM ORIGINALES QUI ONT ETE MODIFIEES OU SUPPRIMEES DANS LE PRESENT REGLEMENT

I. INFORMATIONS GENERALES

Le site internet du Millennium, www.millennium-series.com est la source d'information la plus à jour pour tout ce qui concerne les diverses étapes du circuit. On y trouve les dernières modifications du règlement, les renseignements sur les tarifs des différents événements, les prix à gagner, et naturellement, les liens renvoyant sur chacun des tournois.

De même, chaque promoteur publiera en ligne les informations suivantes au sujet de son tournoi au moins 30 jours avant le début dudit tournoi :

- L'emplacement du site du tournoi et les indications routières pour y accéder.
- Une fiche d'inscription « joueur ».
- Une fiche d'inscription « exposant ».
- Des informations sur les disponibilités hôtelières.

Une réunion du comité de règlement et des arbitres se tiendra la veille de chaque tournoi. L'horaire et lieu de cette réunion seront publiés sur le site du Millennium au moins une semaine avant le début du tournoi. Le but de cette réunion pour les officiels est de vérifier les plannings, les règles et la répartition des terrains.

Une réunion des capitaines se tiendra la veille de chaque tournoi. L'horaire et lieu de cette réunion seront publiés sur le site internet du Millennium au moins une semaine avant le début du tournoi. Le but de cette réunion est de fournir aux capitaines toutes les informations concernant l'organisation, l'administration et toutes les règles régissant l'ensemble du tournoi, sur le terrain comme en dehors.

Un emploi du temps complet du premier tour de qualification - comprenant le nom des adversaires de chaque équipe, le numéro du terrain sur lequel ses matchs auront lieu et l'heure exacte à laquelle ils auront lieu - sera publié sur le site du Millennium et distribué à toutes les équipes au moment de leur inscription au plus tard la veille du tournoi, puis disponible à la table de scores.

Tous les terrains seront à disposition des équipes participant à l'événement, pour le « marchage », au moins 24 heures avant le début des premiers matchs.

Seules les personnes dûment accréditées seront autorisées à filmer, photographier, ou enregistrer les matchs. Les médias doivent se présenter au stand de l'organisation à chaque événement où ils se verront remettre, sous réserve d'acceptation de leur requête, un badge personnalisé.

Les photographes, reporters ou cameramen ne sont pas admis à l'intérieur des limites de l'aire de jeu durant les matchs et sont de surcroît priés d'exercer leur fonction en coopération avec les arbitres et tous les membres du Millennium et de l'organisation, spécialement en cas de comportement ou initiative pouvant influencer le cours du jeu. Les photographes, reporters ou cameramen peuvent être admis à l'intérieur de l'espace délimité par les filets, à moins d'une restriction spéciale du Millennium ou de l'organisation à ce sujet.

1. Taille et configuration des terrains

M 1.01 Un terrain de jeu est défini comme étant une surface plate, nivelée, dont la nature de sol prévient autant que possible les blessures, et complètement entouré d'un système de filet approuvé par le Millennium pour la sécurité des personnes. Les caractéristiques des terrains sont les suivantes :

- M7 : 46*38 mètres, au moins 35 obstacles
- D7 : 55*33 mètres, au moins 35 obstacles
- M5 : 55*20 mètres, au moins 25 obstacles

Les obstacles seront placés au moins à 1,5m à l'intérieur des limites du terrain. Les limites de l'aire de jeu seront clairement marquées au sol et seront placées au moins à 1,5m des filets.

M 1.02 Une zone de drapeau (zone de départ) sera placée au milieu de la ligne du fond de chaque côté de l'aire de jeu, et fera au moins 2 m de large.

M 1.03 Personne n'est autorisé à modifier ou altérer l'aire de jeu en aucune circonstance. Altérer l'aire de jeu durant un match engendrera l'élimination du joueur fautif. Toute dégradation ou altération des infrastructures (filets, obstacles, tentes) à tout autre moment, avant ou pendant le tournoi engendrera la suspension du fautif pour le tournoi en cours.

