



**THE BANK**

**A I R S O F T**

**2021**

Crée et édité par Christophe DENIS, Renaud PRIETO et Christian PAOLI

Règles mises à jour le jeudi 22 juillet 2021

## **TITRE 1      INFORMATIONS GENERALES**

### **Section 1.1      AVERTISSEMENTS**

#### **Article 1.1.1      Avertissements généraux**

- (a) Ce document présente les formats de jeux et les règles de jeux pour le déroulement des compétitions sous l'égide de la Fédération Airsoft Sportif.
- (b) Le déroulement d'un tournoi, la disposition du site du tournoi et des aires de jeu font partie intégrante du règlement de jeu.
- (c) Les règles régissant les joueurs, la composition d'une équipe et sa dénomination en tant qu'équipe première, seconde ou autres sont décrites dans le règlement d'éthique sportive.
- (d) 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.
- (e) Le présent règlement est enrichi des particularités liées aux formats spécifiques à la Fédération Airsoft Sportif.
- (f) Chaque joueur est présumé avoir pleinement connaissance du règlement de jeu officiel et des autres règlements relatifs aux compétitions sous l'égide de la Fédération de Airsoft Sportif (règlement d'éthique sportive et règlement disciplinaire). L'ignorance des règles ne constitue pas un motif de réclamation.
- (g) Une formation spécifique est nécessaire à la correcte interprétation et application du présent règlement, qui peut être demandé à la Fédération Airsoft Sportif,
- (h) La commission arbitrage de la Fédération d'Airsoft Sportif est seule compétente dans l'information et la formation ayant trait au présent règlement.

### **Section 1.2      SECTION SECURITE**

#### **Article 1.2.1      Principes de précaution**

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

- (a) Il est obligatoire de porter des protections oculaire (approprié à la pratique de l'Airsoft, EN166B), le masque de protection étant fortement conseillé partout où des répliques d'Airsoft sont potentiellement en activités (aire de jeu, zones de réglage et de contrôle ...).
- (b) Les chargeurs et la mise en position sûreté des répliques dès lors que l'on sort des zones de jeu, de réglages ou de contrôle.
- (c) N'utilisez jamais de matériel qui ne soit pas conforme à la réglementation Européenne. Ne faites pas de manipulations non conformes aux directives du fabricant.

**Article 1.2.2 Fair-Play**

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.

**Article 1.2.3 Le port de protections personnelles est fortement recommandé**

Cette responsabilité concerne les joueurs et son non-respect entraîne l'acceptation pleine et entière des conséquences possibles.

(a) Le port d'une protection de genoux est fortement recommandé.

(b) Le port de gants est fortement recommandé.

(c) Le port d'un casque est fortement recommandé.

(d) Le port du masque est fortement recommandé.

(e) Le port de chaussures type rangers est fortement recommandé.

(f) Le port de vêtement type treillis est fortement recommandé.

**LE PORT DE PROTECTIONS OCULAIRE EST QUANT À LUI OBLIGATOIRE**

## **TITRE 2 MODALITÉS D'INSCRIPTION AU CHAMPIONNAT THE BANK**

### **Section 2.1 ASSOCIATIONS**

Seules les associations pouvant justifier de leur déclaration avec leur numéro RNA peuvent s'inscrire au championnat.

### **Section 2.2 CONSTITUTION DES ÉQUIPES**

Les associations remplissant les conditions énumérées à la **section 1.1** ne peuvent engager qu'une seule équipe comprise entre 5 et 7 joueurs dans la région du siège social de l'association

### **Section 2.3 LES JOUEURS**

Les joueurs doivent avoir plus de 18 ans

Les joueurs doivent avoir une licence de la Fédération Airsoft Sportif valide

Les joueurs ne peuvent participer qu'à une seule qualification régionale.

Les joueurs ne peuvent représenter qu'une seule association participant au championnat.

Les joueurs ne peuvent pas participer et arbitrer dans une même qualification.

### **Section 2.4 TRANSFERT DE JOUEUR PENDANT LE CHAMPIONNAT**

Pendant toute la durée du championnat en cours, les joueurs ne peuvent pas changer d'équipe sans en avoir fait la demande auprès des organisateurs.

### **Section 2.5 FRAIS D'INSCRIPTION**

Les frais d'inscription sont définis dès le début de la saison.

