

## **REGLEMENTS GÉNÉRAUX**

### **CPPN 2004**

#### ***EQUIPEMENT GENERAL***

- Chaque marqueur, ne peut tirer qu'une seule balle, pour chaque cycle complet de la gâchette. Les turbos, et les automatiques sont interdits.
- Tous les marqueurs doivent avoir un «tourney cap» installé efficacement.
- Aucune partie d'un masque, «visage, joues, oreilles» ne peut être altéré d'aucune façon durant une partie. Les masques doivent être approuvés par les arbitres.
- Les tubes de balles, peuvent être laissés sur le terrain pendant une partie, mais, ils doivent obligatoirement être derrière le joueur. Si le tube, est placé devant le joueur, et que le tube est atteint par une balle pendant la partie, le joueur sera automatiquement éliminé.
- Si un joueur ou une pièce de son équipement, se retrouve à l'extérieur, des limites du terrain durant une partie, ce joueur sera éliminé.

#### ***EQUIPEMENT PROHIBE***

- Les balles qui n'ont pas été achetées sur le site du tournoi.
- Couteaux, armes, pétards ou tout autre article pyrotechnique.
- Tout outil, servant à modifier la vitesse ou la performance d'un marqueur, sur le terrain.
- Sifflets ou tout autre accessoire servant a reproduire des sons.
- Accessoires de communication électroniques ou autre.
- Grenade fumigène, a peinture ou tout autre du même type.
- «Ghillie suits».

#### ***BRIS D'EGALITE***

- Les bris d'égalité seront résolus premièrement par la dernière partie jouée entre ces deux équipes. L'équipe gagnante remporte le bris d'égalité. S'il y avait égalité dans cette partie les points de pénalité serviront de bris d'égalité, l'équipe ayant le moins de points de pénalité sera la gagnante. S'il y a toujours égalité nous vérifierons les points de pénalité de chaque équipe pour la journée du tournoi et l'équipe qui aura le moins de points de pénalité l'emportera. Si après l'égalité persiste une partie de 5 minutes sera jouée entre les deux équipes pour départager le gagnant. Si le résultat de cette partie est une égalité, le gagnant sera joué à pile ou face.

## ***RÈGLES DU TOURNOI***

Dès l'arrivée sur le site du tournoi

- Le capitaine doit confirmer son arrivé au propriétaire du terrain.
- Chacun des joueurs doit absolument signer une décharge de responsabilité. Le capitaine doit recueillir les formulaires des membres de son équipe et les remettre au propriétaire du terrain avant la réunion des capitaines.
- Aucune équipe ne peut participer à un tournoi, sans que les frais d'inscription ne soient payés en entier avant 8:00am la première journée.

## ***HORAIRE***

- Tous les joueurs doivent être sur place et prêt a jouer selon l'horaire du tournoi. Si une équipe ne se présente à temps selon l'horaire elle pourra être remplacé dans ce tournoi par une autre équipe, même si les frais d'inscriptions ont été payés. Les frais d'inscription ne seront pas remboursés, même si elle est remplacée par une autre équipe.

## ***REUNION DES CAPITAINES***

- La réunion des capitaines devra se tenir 30 minutes avant le début de la première partie.
- Seulement les capitaines d'équipe pourront assister à la réunion des capitaines.
- Lors de la réunion, les capitaines recevrons toutes les instructions particulières ainsi qu'un avis écrit (si possible) de tout «changement de dernière minute» au sujet des règles ou règlements. Toutes les questions au sujet du tournoi, doivent être posées au moment de cette réunion.
- L'ignorance des règles et règlements ne pourra être invoqué lors de protestations.

## ***SÉCURITÉ***

Uniquement les masques fabriqués et approuvés pour le paintball sont acceptables.

- Les masques doivent être portés dans les situations suivantes :

- Dans ou près des zones désignées pour le tir des marqueurs.
- Dans la zone du chronographe.
- Quand le marqueur est utilisé ou que vous êtes près d'un joueur qui utilise son marqueur.

- Ne jamais regarder dans un canon quand ce dernier est installé sur le marqueur.
- Ne jamais pointer votre marqueur si vous n'avez pas l'intention de tirer.
- Ne jamais pointer votre marqueur sur une personne ne portant pas de masque de paintball.
- Ne jamais tirer sur des animaux ou des propriétés publiques ou privées.
- Les marqueurs doivent toujours être vidés dans les zones désignées à cet effet et jamais

de façon ce qu'une balle puisse pénétrer dans une zone de sécurité.

- Utiliser un marqueur à l'extérieur d'une zone désignée, peut entraîner la disqualification immédiate de l'équipe de ce joueur pour la journée du tournoi, sans remboursement des frais d'inscription, et annulation des points accumulés par cette équipe pour cette même journée.

### ***POINTAGE***

Élimination d'un joueur **10pts**

Premier décrochage du drapeau **30pts**

Accrochage du drapeau **40pts**

### ***RÈGLES DIVERSES***

- Aucune forme d'alcool ou de drogue ne sera permise avant ou pendant un événement. Aucune intoxication ne sera tolérée.

