



RÈGLES DU JEU CAPTURE DE DRAPEAU

Fédération d'Airsoft Sportif

RNA : W744002482 – SIREN : 819 787 953 00010

Mairie de MASSONGY, route de Genève – 74140 MASSONGY

www.ffass.fr – contact@ffass.fr

Sommaire

TITRE 1 MODE DE JEU - CAPTURE DE DRAPEAU (CDD).....	4
Section 1.1 TEMPS DE JEU.....	4
Section 1.2 CAPTURE DE DRAPEAU.....	4
Section 1.3 COMPTAGE DES POINTS.....	4
Section 1.4 AVANT LE DEPART.....	4
Article 1.4.1 Début de match.....	4
Alinéa 1.4.1.1 Feuilles d'inscription.....	4
Alinéa 1.4.1.2 Enregistrement de la composition des équipes.....	4
Alinéa 1.4.1.3 Contrôle technique.....	5
Alinéa 1.4.1.4 Puissances des répliques.....	5
Alinéa 1.4.1.5 Nombre de billes.....	5
Alinéa 1.4.1.6 Tirage AU Sort (TAUS).....	5
Article 1.4.2 Début de la manche.....	5
Alinéa 1.4.2.1 30 secondes.....	6
Alinéa 1.4.2.2 10 secondes.....	6
Alinéa 1.4.2.3 Départ.....	6
Alinéa 1.4.2.4 Faux-départ.....	6
Section 1.5 PENDANT LE MATCH.....	6
Article 1.5.1 Cadences de tir.....	6
Article 1.5.2 Obligations de vérifications.....	7
Article 1.5.3 Joueur OUT.....	7
Article 1.5.4 Obligations du joueur OUT.....	7
Article 1.5.5 Réplique OUT.....	7
Article 1.5.6 Réplique hors d'état de fonctionnement.....	8
Article 1.5.7 Modification des caractéristiques de la réplique.....	8
Article 1.5.8 Abandon et ramassage.....	8
Article 1.5.9 Contrôles techniques.....	8
Article 1.5.10 Remplacement.....	8
Article 1.5.11 Changement de coté.....	8
Article 1.5.12 Temps mort technique.....	9
Article 1.5.13 Interférences.....	9
Alinéa 1.5.13.1 Interférences orale.....	9
Alinéa 1.5.13.2 Interférences physique.....	9
Section 1.6 INTERRUPTIONS.....	9
Article 1.6.1 Interruption de match en cours.....	9
Article 1.6.2 Interruption du tournoi.....	10
Section 1.7 ELIMINATION ET PENALITES.....	10
Article 1.7.1 Application.....	10
Article 1.7.2 Classification des pénalités du joueur.....	10
Article 1.7.3 Liste des fautes entraînant une perte de point au classement.....	11
Article 1.7.4 Liste des fautes entraînant l'élimination du match.....	11
Article 1.7.5 Liste des fautes entraînant l'élimination du tournoi.....	12
Section 1.8 FAUTES PERSONNELLES.....	12
Article 1.8.1 Applications.....	12
Article 1.8.2 Liste des fautes personnelles.....	12
Article 1.8.3 Sanctions directes et sanctions supplémentaires.....	13
Section 1.9 FAUTES COLLECTIVES.....	13
Article 1.9.1 Sanctions.....	13

Article 1.9.2 Liste des fautes collectives.....	13
Section 1.10 VICTOIRE.....	14
Section 1.11 FIN DE PARTIE.....	14
Article 1.11.1 Responsable.....	14
Article 1.11.2 Feuille de match et réclamations.....	14
Section 1.12 FORFAIT ET DISQUALIFICATION.....	14
Article 1.12.1 Forfait sur un match.....	14
Article 1.12.2 Forfait sur un tournoi.....	15
Article 1.12.3 Disqualification.....	15
Section 1.13 CONFLIT DANS LE REGLEMENT.....	15
Article 1.13.1 Procédure.....	15

TITRE 1 MODE DE JEU - CAPTURE DE DRAPEAU (CDD)

Section 1.1 TEMPS DE JEU

Un match se joue en deux manches de 5 minutes séparées d'une mi-temps de 2 minutes permettant le changement de camps/bases.