Des frais d'inscription seront demandés à chaque équipe pour participer aux qualifications régionales.

En cas de qualification, des frais d'inscription seront demandé pour la finale.

Aucun remboursement ne pourra être effectué, sauf si l'évènement est annulé par la Fédération Airsoft Sportif.

### **TITRE 3 ZONE DE JEU**

#### **Section 3.1 LA ZONE DE JEU**

La zone constituant la zone de jeu doit être divisée en deux moitiés proportionnelles : la zone des policiers et la zone des voleurs.

#### **Section 3.2 LES ZONES POLICIERS – BANQUE – VOLEURS**

Il doit y avoir sur le site de jeu une zone désignée comme la **banque**. Il doit être situé obligatoirement dans la zone des voleurs.

*Une ligne doit être matérialisée au sol afin que les voleurs restent dans leur camp. Cette interdiction s'arrête 15 secondes après le départ de la police. Le joueur voleur franchissant cette ligne sera considéré OUT pour le reste de la manche.*

Entre 20 et 30 mètres de la banque, doit se trouver le point **d'extraction** (voiture, zone délimitée, char, hélicoptère, etc), qui sera également le point de départ des voleurs.

Sur le côté opposé du site, dans la zone police, se trouve le **point de départ** de l'équipe de la **police**. Dans la banque sera installé des lingots d'or (*objets représentant des lingots d'or, au nombre de 72*).

#### **Section 3.3 TAILLE DU SITE DE JEU**

Le site de jeu doit mesurer au moins 40 mètres sur 20 mètres

#### **Section 3.4 OBSTACLE**

Un obstacle est composé d'un ou plusieurs modules. Lorsqu'un obstacle est composé de plusieurs modules, ceux-ci doivent être accolés les uns aux autres de façon à obtenir un ensemble homogène et présentant le moins d'espaces possibles entre eux.

Il est interdit d'écarter des obstacles afin d'en tirer un avantage sur le jeu (le joueur sera déclaré OUT).

Il est interdit de sauter au-dessus d'un obstacle mesurant plus de 100 cm de hauteur (par exemple mini M = 100cm de hauteur). Le joueur sera déclaré OUT.

## **TITRE 4 LA MISSION PAR ÉQUIPE**

### **Section 4.1 CHOIX DES ZONES DE DÉPART**

Pour choisir le côté sur lequel elles vont commencer, les équipes effectuent un chifoumi (pierre-feuille-ciseaux).  
Ou à défaut, en commun accord entre les deux capitaines. Les équipes changent de côté après chaque manche.

### **Section 4.2 MISSION DES VOLEURS**

La mission des voleurs est de récupérer le maximum de lingots situés dans la banque avec au moins un joueur encore en jeu. Le déclenchement de l'alarme du coffre qui ordonnera le départ des policiers se fait au bout de 30 secondes après le départ des voleurs ou dès l'ouverture du coffre.

### **Section 4.3 COMPTAGE DES POINTS VOLEURS**

**Article 4.3.1** Chaque voleur encore en vie compte pour 10 points

**Article 4.3.2** Le voleur peut garder un ou plusieurs sacs de lingots avec lui en dehors de la banque jusqu'à la fin du temps réglementaire (5minutes).

**Article 4.3.3** Le voleur peut appuyer sur le bouton rouge situé dans la zone d'extraction après le signal des 2 minutes 30 secondes (simulant leur départ), les voleurs et les lingots dans le véhicule sont sécurisés. Le jeu continu jusqu'à la fin des 5 minutes réglementaire si des voleurs sont encore en jeu.

**Article 4.3.4** Les voleurs doivent avoir sorti au moins un lingot pour comptabiliser le ou les voleurs encore en vie.

#### **Article 4.3.5 Bonus voiture**

Hors cas du Jackpot, si au moins un voleur arrive à partir avec la voiture, les voleurs marquent 20 points supplémentaires, Pour que le bonus soit validé, il doit y avoir au minimum un voleur avec un lingot et le sac de transport.

#### **Article 4.3.6 Jackpot**

Le Jackpot est un bonus attribué aux voleurs lorsque les 5 membres de l'équipes sont rassemblés dans la zone prédéfinie (non détruite) au moment de l'extraction (à partir de 2 minutes 30 secondes) avec tous les lingots de la banque.