2. Frais d'inscription 2006

M 2.01 Les frais d'inscription pour chaque saison et chaque division seront annoncés sur le site internet du Millennium.

M 2.02 Ces frais doivent être réglés à l'avance auprès du promoteur de chaque événement en accord avec les informations publiées. Tout retard (ou retard dans la production de document papier ou d'informations complémentaires requis pour l'inscription) peut conduire à la non-inscription de l'équipe, voir à des amendes.

3. Cartes d'identité des joueurs et classification.

M 3.01 Les joueurs doivent posséder une carte d'identité du Millennium (I.D. card) en cours de validité pour pouvoir participer à un tournoi. Ils doivent être à même de présenter cette carte à n'importe quel moment tant qu'ils se trouvent sur le site du tournoi. Aucun joueur ne sera admis sur les terrains sans une carte ID du Millennium en cours de validité. De même, seules les personnes possédant une telle carte et les accréditations requises seront admises dans les zones réservées aux joueurs.

M 3.02 Les cartes ID du Millennium peuvent être achetées sur place lors de chaque événement ou via le site Internet du Millennium. Le prix de cette carte sera annoncé sur le site internet du Millennium.

M 3.03 Les cartes ID sont valables pour un an.

M 3.04 Le nom de l'équipe figurant sur la carte ID doit être le même que le nom d'équipe inscrit sur la feuille d'équipe (roster) que le joueur a signée en s'inscrivant au tournoi.

- M 3.05 Les joueurs ne peuvent pas changer d'équipe en cours de saison. Une fois qu'ils sont enregistrés dans une équipe, ils ne peuvent pas jouer dans une autre équipe pendant la saison entière du tournoi. La seule exception à cette règle est la suivante : Les joueurs peuvent changer d'équipe, si cette équipe joue dans une division supérieure à l'équipe d'origine, uniquement si les autres restrictions sur la composition des équipes (limite maximum du roster annuel par exemple) sont respectées, que les deux capitaines/propriétaires de deux équipes sont d'accord et que la commission du Millennium a été avertie. Pour la saison 2006, Les joueurs peuvent, avec accord de la commission du Millennium, changer une fois d'équipe au sein de leur division ou une division « inférieure » uniquement avant la troisième manche de la saison (3^{ème} manche comprise).
- M 3.06 Les équipes sœurs: Le comité du Millennium encourage les équipes à inscrire plusieurs effectifs au tournoi. Ces différents effectifs doivent porter le même nom d'équipe accompagné d'une extension qui permet de les distinguer. En outre, ces équipes doivent avertir le comité du Millennium de l'origine commune de ces équipes avant le premier tournoi auxquelles elles participent.
- M 3.07 Dans les divisions bloquées (tel que la CPL en 2006), seulement un effectif par équipe peut participer. Un second effectif affilié à une équipe jouant en division bloquée ne pourra pas monter dans cette division, même si leur classement leur permet. Cette règle ne peut pas être contourner en renommant le nom de l'équipe du second effectif, et ce à n'importe quel moment.
- M 3.08 Les joueurs, faisant partie d'une équipe affiliée à une équipe jouant dans une division supérieure, peuvent jouer une fois dans l'équipe de division supérieure, tout en utilisant une des places vacantes du roster de cette équipe. Si ce joueur joue une seconde fois dans l'équipe de division supérieure, il devient un joueur régulier de cette équipe et ne peut plus jouer dans l'équipe affiliée de division inférieure pour le reste de la saison. Remarque importante : Un tel joueur peut participer au tournoi dans l'équipe de division supérieure, même après que les rosters des équipes sont bloqués.
- M 3.09 Après qu'une équipe ai disputé son 3^{ème} tournoi de la saison en Champion's League, div1 ou div2, sa feuille d'équipe (roster) est bloquée. Si les équipes veulent inscrire de nouveaux joueurs dans leur roster après cette 3^{ème} manche, joueurs qui n'ont pas participé à l'un des trois premiers tournois, elles doivent fournir son nom complet et sa date de naissance avant que les feuilles d'équipes soient bloquées. Un tel joueur peut alors prendre une carte ID plus tard dans la saison, tant qu'il a bien été inscrit dans la feuille d'équipe (roster) en temps et en heure.
- M 3.10 Les joueurs qui participent à un tournoi ou s'inscrivent sous un faux nom seront exclus au minimum pour les 5 prochains tournois du Millennium.