Section 1.2 CAPTURE DE DRAPEAU

Pour que la capture de drapeau soit valide, un joueur doit atteindre la zone adverse, récupérer le drapeau, le déposer dans sa zone, attendre la fin de la manche et avoir été déclaré exempt de toute touche par un arbitre.

Section 1.3 COMPTAGE DES POINTS

Prise du drapeau adverse = 1 point

Capture du drapeau adverse = 3 points

Le comptage des points marqués est effectué à la fin du temps réglementaire de chaque manches (5 minutes).

Le fait de perdre son drapeau ne fait pas perdre de point à son équipe.

A la fin des deux manches la victoire est attribuée à l'équipe ayant le plus de points et remporte 3 points pour son classement général.

Le match nul donne 1 point à chaque équipe pour le classement général.

Le match perdu ne donne aucun point.

GAGNE = 3 Points

NUL = 1 Point

PERDU = 0 Point

Section 1.4 AVANT LE DEPART

Article 1.4.1 Début de match

Alinéa 1.4.1.1 Feuilles d'inscription

Les feuilles d'inscription des équipes doivent être enregistrées et validées auprès du directeur de tournoi représentant l'organisation.

Alinéa 1.4.1.2 Enregistrement de la composition des équipes

La composition des équipes doit être inscrite sur la feuille de match et validée par l'arbitre de table. En cas de doute, la décision du responsable terrain fait foi.

Alinéa 1.4.1.3 Contrôle technique

Avant chaque début de manche, l'ensemble des répliques des équipes doivent subir un contrôle technique complet pour en valider le fonctionnement ainsi que la puissance.

Une réplique ne remplissant pas un seul des tests du contrôle technique ne peut pas être utilisé sur le terrain.

Cette réplique peut, après avoir été de nouveau réglé, repasser l'ensemble des contrôles sous réserve d'accord de l'arbitre.

Alinéa 1.4.1.4 Puissances des répliques

Les répliques sont divisés en types suivant leur puissance et leur influence à coller à la réalité de celles-ci.

AEG - GBBR - HPA : Puissance de tir qui doit être comprise entre **350** et **360** Fps Maximum à la 0.20g.

AEG - GBBR – HPA Antisnipe : Puissance de tir comprise entre **400** et **410** Fps maximum à la 0.20g. Réplique Longue d'au moins 90 cm hors silencieux, muni d'une lunette de précision.

Snipe Spring - GBBR – HPA : **INTERDIT**

Bolt/PA – Co2 – Gaz - AEP : Puissance de tir doit être comprise entre **350** et **360** Fps Maximum à la 0.20g.

Pour les répliques de type HPA, seules les répliques équipées d'un manomètre verrouillable seront acceptées.

Alinéa 1.4.1.5 Nombre de billes

Chaque joueur doit emporter un maximum de 400 billes pour un match complet, à savoir 2 manches de 5 min.

Alinéa 1.4.1.6 Tirage AU Sort (TAUS)

Le choix des zones de départ se fait par un Tirage AU Sort (appelé TAUS) au moyen d'une pièce.

Tout autre moyen d'effectuer le TAUS est invalide.

Dans le cas du jeu "Capture de drapeau", il est possible que le choix des zones de départ soit déterminé suivant la position de l'équipe dans les colonnes du planning. Cette option doit être validée par le directeur de tournoi et le directeur de compétition et avoir été communiquée à l'ensemble des capitaines et des responsables terrain pour être appliquée.

Article 1.4.2 Début de la manche

Les transmissions radio entre les arbitres doivent être privilégiée pour un arbitrage de qualité.

Alinéa 1.4.2.1 30 secondes

Les 30 dernières secondes avant le début de la manche sont signalées par un coup de sifflet de l'arbitre principal et un bras levé de tous les arbitres.

Alinéa 1.4.2.2 10 secondes

Les 10 dernières secondes avant le début de la manche sont signalées par deux coups de sifflet de l'arbitre principal.

L'ensemble des arbitres présents sur le terrain confirment ce signal en maintenant leurs deux mains en l'air.

Tous joueurs doivent toucher le mat ou leur drapeau. Le non-respect de cette règle au moment du signal de départ constitue un faux- départ.

Alinéa 1.4.2.3 Départ

Le départ est signalé de façon auditive et visuelle. La combinaison de sons émise doit être différente des signaux précédents.