Le jackpot permet de doubler le score (72x2=144 points).

#### **Section 4.4 MISSION DES POLICIERS**

Les policiers doivent sécuriser les lingots pour empêcher le braquage. Ils peuvent détruire le véhicule des voleurs à l'aide d'une grenade.

##### **Article 4.4.1 Comptage des points policiers**

Les policiers ne marquent pas de point avec les lingots, en revanche ils marquent 1 point pour chaque policier encore en vie.

##### **Article 4.4.2 Bonus voiture**

Si le véhicule des voleurs est détruit, l'équipe des policiers marquent 20 points

##### **Article 4.4.3 Bonus Police**

C'est un bonus de 50 points attribué aux policiers lorsqu'ils réussissent à éliminer les 5 braqueurs avant la fin du temps réglementaire (5 minutes).

#### **Section 4.5 LES 3 SACS TRANSPORTS**

##### **Article 4.5.1 Départ**

Les voleurs ont à disposition dès leur départ au moins trois sacs pour transporter les lingots. Le nombre et la taille des sacs doivent être tel façon qu'il soit impossible d'y insérer tous les lingots dans un seul sac.

Au départ d'une manche, seuls les voleurs ont 3 sacs à leur disposition.

##### **Article 4.5.2 Règles de touche**

Le sac fait partie intégrante du joueur si ce dernier est porté avec le joueur. Le joueur peut s'en servir de protection si le sac est posé sur le sol.

##### **Article 4.5.3 Destruction des sacs**

Les sacs ne peuvent être détruit uniquement que s'ils se trouvent dans la zone d'extraction lors de sa destruction.

##### **Article 4.5.4 Utilisation des sacs**

Seul les voleurs peuvent utiliser les sacs pour transporter les lingots.

## **TITRE 1 MATCH**

### **Section 1.1 TEMPS DE JEU**

Un match comprend 2 manches de 5 minutes. Chaque équipes jouent le rôle de policiers et de voleurs à tour de rôle.

### **Section 1.2 DÉTERMINER LES GAGNANTS**

L'objectif du match est de collecter le maximum de lingots, avec le maximum de voleurs encore en vie. Chaque lingot compte pour 1 point.

#### **Article 1.2.1 Points de victoire**

Les points sont attribués à l'issue de chaque match comme suit :

- 3 points en cas de victoire
- 1 point pour un match nul
- 0 point pour une défaite

#### **Article 1.2.2 Les points différentiels (goal-average)**

Le goal-average est comptabilisé à la fin de chaque manche et mis à jour au tableau d'affichage général. Les points de goal-average sont attribués suivant le type de jeu.

#### **Article 1.2.3 Les prolongations**

Les prolongations ne sont utilisées qu'à partir des 8<sup>ème</sup> de Finale THE BANK. Pour tout autres matchs, le match nul sera comptabilisé (1 point pour chaque équipe).

Lors d'un match nul en 8<sup>ème</sup> de Finale THE BANK, les deux équipes doivent rejouer le match pour déterminer le vainqueur. Ce match doit se jouer avec les consommables restant.

#### **Article 1.2.4 Classement**

Le classement des équipes s'effectue sur les critères suivants par ordre de priorité :

- Nombre de points de victoire. On comptabilise le nombre de points de victoire des équipes. Le classement se fait par ordre décroissant.
- Nombre de points de différentiel (goal-average). On calcule le nombre de points de différentiels des équipes à égalité après application du critère précédent. Le classement se fait par ordre décroissant.
- Nombre de voleurs cumulé encore en vie. On calcule le nombre de joueurs voleurs encore en vie pour les équipes encore à égalité après application des critères précédents. Le classement se fait par ordre décroissant.
- Nombre de policiers cumulé encore en vie. On calcule le nombre de joueurs policiers encore en vie pour les équipes encore à égalité après application des critères précédents. Le classement se fait par ordre décroissant.
- Nombre de pénalités. On calcule le nombre de joueurs sortis sur pénalités pour les équipes encore à égalité après application des critères précédents. Le classement se fait par ordre croissant.
- Si, après application de ces cinq critères, il reste encore des équipes à égalité les matchs seront rejoués pour déterminer leur position au classement, mais les points ne seront pas additionnés au classement général.