4. Fiche d'équipe (roster)

- M 4.01 Les équipes peuvent inscrire jusqu'à 15 joueurs sur leur fiche d'équipe pour toute une saison, mais ne peuvent entrer qu'à 7 sur les terrains des tournois en Divisions 1 à 3 (format 7vs7), et à 5 pour le M5 (format) 5vs5. Les équipes jouant le format CPL M7 peuvent avoir jusqu'à 15 joueurs sur leur feuille d'équipe pour la saison, jusqu'à 9 joueurs sur leur feuille d'équipe de tournoi, jusqu'à 7 joueurs sur la feuille de composition de l'équipe qui joue, et ne peuvent entrer qu'à 5 sur les terrains.

- M 4.02 Aucun joueur ne peut apparaître sur plus d'une fiche d'équipe.
- M 4.03 Tous les joueurs doivent être légalement autorisés à jouer dans le pays où se déroule le tournoi en cours.
- M 4.04 Les fiches d'équipe ne seront validées que lorsque tous les frais à la charge de l'équipe auront été acquittés.
- M 4.05 Les équipes doivent fournir leur fiche d'équipe dûment remplie et complète lors de l'inscription. Cette fiche ne peut plus être changée une fois que le tournoi a commencé.
- M 4.06 Un joueur non autorisé à jouer avec une équipe, soit parce que son nom apparaît sur la fiche d'une autre équipe, parce qu'il est suspendu, parce qu'il a opéré un transfert de division illégal ou pour toute autre raison, causera le forfait pur et simple de tous les matchs de cette équipe.

5. Classement

- M 5.01 Les points du classement pour les Divisions 1 à 3 et M5 sont gagnés comme suit :
 $R = (\text{position de l'équipe} / \text{nombre d'équipes})$
 $\langle (1-R) \times 200 \rangle + 5 = \text{points}$.
Les points de classement pour la saison, pour chaque équipe, seront égaux à la somme des points de classement obtenus par cette équipe lors des tournois auxquels elle a participé.
Les points de classement pour les équipes jouant dans les divisions bloquées (tel que la CPL M7) sont gagnés selon le tableau suivant : (voir le site internet du Millennium).
- M 5.02 Les équipes seront classées de la première à la dernière place, en fonction de leur division (Champ, Div1, Div II et III). Pour le premier tournoi de la saison, les équipes seront réparties en fonction des points de classement gagnés l'année précédente dans leur division principale. Les équipes n'ayant pas de tels points de classement issus de la saison précédente seront réparties par ordre alphabétique, sans que soit tenu compte de la ville, du pays, de l'état ou d'une quelconque juridiction mentionnée dans leur nom ou faisant partie du nom, ni des termes « les », « the » ou « team », « équipe », etc...
- M 5.03 Les équipes assurant l'arbitrage d'un tournoi peuvent recevoir jusqu'à 200 points. Ces points seront attribués sous réserve que l'équipe s'acquitte de ses obligations en tant qu'équipe d'arbitre, avant, pendant et après leur engagement comme équipes d'arbitrage. Ces équipes seront soumises à l'appréciation du responsable de l'arbitrage du Millennium.

6. Matches.

- M 6.01 M7 : Les équipes en CPL disputeront 3 matchs de qualification. Pour de plus amples informations sur le format M7, veuillez consulter le site internet du Millennium : www.millennium-seies.com.
Div1-3 : Les équipes de Div1-3 disputeront 8 matchs de qualification.
M5 : Les équipes du format M5 disputeront 12 matchs de qualification. Pour de plus amples informations sur le format M5, veuillez consulter le site internet du Millennium : www.millennium-seies.com.
- M 6.02 Les matchs durent 7 minutes en Div1-3 et 5 minutes en M5.