- Les feux de camp petits ou grands ne sont pas permis.

- Les animaux de compagnie ne sont pas permis sur le site du tournoi sans la permission explicite du propriétaire du terrain.

- Il incombe à chaque joueur de connaître toutes les règles et les règlements, l'ignorance de ces règles et règlements n'est pas une excuse pour ne pas les respecter.

- Il n'est pas permis de fumer sur les terrains de jeux.

Le manquement à une de ces règles peut entraîner l'expulsion du joueur ou de l'équipe.

### ***CHRONOMÈTRE***

- Tous les marqueurs seront chronométrés sur le terrain avant une partie. Tous les joueurs doivent tirer 3 balles, pour en suite tirer au-dessus d'un chrono à main. Tout marqueur qui excédera 280pps sera déposé sur le sol et l'équipe sera obligée de jouer sans ce marqueur.

- Les joueurs sont responsables de leur équipement. Un régulateur mal serré avant la partie. Ce joueur devra laisser son marqueur sur le sol et jouer sans marqueur. Si un arbitre voit un qu'un régulateur n'est pas serré pendant une partie une pénalité de 50 points sera accordée.

- Un arbitre peut en tout temps, sur ou hors du terrain, demander à un joueur de chronométrer son marqueur.

### ***ÉLIMINATION D'UN JOUEUR***

- Il est de la responsabilité de chaque joueur sous le feu de l'adversaire, de vérifier s'il a été touché, en cas de doute il doit demander un «paint check». Un joueur touché par un joueur de l'équipe adverse ou par un coéquipier est considéré éliminé.

- Si selon l'opinion de l'arbitre, un joueur, savait ou devait savoir qu'il est éliminé, ne se

déclare pas éliminé ou cherche à dissimuler ou effacer une touche, l'arbitre déclarera ce joueur éliminé, et éliminera aussi le joueur innocent de l'équipe du joueur fautif le plus près de ce dernier. Cette pénalité s'appelle le 1 pour 1.

- Si sur le terrain il reste un joueur de chaque équipe et qu'ils sont tous les deux éliminés s'il s'avère qu'un des deux ait triché les points de l'accrochage du drapeau seront accordés à l'autre équipe et une pénalité supplémentaire de 25pts sera créditée à l'équipe fautive.

- Pour qu'une touche compte le coup doit être direct et la balle doit se briser pour produire une marque de la grosseur d'un 25 cents, à la discrétion de l'arbitre, au sujet de ce règlement, tout ce qu'un joueur porte ou transporte est considéré comme faisant partie du joueur.

- Un arbitre peut décider qu'un joueur a été éliminé par l'examen du joueur et ce en tout temps.

- Tout joueur éliminé doit se déclarer immédiatement éliminé et quitter le terrain de jeu avec les bras en l'air tenant son marqueur au-dessus de la tête. En aucun temps un joueur ne peut parler après avoir été ou s'être déclaré éliminé. Parler après avoir été éliminé entraînera d'une pénalité de 25 pts

- Un joueur sera considéré éliminé si pendant une partie, une partie de lui-même ou de son équipement traverse le plan de la limite du terrain.

- Si un joueur pour quelque raison que ce soit enlève intentionnellement son masque sur le terrain, il sera automatiquement éliminé et pénalisé de 25 pts.

- Après son élimination un joueur ne pourra pas donner ou prendre aucune pièce d'équipement d'un autre joueur étant encore dans le jeu. Il en résultera une pénalité de 25 pts.

- Aucune simulation ne sera acceptée. Un joueur qui essaye de distraire un opposant en faisant semblant qu'il y a une urgence ou fait semblant qu'il est éliminé, il sera éliminé et pénalisé de <25 points. Le (dead man walk) n'est pas permis.

- Si deux ou plusieurs joueurs sont marqués simultanément, tous seront déclarés éliminés. Dans le cas où plusieurs joueurs sont marqués et que les joueurs ne s'entendent pas sur l'ordre dans lequel ils ont été marqués l'arbitre décidera quels joueurs sont éliminés.

- S'agenouiller ou s'étendre sur des balles déjà sur le sol peut compter pour une élimination, à la discrétion de l'arbitre.

- Nettoyer l'excès de peinture d'un squeegee sur vos vêtements peut être considéré comme une élimination, il revient à l'arbitre de décider s'il s'agit du résultat d'un tir ou non.

- Si un joueur essaye d'empêcher un arbitre de le vérifier, se cache d'un arbitre ou essaye d'essuyer une tache de peinture il en résultera une pénalité du 1 pour 1.

- Tirer délibérément sur un arbitre, un spectateur ou un joueur éliminé engendrera l'élimination du joueur, une pénalité de 25 pts.