### **Section 1.3 RÈGLES DE TOUCHE**

Lors de matchs de la compétition fédérale THE BANK, les joueurs sont éliminés lorsqu'ils sont soit touché par une bille de 6mm tiré par une réplique, soit touché par une bille de 6mm provenant de l'explosion d'une grenade, soit dans un périmètre de 5 mètres de l'explosion d'une grenade ou soit touché par un couteau factice tenue en main par l'adversaire.

#### **Article 1.3.1 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. Ou par décision arbitrale.

#### **Article 1.3.2 Action de jeu**

*Est considéré comme action de jeu une ou plusieurs de ces actions :*

- (a) Manipuler du matériel (billes, pot de billes, tige de nettoyage, etc.)
- (b) Pointer sa réplique vers la zone adverse ou vers un adversaire directement
- (c) Tirer
- (d) Parler de façon audible à un tiers
- (e) Se déplacer
- (f) Reload

#### **Article 1.3.3 Une manche (ou round)**

Une manche débute par le signal de départ du responsable terrain et s'arrête à la fin du temps de jeu effectif annoncé par l'arbitre central.

#### **Article 1.3.4 Comportement antisportif**

Est considéré comme comportement antisportif tout geste, toute parole démontrant la perte de sang-froid de la part du fautif. Ceci inclut mais ne se limite pas aux gestes démontrant une volonté de nuire, aux paroles ou gestes injurieux envers les arbitres, l'organisation, les joueurs, les spectateurs, aux dégradations diverses, etc.

Le non- engagement des joueurs d'une équipe pendant un match sera sanctionné.

- (a) De façon générale, le comportement d'un membre d'une équipe d'Airsoft doit être irréprochable et constituer un exemple de la maîtrise de soi nécessaire à la pratique de ce sport.
- (b) Tout écart dans cette maîtrise sera considéré comme comportement antisportif.

## **TITRE 2 QUALIFICATIONS RÉGIONALES DES ÉQUIPES**

### **Section 2.1 UNE QUALIFICATION PAR RÉGION**

Lors des qualifications régionales, le nombre total de points gagnés par chaque équipe est comptabilisé. Les 2 équipes avec le plus de points après avoir joué tous ses matchs sont qualifiées pour la finale THE BANK.

### **Section 2.2 DEUX QUALIFICATIONS PAR RÉGION**

Si deux qualifications sont organisées dans la même région, dans deux départements différents, chaque qualification doit prendre le nombre total de points gagnés par chaque équipe est comptabilisé.

Seule l'équipe avec le plus de points lors de cette qualification et après avoir joué tous ses matchs, est qualifiée pour la finale THE BANK.

#### **Article 2.2.1 Délimitation des régions**

##### **Alinéa 2.2.1.1 Région Nord-Ouest**

14 – Calvados  
18 – Cher  
22 – Côtes-D'Armor  
27 – Eure  
28 – Eure-et-Loir  
29 – Finistère  
35 – Ille-et-Vilaine  
36 – Indre  
37 – Indre-et-Loire  
41 – Loir-et-Cher  
44 – Loire-Atlantique  
45 – Loiret  
49 – Maine-et-Loire  
50 – Manche  
53 – Mayenne  
56 – Morbihan  
61 – Orne  
72 – Sarthe  
76 – Seine-Maritime  
85 – Vendée

***Alinéa 2.2.1.2* Région Nord-Est**

- 08 – Ardennes
- 10 – Aube
- 21 – Côte-D’or
- 25 – Doubs
- 39 – Jura
- 51 – Marne
- 52 - Haute-Marne
- 54 – Meurthe-et-Moselle
- 55 – Meuse
- 57 – Moselle
- 58 – Nièvre
- 67 – Bas-Rhin
- 68 – Haut-Rhin
- 70 – Haute-Saône
- 71 – Saône-et-Loire
- 88 – Vosges
- 89 – Yonne
- 90 – Territoire-de-Belfort

***Alinéa 2.2.1.3* Région Sud-Ouest**

- 09 – Ariège
- 12 – Aveyron
- 16 - Charente
- 17 – Charente-Maritime
- 19 – Corrèze
- 23 – Creuse
- 24 – Dordogne
- 31 – Haute-Garonne
- 32 – Gers
- 33 – Gironde
- 40 – Landes
- 46 – Lot
- 47 – Lot-et-Garonne
- 64 – Pyrénées-Atlantiques
- 65 – Hautes-Pyrénées
- 79 – Deux-Sèvres
- 81 – Tarn
- 82 – Tarn-et-Garonne
- 86 – Vienne
- 87 - Haute-Vienne