Le départ est signalé par un objet de type corne de brume.

L'ensemble des arbitres présents sur le terrain baissent leurs mains pour confirmer le départ.

Les joueurs doivent impérativement passer par leur respawn respectif pour valider leur mise en jeu et récupérer leurs répliques avant de faire toutes autres actions sur le terrain.

Au moment du départ, les joueurs doivent être en possession de l'ensemble de leurs vêtements et accessoires (y compris les accessoires de sécurité), seules les répliques d'armes se trouvent à leur respawn respectif.

Alinéa 1.4.2.4 Faux-départ

Le faux départ est caractérisé si le joueur ne touche pas la base, le mat ou le drapeau au moment du signal de départ.

Section 1.5 PENDANT LE MATCH

Article 1.5.1 Cadences de tir

Seul les tirs en semi sont autorisé, le full est interdit.

Article 1.5.2 Obligations de vérifications

Les joueurs ne peuvent empêcher les adversaires d'atteindre leur objectif qu'en les touchant au moyen de leur propre réplique d'arme ou à la main. Toute autre méthode visant à empêcher l'adversaire d'atteindre son objectif est considéré comme une faute de jeu et sanctionné. La possibilité de comportement antisportif peut alourdir la sanction dans une telle situation.

Le joueur est responsable de la validité des impacts. Dès qu'un joueur reçoit un impact, il doit validé de lui-même. Dans le cas contraire il peut se voir sanctionné par un arbitre ayant vu l'impact.

Un joueur impacté durant son mouvement ne doit plus continuer de tirer sur les joueurs adverses durant le reste de son mouvement.

Il est interdit d'enjamber ou de sauter par dessus un obstacle de plus de 100cm de hauteur.

Article 1.5.3 Joueur OUT

Un joueur est OUT lorsqu'il a été touché par une bille tirée par un joueur en jeu au moyen d'une réplique ou une réplique de grenade, par décision arbitrale ou si il est touché avec la main par son adversaire.

Un joueur est considéré comme OUT dès lors qu'il met la main sur sa tête ou effectue tout geste ressemblant. Son élimination est alors confirmée par l'arbitre.

Un joueur OUT ne peut pas se faire remplacer, il doit attendre la fin de la manche.

Un joueur est considéré comme OUT jusqu'à ce qu'il retourne à son respawn et valide son retour en jeu.

Article 1.5.4 Obligations du joueur OUT

Un joueur éliminé doit cesser immédiatement toute action de jeu en cours.

Un joueur éliminé doit immédiatement se taire et se rendre à son respawn le plus rapidement possible ou sortir du terrain le plus vite possible par le chemin le plus court afin de réduire au minimum leur impact sur le jeu en cours.

Un joueur OUT doit maintenir sa main sur sa tête jusqu'au respawn ou à sa sortie du terrain.

Article 1.5.5 Réplique OUT

Une réplique est OUT lorsqu'elle est touchée par une bille tirée par un joueur en jeu au moyen d'une réplique ou une réplique de grenade.

Article 1.5.6 Réplique hors d'état de fonctionnement

Le joueur utilise sa deuxième réplique et conserve sur lui sa réplique HS (pas d'abandon de réplique), ou si il le souhaite se déclare OUT de son plein grès.

Article 1.5.7 Modification des caractéristiques de la réplique

Les caractéristiques de la réplique ne peuvent pas être modifiées en cours de partie par le joueur sans accord d'un arbitre de jeu.

Cela inclut toute intervention sur l'électronique de la réplique ainsi que le ressort et le canon.

Article 1.5.8 Abandon et ramassage

Les équipements de sécurité (lunettes, masque, casque), les accessoires et tous éléments constitutifs d'une réplique ne peuvent pas être abandonnés sous peine de sanction.

Un joueur en jeu ne peut pas ramasser un accessoire abandonné sous peine de sanction.

Article 1.5.9 Contrôles techniques

Les arbitres peuvent effectuer à tout moment de la partie les contrôles techniques qu'ils estiment pertinents. Ces contrôles doivent être les moins intrusifs possibles pour le déroulement du jeu.

Lors d'un contrôle en cours de partie, une seule mesure peut être suffisante pour valider le contrôle. L'arbitre est seul apte à déterminer si une autre mesure est nécessaire.