### ***EXPULSION PERMANENTE***

À la discrétion du comité du CPPN, un joueur ou une équipe peuvent être expulsés d'un tournoi sans aucune forme de remboursement, s'il y a négligence ou violation délibérée d'une des règles ou règlements énumérés dans ce livret. Le comité du CPPN est le seul à pouvoir prendre une telle décision. Les situations qui peuvent entraîner l'expulsion

incluent mais sans se limiter à :

- La collusion entre équipes
- L'utilisation de balles non fournies par le terrain hôte du tournoi.
- Tricherie délibéré.
- Tirer avec un marqueur hors des zones désignées.
- Toute action jugée non sécuritaire.

Un joueur ou une équipe peuvent être expulsés complètement du «CPPN» a la discrétion du comité du «CPPN».

### ***PAINT CHECK***

- Les «paint check» peuvent être demandés en tout temps par un joueur ou par un arbitre. Pendant un «paint check» le jeu continue et le joueur continue à jouer jusqu'à la décision de l'arbitre. Le joueur étant vérifié se doit de continuer à se protéger en tout temps.
- Si un arbitre détermine qu'il serait trop difficile de contrôler un joueur pendant qu'il est en jeu cet arbitre peut alors déclarer le joueur neutre. Il est illégal de se déplacer ou d'avancer en direction du joueur qui a été déclaré neutre avant que l'arbitre ne remette ce joueur en jeu.
- Un arbitre a sa discrétion, peut ne pas répondre a l'appel d'un «paint check» s'il a de bonne raisons de croire que cet appel a été fait pour déterminer la position d'un opposant ou pour permettre de nuire au jeu. Si un ou plusieurs joueurs abusent volontairement du «paint check» l'arbitre peut à sa discrétion éliminer le ou les joueurs qui ont abusé de cette règle.

### ***RÈGLES GÉNÉRALES***

Pour une raison pratique vous trouverez des numéros de référence sous chaque règlement. Ces derniers représentent les pénalités applicable pour manquement a ces règlements.

- \* 1 \* - expulsion du tournoi
- \* 2 \* - expulsion de la partie

- Il n'est pas permis à un joueur de lancer quel qu'objet que ce soit non lié à la pratique du sport, il n'est pas permis d'avoir de contact physique avec un autre joueur ou un arbitre.

\* 1 \*

- Aucun démontage d'un marqueur n'est permis sur le terrain si ce n'est pour le nettoyer.

**25pts**

- Le fait de ne pas obéir à la décision d'un arbitre après un avertissement constitue une infraction.

**25 pts**

- Aucun outil d'aucune sorte n'est permis sur le terrain.
- Il n'est pas permis de tirer autre chose que des balles de peinture avec un marqueur.

**\* 1 \***

- Si une équipe n'est pas prête à jouer au moment du début d'une partie cette équipe devra jouer avec les joueurs qui sont prêts au moment du début de la partie ou déclarer forfait. Les points pour les joueurs manquants seront accordés à l'autre équipe comme si ces joueurs avaient été éliminés.

- Après les procédures de chronographe les équipes seront escortées à leur base de départ.

- Il est obligatoire pour tous les pistolets d'être équipés d'un accessoire approuvé de blocage du canon évitant un tir accidentel hors des zones désignées.

**25 pts**

- A tout moment un arbitre peut arrêter le jeu s'il a des raisons pour le faire. Pendant l'arrêt du jeu tous les joueurs resteront à leur position et n'intenteront aucune action autre que celles dictées par un arbitre. Les joueurs seront informés par l'arbitre de retourner à leur position de départ. L'abus de cette situation résultera d'une pénalité.

**50 pts**

- Si une équipe déclare forfait, l'autre équipe recevra les points de la moyenne de ses autres parties pour cette journée. Aussi toutes les autres équipes qui ont rencontré l'équipe qui a déclaré forfait recevront les points égal à la moyenne de leurs parties précédentes.

### ***PORTEUR DU DRAPEAU***

- Le porteur du drapeau doit le garder en évidence. Le drapeau peut être porté à la main ou autour du cou. Le drapeau ne peut servir de bouclier. Un joueur ne peut se débarrasser intentionnellement du drapeau quand il est en sa possession.

- Le drapeau peut être transféré entre joueurs actifs seulement.

- Si le porteur du drapeau est touché, il doit se déclarer «éliminé» et tenir le drapeau au-dessus de sa tête jusqu'à ce que l'arbitre ou un autre joueur vienne le récupérer, ensuite il quitte le terrain.

- Si un arbitre, reprend le drapeau d'un joueur éliminé il essayera de le raccrocher à son emplacement initial.

- Un joueur, peut à tout moment, intercepter le drapeau.

### ***APPELS***

- Seul le capitaine peut en appeler de la décision d'un arbitre après la fin de la partie. Aucun appel ne sera entendu après la signature des feuilles de pointage par les capitaines.

- Tout commentaire ou suggestions concernant ces règles et règlement doivent être envoyés par écrit au conseil du CPPN.
  - Le comité du CPPN se réserve le droit d'amender les règles et règlements si nécessaire.
- Toutes les décisions du comité sont finales.