M 6.03 Matches et divisions :

- Les équipes de CPL rencontreront uniquement des équipes issues de CPL.
- Les équipes de Div I rencontreront des équipes issues de Div I et Div II.
- Les équipes de Div II rencontreront des équipes issues de Div I, Div II et de Div III.
- Les équipes de Div III rencontreront des équipes issues de Div II et Div III.
- Les équipes de M5 rencontreront uniquement des équipes de M5.

M 6.04 Pour le mode de qualification pour les quarts de finale dans les formats M7 et M5, veuillez consulter le site Internet du Millennium. En Division 1 à 3, Les équipes se qualifieront pour les quarts de finale de la façon suivante :

- S'il y a moins de 8 équipes dans une division, il n'y aura pas de quart de finale, et les 4 meilleures équipes se qualifieront directement pour les demi-finales.
- S'il y a entre 8 et 20 équipes dans la division, les 8 meilleures équipes se qualifieront pour les quarts de finale.
- S'il y a entre 21 et 30 équipes dans la division, les 12 meilleures équipes se qualifieront pour les quarts de finale.
- S'il y a plus de 30 équipes dans la division, les 16 meilleures équipes se qualifieront pour les quarts de finale.
- Lors de quarts de finale à 2 poules, les 2 meilleures équipes de chaque poule se qualifieront pour les demi-finales.
- Lors de quarts de finale à 3 poules, la meilleure équipe de chaque poule ainsi que la meilleure 2^{ème} (en comparant les scores des deuxièmes) se qualifieront pour les demi-finales.
- Lors de quarts de finale à 4 poules, la meilleure équipe de chaque poule se qualifiera pour les demi-finales.
- La position de chaque équipe au sein de sa poule est déterminée en fonction des points qu'elle a marqué durant cette phase du tournoi (demi-finales, quarts de finales...).

M 6.05 Au terme des quarts de finale, la première équipe affronte la 4^{ème} en demi-finale, alors que la 2^{ème} affronte la 3^{ème}. Ces rencontres se font au meilleur des 3 matchs. Puis, lors de la finale, le vainqueur de la rencontre 1vs4 affronte le vainqueur de 2vs3 pour les 1^{ère} et 2^{ème} places, tandis que les équipes battues se rencontrent pour les places 3 et 4, là encore au meilleur des 3 matchs.

M 6.06 La position de chaque équipe à la fin d'une phase est déterminée en fonction du nombre de points marqués par cette équipe durant cette phase, et selon le système utilisé pour briser les égalités, décrit plus loin.

7. Arbitrage

M 7.01 Chaque terrain est encadré par un minimum de 8 arbitres plus un arbitre chef de terrain (head referee). Tous sont subordonnés au responsable de l'arbitrage du Millennium.

M 7.02 Les arbitres portent des maillots rayés verticalement de noirs et blancs qui les distinguent des joueurs.

M 7.03 Seuls les arbitres rattachés à un terrain et à son chef de terrain sont habilités à prendre des décisions sur ce terrain.