Article 1.5.10 Remplacement

Les remplacements ne peuvent s'effectuer qu'à la fin de la première manche. L'arbitre doit être avertis de ce changement.

Seul un joueur blessé pendant une manche peut être remplacé

Article 1.5.11 Changement de coté

Les changements de coté s'effectuent à la fin de la première manche, les deux équipes disposent de 2 minutes. En cas de dépassement de ce délais, une pénalité sera donnée à l'équipe en faute.

Article 1.5.12 Temps mort technique

Le temps mort technique (timeout) ne peut être demandé à l'arbitre de table que par le responsable terrain.

Le temps mort technique dure autant de temps que nécessaire jusqu'à ce que le responsable terrain demande la reprise.

Lorsqu'un temps mort technique intervient entre le signal des 10 secondes et le début du round, la reprise est automatiquement effectuée sur le signal des 10 secondes.

Article 1.5.13 Interférences

Alinéa 1.5.13.1 Interférences orale

Toute intervention orale depuis une zone autre que la zone de jeu et ayant un impact possible dans la zone de jeu est considérée comme une interférence orale. Les interférences orales en jeu sont traitées par l'organisateur de tournoi qui a toute liberté d'action pour résoudre ce point.

Toute intervention orale effectuée par un membre de l'équipe en dehors de la zone de jeu ou en dehors de la zone neutre est considérée comme une interférence orale. Les interférences orales sont sanctionnées par l'élimination virtuelle du fautif et l'arbitre appliquera ensuite la pénalité correspondante sur un joueur de l'équipe en jeu.

Alinéa 1.5.13.2 Interférences physique

Toute intervention depuis une zone externe au terrain ayant une conséquence possible dans la zone de jeu est considérée comme une interférence physique. Les interférences physiques sont sanctionnées par l'élimination virtuelle du fautif et l'arbitre appliquera ensuite la pénalité correspondante sur un joueur de l'équipe en jeu. La notion de comportement antisportif peut alourdir ou modifier la sanction.

Section 1.6 INTERRUPTIONS

Article 1.6.1 Interruption de match en cours

Un match peut être interrompu en cas de force majeure.

Seul le responsable de terrain peut décider de l'interruption du match.

Lors d'une interruption de match, les joueurs doivent cesser toute action de jeu, sécuriser leurs répliques et les poser au sol.

La reprise du match se fait aux mêmes places qu'au moment de l'arrêt et doit suivre les étapes du chapitre 3.3 (début de manche)

Article 1.6.2 Interruption du tournoi

Une demande d'interruption de tournoi peut être effectuée soit par le directeur de tournoi soit par le directeur de compétition.

Le tournoi doit être interrompu dès la demande effectuée et une réunion impliquant le directeur de compétition, le directeur de tournoi ainsi que les représentants de toutes les équipes inscrites doit être mené dans les plus brefs délais.

Les conditions de reprise sont établies sur décision commune des directeurs de compétition et de tournoi.

Les modalités de reprise sont établies sur vote à la majorité des participants.

Un compte-rendu indiquant les votants (de façon nominative), les causes et les conditions de reprises devra être établi et publié sous 48h par le directeur de tournoi au travers des moyens de communication dont il dispose.

Section 1.7 ELIMINATION ET PENALITES

Article 1.7.1 Application

Les éliminations sont appliquées à des joueurs en jeu.

Les pénalités sont appliquées par l'arbitre.

Article 1.7.2 Classification des pénalités du joueur

La première pénalité engendre l'élimination de la manche en cours.

La deuxième pénalité engendre l'élimination du match.

La troisième pénalité élimine définitivement le joueur du tournoi.

Article 1.7.3 Liste des fautes entraînant une perte de point au classement

Une pénalité éliminant définitivement un joueur du tournoi = **-1 point**

Modifier les caractéristiques de la réplique sans accord de l'arbitre = **-1 point**

Modifier la configuration du terrain en cours de partie = **-1 point**

Passer au-dessus d'un obstacle de plus de 100 cm de hauteur = **-1 point**

Gêner volontairement l'arbitre = **-1 point**

Puissance d'une réplique supérieur à 410 FPS = **-1 point**

Deux faux-départ consécutif = **-1 point**

Abandon d'objet autre que les accessoires autorisés = **-1 point**

Empêcher le joueur adverse de remplir son objectif par un autre moyen qu'en le mettant OUT au moyen d'une réplique ou avec la main = **-1 point**

Interférence physique ou orale = **-1 point**

Article 1.7.4 Liste des fautes entraînant l'élimination du match

Faire une action de jeu après avoir été touché.