- M 7.04 Les arbitres doivent avoir une connaissance exhaustive du règlement du Millennium et doivent tout mettre en oeuvre pour accomplir au mieux leur rôle d'arbitre. Les arbitres doivent accomplir leur tâche et prendre leurs décisions en leur âme et conscience, en toute impartialité. Si un arbitre se rend coupable de partialité à l'encontre ou en faveur d'une quelconque équipe, il sera immédiatement démis de ses fonctions d'arbitre pour ce tournoi. Le cas sera en outre présenté au comité de discipline du Millennium.
- M 7.05 Les arbitres ne doivent fournir aucune information aux joueurs durant les matchs, sauf pour des raisons de sécurité, ou pour leur signifier leurs décisions d'arbitre : avertissement, neutralité et élimination.
- M 7.06 Les arbitres ne doivent pas, par leur comportement ou leur placement, révéler ou masquer délibérément la position de joueurs durant les matchs. Les arbitres ne doivent pas influencer sur le cours du jeu.
- M 7.07 Toute équipe qui manque à son devoir d'arbitrage ou qui refuse de s'en acquitter de la manière décrite dans cette section sera pénalisée par le comité de discipline du Millennium. Ce dernier a la possibilité de réduire les points alloués pour l'arbitrage à zéro.
- M 7.08 Toutes les décisions prises sur le terrain sont sujettes à la caution du chef de terrain. Toutes les décisions prises ou approuvées par le chef de terrain sont exécutoires. Elles ne peuvent faire l'objet de révisions ultérieures et ne peuvent être changées que par lui.
Il n'y a pas d'Ultimate de tournoi au sein des tournois du Millennium.

8. Gestuelles d'arbitrages

II EQUIPEMENT

9. Tenue de jeu

10. Protections

- M 10.06 Les joueurs sont autorisés à porter une coquille, et les joueuses sont autorisées à porter une protection de poitrine, fabriquée pour la pratique du paintball. Le rembourrage de la protection utilisée doit permettre aux billes de casser dessus lors des impacts.
- M 10.07 Les joueurs sont encouragés à porter une protection de cou, constituée d'un bandeau de néoprène ajusté autour du cou, dont l'épaisseur totale n'excède pas 2cm. Les écharpes, bandanas et produits similaires sont prohibés.

11. Marqueurs

- M 11.01 Les joueurs sont autorisés à faire usage d'un unique marqueur de paintball de calibre .68, constitué d'un seul canon et d'un seul système de détente. Les détentes à double action sont prohibées. Les marqueurs doivent être bridés à 15 billes par seconde, définis tel que l'écart minimum entre deux billes tirées ne doit pas être inférieur à 65ms. Le déclenchement du tir par la détente peut être gardé en mémoire jusqu'à 100 ms après l'appui sur la détente, mais doit être annulé lors de la prochaine activation de détente (ceci dans le but d'autoriser les marqueurs à tirer à 15 bps dans le mode semi-automatique). L'assistance au tir (ramping) est autorisée une fois que la cadence de 7.5 bps est atteinte, l'assistance au tir peut alors

permettre au marqueur de tirer à 15 bps tant que cette cadence de 7.5 bps est continuellement maintenue par le joueur. Une fois que la détente est relâchée, seulement une seule bille supplémentaire peut être tirée.

M 11.02 La détente est définie comme le levier ou le bouton qui entre en contact avec le doigt. Les lamelles d'un interrupteur (switch) ne constituent pas la détente. Le cycle de la détente requiert l'exercice d'une force par le doigt sur la détente puis le relâchement de cette force par le doigt, et cela pour chaque cycle.

M 11.08 Toutes personnes transportant un marqueur de manière visible (autre que dans un sac prévu à cet effet ou par d'autres moyens qui recouvre le marqueur) au sein du village des exposants ou dans les zones accueillant du public seront exclus du site du tournoi. Si la personne fait partie du roster d'une équipe participant au tournoi, elle sera suspendue de la manche et une amende sera appliquée à l'équipe. Tout officiel du tournoi, membre de la sécurité, arbitres, ou toutes autres personnes membres de l'organisation sous l'autorité du Millennium peut faire appliquer cette règle.

12. Autres équipements

13. Equipement interdit

M 13.01 Sont interdits les accessoires comprenant ou évoquant la couleur orange (vêtements, loaders, marqueurs etc...), les systèmes d'écoute et de communication et/ou de surveillance électronique, les engins incendiaires ou produisant de la fumée, les billes contenant de la peinture rouge ou rose, les billes toxiques, indélébiles ou non biodégradables, les billes dont la coquille et/ou la peinture a été modifiée ou transformée d'une quelconque façon. Les équipes utilisant des billes prohibées ou transportant de telles billes dans leurs pots ou leurs loaders ou étant en possession d'un carton ouvert d'une telle variété de billes seront sanctionnées d'une amende de \$500 par le Millennium. L'équipe sera également exclue du tournoi en cours et tous ses points marqués au cours de ce tournoi seront annulés. Les billes sont testées selon les critères explicités sur le site internet du Millennium.