Faire une action de jeu après avoir été éliminé par un arbitre.

Parler de façon audible par un tiers dans la zone de jeu après avoir été touché ou éliminé par un arbitre.

Ne pas mettre et/ou ne pas maintenir la main sur la tête après avoir été éliminé et avant d'être sorti du terrain.

Ne pas sortir du terrain au plus vite et par le plus court chemin après avoir été éliminé.

Ramasser un objet sur le terrain en cours de jeu alors qu'on a été éliminé.

Interférence physique ou orale.

Puissance d'une réplique supérieur à 410 FPS

Article 1.7.5 Liste des fautes entraînant l'élimination du tournoi

Faire une action de jeu après avoir fait une faute sanctionnée par une élimination du match et entraînant un avantage partiellement décisif ou décisif pour son équipe.

La notion d'avantage reste à la libre interprétation de l'arbitre de jeu qui doit être correctement formé et suivi.

Puissance d'une réplique supérieur à 2 joules

Un joueur se retournant ostensiblement après avoir été touché lors d'une charge.

Utilisation d'outils dans l'aire de jeu

Refus d'obéir à un arbitre

Section 1.8 FAUTES PERSONNELLES

Article 1.8.1 Applications

Les fautes personnelles sont applicables à toute personne détentrice d'une licence ou équivalent même si elle ne joue pas.

Si une personne responsable d'une faute personnelle ne peut se voir appliquer la décision de l'arbitre, c'est le représentant de l'équipe (coach, capitaine, président de club) qui subira alors la sanction.

Un nouveau représentant de l'équipe devra alors être désigné.

Article 1.8.2 Liste des fautes personnelles

Abus de langage.

Contact physique avec un joueur adverse.

Mettre en péril sa propre sécurité ou la sécurité des autres.

Tir abusif sur un joueur adverse.

Pénétrer sur le terrain en cours de partie sans y avoir été autorisé par le responsable terrain.

Détérioration volontaire de matériel.

Tout comportement jugé comme antisportif par un arbitre.

Refus répétés d'obéir à un arbitre.

Usage délibéré d'une réplique en direction d'un arbitre ou d'une personne ne participant pas au jeu.

Pointer volontairement sa réplique en direction d'un arbitre ou d'une personne ne participant pas au jeu.

Manque de respect envers autrui.

Usurpation d'identité.

Caractéristiques techniques de réplique non conformes en cours de partie (hors puissance)

Modifier la configuration du terrain en dehors d'une partie en cours sans y avoir été autorisé par le directeur de compétition ou le responsable terrain.

Article 1.8.3 Sanctions directes et sanctions supplémentaires

Les fautes personnelles sont sanctionnées par la perte de ses droits pour le joueur fautif.

Un joueur ainsi sanctionné doit remettre sa licence à son capitaine. Le capitaine a la responsabilité de remettre la licence du joueur fautif au responsable de terrain.

Un joueur dépourvu de sa licence ne peut plus pénétrer que dans les zones accessibles aux spectateurs. Cette interdiction vaut pour l'ensemble de la durée du tournoi ou de la manche en cours.

Un joueur sanctionné pour faute personnelle peut faire l'objet de sanctions disciplinaires.

Seul le responsable terrain et le directeur de compétition sont en mesure d'appliquer et de faire appliquer les sanctions liées aux fautes personnelles.

Section 1.9 FAUTES COLLECTIVES

Article 1.9.1 Sanctions

Les fautes dites collectives sont sanctionnées par la disqualification directe de l'équipe fautive. Elles sont commises soit par l'équipe entière soit par un individu représentant l'équipe, soit par un individu et dont les conséquences impliquent l'ensemble de l'équipe.

La disqualification est à traiter comme un forfait pour le tournoi.

Des sanctions disciplinaires individuelles ou collectives peuvent alourdir la sanction initiale.

Seul le responsable terrain et le directeur de compétition peuvent appliquer et faire appliquer les sanctions pour fautes collectives.