14. Billes

M 14.01 Les billes doivent être achetées sur le site du tournoi auprès des sponsors officiels du Millennium. Toutes les marques de billes utilisées lors des tournois doivent être couvertes par un certificat de conformité aux normes de sécurité. Elles doivent également être conformes aux normes ASTM et répondre aux critères de dégradation des pigments colorants du Millennium.

III LE JEU

15. Début de partie

M 15.01 L'attribution des bases de départ se fera à pile ou face avant le début du jeu. Durant les phases où les rencontres se font au meilleur des trois matchs, seul le premier match fera l'objet d'un tirage au sort. Pour les manches suivantes, les équipes changeront de côté à chaque fois.

16. Interruptions de jeu

17. Fin de partie

M 17.02 Les situations engendrant la fin de la partie sont les suivantes :

- Un raccrochage valide du drapeau.
- L'élimination de tous les joueurs du terrain.
- La fin du temps réglementaire de 7 minutes.

18. Procédures de vérifications des joueurs en fin de math (Checkout)

19. Inspection des marqueurs avant match

20. Test de vélocité et de cadence durant le jeu

M 20.04 Les joueurs contrôlés à plus de 325 pieds par seconde seront éliminés et se verront appliquer un « two for one » de pénalité.

M 20.05 Les joueurs dont le marqueur est contrôlé à plus de 15 billes par seconde (moins de 65 ms entre chaque bille) seront éliminés et suspendus du tournoi en cours.

21. Drapeaux

22. Joueur porteur de drapeau

23. Raccrochage du drapeau

M 23.02 S'il advient que le joueur qui raccroche le drapeau est marqué par un impact ou que son marqueur dépasse la limite de vélocité de 300 pieds par seconde, les pénalités nécessaires seront appliquées, et l'arbitre de base demandera à son collègue à l'autre bout du terrain de positionner le deuxième drapeau (« rehang ! »). Le chef de terrain informera alors les joueurs encore en jeu du temps qui reste au chronomètre et relancera le jeu en suivant la procédure de mise en jeu décrite plus haut, avec le signal des 10 secondes et le l'annonce « game on ! ».

24. Recherche d'impacts (Paintchecks)

25. Neutralisation

26. Impacts

27. Joueurs et Impacts

28. Eliminations

IV SCORES

30. Points

31. Feuille de score

Procédure de remplissage :

- La feuille de score doit être remplie par le chef de terrain et montrée aux capitaines des deux équipes.
- Si la moindre erreur intervient lors du remplissage de la feuille (rature, réécriture), elle sera détruite et une nouvelle feuille sera remplie.
- Il est de la responsabilité de chaque capitaine de vérifier la feuille de score avant de la signer. Si les deux capitaines signent la feuille, elle ne pourra plus être modifiée à l'avenir, même si des erreurs avérées sont constatées par la suite.

- On notera sur la feuille l'heure exacte à laquelle les capitaines ont signé (ou refusé de signer) la feuille de score, afin que l'on sache à quelle heure les équipes en ont terminé avec ce match.
- Si un capitaine refuse de signer la feuille à cause d'un désaccord quant aux informations qu'elle contient, le chef de terrain mentionnera ce refus sur la feuille.
- Les feuilles sont remplies en double exemplaire. Le duplicata est transmis à la table des scores par un messenger, et l'original reste dans la tente arbitre du terrain.

32. Forfaits

M 32.04 Les matchs sont programmés de telle sorte que les équipes aient un temps mort d'au moins 30 minutes entre chacun de leurs matchs. Dans ces intervalles, aucun forfait ne peut être attribué.

33. Egalité au classement

M 33.01 En cas d'égalité au classement général de certaines équipes, on départagera les équipes en comparant d'abord leurs points de victoire (**V**), puis, si nécessaire, leurs points E/D. Si l'égalité persiste à ce stade, on comparera les scores de points de victoire et si nécessaire les points E/D obtenus lors de la phase précédente (journée ou phase de finale). Si l'égalité persiste à ce stade, on remontera encore jusqu'à la phase antérieure. Si l'égalité persiste à ce stade, on comparera les positions qu'occupait chacune des équipes au classement en entrant dans le tournoi. L'équipe la mieux classée prend l'ascendant.

V PENALITES

34. Jeu avec impact (Playing on)

35. Essuyage (wiping)

36. Interférences

37. Application de pénalités

M 37.01 Les arbitres donneront un avertissement oral pour les infractions suivantes (notamment mais pas seulement) :

- Première infraction à la règle du port obligatoire du sac à canon.
- Premier abus de demande de recherche d'impact (paintcheck).
- Premier abus de langage accidentel.
- Premier refus d'obéir aux injonctions d'un arbitre.
- Première infraction à l'obligation de mettre sa main sur sa tête pour signaler son élimination.

M 37.02 Les arbitres déclareront l'élimination d'un joueur pour les raisons suivantes (notamment mais pas seulement) :

- Non-respect d'une neutralisation.
- Deuxième abus de demande de paintchecks.
- Deuxième abus pour usage de langage non approprié.
- Deuxième abus ou refus manifeste d'obéir aux injonctions d'un arbitre.

- Sortie de terrain ou déplacement des limites du terrain.
- Présence d'une marque valide d'impact.
- Débuter le jeu sans avoir l'extrémité du canon qui touche la base de départ.
- Non-port du masque aux endroits où le port est obligatoire.
- Détention d'outil sur l'aire de jeu.
- Utiliser un lanceur dont la vitesse est mesurée à 301 pieds par seconde ou plus pendant la séquence de jeu.
- Actionner les boutons ou les interrupteurs de son lanceur sans l'accord d'un arbitre.
- Non-présentation de sa licence (carte ID) à la requête de l'arbitre avant le match.
- En représailles d'interférences causées par une personne affiliée à l'équipe mais ne participant pas au jeu.
- Tirs excessifs.
- Comportement anti-sportif.
- Modification volontaire de l'aire de jeu.

M 37.03 Une pénalité de « one for one » (l'élimination d'un coéquipier du joueur fautif ajoutée à l'élimination du joueur ayant commis l'infraction.) sera appliquée pour les infractions suivantes (notamment mais pas seulement) :

- Continuer à faire acte de jeu (usage du lanceur, poursuivre un engagement, continuer à sa déplacer ou bouger dans tout autre but que de quitter rapidement le terrain sans interférer avec le jeu en cours) avec un impact situé dans une zone évidente.
- Continuer à faire acte de jeu avec un impact situé dans une zone non évidente qui est devenue évidente car le joueur en a pris conscience.
- Enfreindre les règles de la section
- S'engager dans un contact physique et hostile avec une autre personne sur le terrain après avoir été éliminé (d'autres pénalités pourront s'appliquer).
- Se présenter aux arbitres pour inspection à la fin d'un match avec un impact évident sur soi.
- Faire usage en jeu d'un marqueur dont la vitesse est mesurée à 311 pieds par seconde ou plus.
- Actionner des boutons et des interrupteurs sur son marqueur (à part le loader) après avoir été éliminé.
- Communiquer avec un coéquipier après avoir été éliminé.

M 37.05 Une pénalité de « three for one » (l'élimination de 3 coéquipiers du joueur fautif ajoutée à l'élimination du joueur ayant commis l'infraction.) sera appliquée pour les infractions suivantes (notamment mais pas seulement) :

- Essuyage (wiping).
- Réintégrer l'aire de jeu après avoir été éliminé, dans le but d'interférer sur le match en cours, et sans y avoir été invité par un arbitre (voir également M 39.03).