Article 1.9.2 Liste des fautes collectives

Entente entre deux joueurs d'équipes adverses sur l'issue d'un match les concernant.

Refus d'obéir à un arbitre de la part du coach ou du capitaine

Joueur sous le coup d'une sanction personnelle pénétrant dans une zone d'accès réservé.

Modification du résultat d'une feuille de scores.

Usage de billes interdites.

Infraction au règlement d'Éthique dans la composition de la feuille d'équipe ou de la feuille d'inscription

Joueur portant, proférant, arborant des images, des slogans, des logos à caractère offensant, provocateur ou illégal sur le lieu du tournoi.

Section 1.10 VICTOIRE

L'équipe ayant le plus de point à l'issue des deux manches, remporte le match et marque 3 points de plus au tableau d'affichage.

Si le temps limite des deux manches est atteint, l'équipe ayant le plus de points à la fin du match remporte le match.

Si le temps limite est atteint et que les 2 équipes ont le même nombre de point, le match est déclaré nul et 1 point est attribué à chaque équipe.

Section 1.11 FIN DE PARTIE

Article 1.11.1 Responsable

Seul le responsable de terrain peut annoncer la fin de la partie en cours.

La déclaration de fin de partie faite par tout autre personne que le responsable terrain, arbitre ou non, ne sont pas valides.

Tant que la fin de partie n'est pas signalée par le responsable terrain, toute intrusion sur le terrain sera sanctionnée comme indiqué à la **Section 1.9**

Article 1.11.2 Feuille de match et réclamations

La feuille de match est vérifiée par le responsable terrain

Après vérification, la feuille de match est signée par les capitaines des deux équipes puis par le responsable terrain qui aura pris compte des éventuelles réclamations.

Toute réclamation doit être dûment signalée sur la feuille de match avant signature du responsable terrain. La présence ou l'absence de signature d'un capitaine ne fait pas office de demande de réclamation. Une feuille soumise à réclamation doit être contresignée par le directeur de compétition, après modifications éventuelles, pour être validée.

Section 1.12 FORFAIT ET DISQUALIFICATION

Article 1.12.1 Forfait sur un match

Les équipes sont déclarées forfait sur un match en cas d'absence ou de refus de jouer.

Le forfait est déclaré par le responsable terrain et doit être confirmé par le directeur de compétition. Un match déclaré forfait ne peut pas être rejoué.

Une équipe opposée à une équipe forfait sur un match est considérée comme victorieuse avec le maximum de points de goal-average possible.

Article 1.12.2 Forfait sur un tournoi

En cas de forfaits répétés sur plusieurs matchs, le directeur de compétition et le directeur de tournoi peuvent décider d'un forfait global sur le tournoi.

La décision doit être partagée par les deux directeurs.

Une fois la décision prise, elle n'est plus opposable.

Tous les points gagnés lors de matchs durant lesquelles l'équipe n'était pas considérée comme forfait sont annulés tant pour l'équipe forfait que pour les équipes l'ayant rencontrée.

Les équipes forfaits sur un tournoi sont exclues du classement. Elles seront indiquées en fin de classement avec la mention « Forfait ».

Article 1.12.3 Disqualification

Une équipe peut être disqualifiée sur décision commune du directeur de tournoi et du directeur de compétition. Une fois la décision prise, elle n'est plus opposable.

Une équipe disqualifiée est traitée comme étant forfait sur un tournoi. Des sanctions disciplinaires complémentaires peuvent être mises en œuvre.

Section 1.13 CONFLIT DANS LE REGLEMENT

Article 1.13.1 Procédure

Dans le cas d'une situation non prévue par le présent règlement ou d'un conflit d'interprétation entre deux articles du présent règlement, le responsable terrain, potentiellement aidé par le directeur de compétition, prendra sa décision en se basant sur l'usage commun, l'état de l'art ou le simple bon sens.

Les décisions prises par le responsable terrain lors d'une situation entrant dans le champ de cette section ne sont pas opposables ni réclamables.

Toute situation entrant dans le champ de cette section doit être portée dans les plus brefs délais à la connaissance de la commission Arbitrage qui se réserve le droit de modifier ou faire modifier le présent règlement dans le sens qu'elle jugera bon même si cette modification devait aller à l'encontre de la décision initialement prise.