38. Pénalités additionnelles

39. Suspensions, expulsions, disqualifications et amendes dues aux comportements anti-sportifs majeurs.

M 39.03 Les joueurs seront expulsés du tournoi pour les raisons suivantes :

- Contact physique intentionnel (utilisation physique du marqueur, bousculades, empoignades, crachats et autres...)
- Quitter la dead box sans y avoir été invité par un arbitre.
- Refus de remettre un marqueur à un arbitre qui en fait la requête, ou activation de boutons ou d'interrupteur sur un marqueur après avoir été invité à le remettre à un arbitre.
- Toutes infractions relatives à la section 11 sur les marqueurs.
- Abus de langage à l'encontre des adversaires, des arbitres ou des spectateurs.
- Usage délibéré du marqueur depuis l'extérieur de l'aire de jeu ou depuis la dead box.
- Usage délibéré du marqueur à l'encontre des arbitres.
- Réintégrer l'aire de jeu après avoir été éliminé, dans le but d'interférer sur le match en cours, et sans y avoir été invité par un arbitre (voir également M 37.05)

M 39.05 Si un joueur est suspendu (exclu) pour une seconde fois pendant la saison, et ceci quelque soit les raisons, il sera exclu pour au moins une manche/tournoi supplémentaire.

M 39.06 Des amendes pourront être imposées dans le cas où une personne ayant fait l'objet d'une expulsion ou suspension continue à adopter un comportement antisportif. L'équipe fautive devra s'acquitter de cette amende avant de pouvoir s'inscrire à nouveau dans un tournoi du Millennium.

M 39.07 Les amendes seront au minimum de 250€ et n'excéderont pas 1000€ par infraction. Le comité de discipline établira le montant des amendes et en informera la personne fautive et le capitaine de l'équipe à laquelle elle est rattachée par courrier.

VI DIVERS

40. Image

M 40.02 Les équipes et leurs joueurs doivent éviter tout comportement susceptible de nuire à la réputation et à l'image de la ligue, du tournoi ou de ses promoteurs et/ou sponsors. Ils prendront garde notamment de ne pas dégrader les chambres d'hôtel, de ne pas faire usage de leurs marqueurs dans les zones où le port du masque n'est pas obligatoire, de ne pas dégrader de propriété privée, de ne s'engager dans aucune altercation (sauf pour défendre une personne contre un agresseur n'ayant pas été provoqué) ni dans aucun acte criminel.

M 40.03 Toute personne contrevenant aux règles administratives édictées dans cette section fera l'objet d'une suspension d'un an à partir de la date de son infraction.

M 40.04 Toutes les équipes doivent adhérer aux règles spécifiques mises en place par les promoteurs de chaque tournoi.

M 40.05 Les équipes sont responsables de déchets qu'elles génèrent, tant sur le lieu du tournoi qu'au niveau des parkings et hôtels.

M 40.06 Le non-respect des règles édictées dans cette section peut engendrer une amende de 250€ payable par l'équipe au promoteur du tournoi. En outre l'équipe fautive sera interdite de tournoi tant qu'elle ne se sera pas acquittée de son amende.

41. Modification des règles

M 41.01 Pour des raisons exceptionnelles, un promoteur peut décider de modifier un ou plusieurs points du présent règlement pour la durée de son tournoi. De telles modifications n'advieront que dans la mesure où elles sont inévitables. L'organisateur doit obtenir l'autorisation du comité des règles, et doit informer les équipes des raisons de ces modifications au plus tard à l'occasion de la réunion des capitaines. Dans l'éventualité où des modifications devraient être réalisées durant un tournoi, une réunion des capitaines serait immédiatement organisée et aucun match ne serait plus joué avant la fin de cette réunion..

M 41.02 La commission des règles Millennium est constituée des commissaires aux règles, du manager des arbitres, et un membre délégué du comité des joueurs. Dans l'éventualité où un problème non traité dans le présent règlement nécessiterait une décision, la commission s'en chargera, et cette décision sera alors pérennisée et intégrée dans le présent règlement.