**Alinéa 2.2.1.4 Région Sud-Est – Zone A**

- 01 – Ain
- 03 – Allier
- 07 – Ardèche
- 15 – Cantal
- 26 – Drôme
- 38 – Isère
- 42 – Loire
- 43 – Haute-Loire
- 48 – Lozère
- 63 – Puy-de-Dôme
- 69 – Rhône
- 73 – Savoie
- 74 – Haute-Savoie

**Alinéa 2.2.1.5 Région Sud-Est – Zone B**

- 2A – Corse-du-Sud
- 2B – Corse-du-Nord
- 04 – Alpes-de-Haute-Provence
- 05 – Hautes-Alpes
- 06 – Alpes-Maritimes
- 11 – Aude
- 13 – Bouches-du-Rhône
- 30 – Gard
- 34 – Hérault
- 66 – Pyrénées-Orientales
- 83 – Var
- 84 – Vaucluse

**Alinéa 2.2.1.6 Région Île De France**

- 02 – Aisne
- 59 – Nord
- 60 – Oise
- 62 – Pas-de-Calais
- 75 – Paris
- 77 – Seine-et-Marne
- 80 – Somme
- 92 – Hauts-de-Seine
- 93 – Seine-Saint-Denis
- 94 – Val-de-Marne

**Alinéa 2.2.1.7 DOM-TOM**

Les DOM-TOM ne sont pas encore pris en compte pour la compétition THE BANK

### **TITRE 3 CLASSEMENT NATIONAL**

Les équipes qualifiées seront déterminées par le classement général après avoir rencontré toutes les équipes de leur région. Il n'y a pas de phases finales.

En cas d'égalité ou de match nul se reporter à la section (*prolongations*).

Le classement national peut permettre le repêchage d'équipes. Sera pris en compte le nombre de points de chaque équipe qu'elles auront obtenues lors de leur qualification régionale. Ce nombre sera mis dans l'ordre décroissant afin d'en établir un classement National THE BANK.

## **TITRE 4 LA FINALE**

### **Section 4.1 LES ÉQUIPES QUALIFIÉES**

Les 10 équipes sélectionnées lors des qualifications régionales se rencontrent toutes suivant un ordre prédéfini par les organisateurs.

Les 8 meilleures équipes sont déterminées par le classement général finale après que les 10 équipes aient effectué tous leurs matchs et se qualifient pour les phases finales.

### **Section 4.2 LES PHASES FINALES**

Après avoir déterminé les 8 meilleures équipes. Les équipes se rencontrent directement en quarts de finale et les gagnantes en finale.

#### **Article 4.2.1 Finale THE BANK**

Lors de la finale THE BANK, le nombre total de points gagnés par chaque équipe est comptabilisé. Les 8 équipes comptabilisant le plus de points sont qualifiées pour les phases finale.

La 1<sup>er</sup> équipe rencontre la 8<sup>ème</sup>

La 2<sup>ème</sup> équipe rencontre la 7<sup>ème</sup>

La 3<sup>ème</sup> équipe rencontre la 6<sup>ème</sup>

La 4<sup>ème</sup> équipe rencontre la 5<sup>ème</sup>

*Les phases finales sont à élimination direct.*

Une fois les 4 meilleures équipes qualifiées, elles participeront aux demi-finales

Les deux meilleures équipes se rencontrent lors de la finale pour déterminer la championne nationale d'airsoft du mode THE BANK.

*Une petite finale est organisée avant la finale pour déterminer la troisième équipe.*

L'équipe gagnante de la finale sera déclarée vainqueur THE BANK.

## **TITRE 5 REMPLACEMENT DE JOUEUR**

**Section 5.1** Les remplacements des joueurs pendant un match sont interdits, sauf cas particuliers.

**Section 5.2** Un joueur peut être remplacé par un autre joueur de son équipe seulement entre deux manches et à condition que le changement soit effectué suite à une blessure obligeant son remplacement.

**Section 5.3** Le joueur remplaçant récupérera les billes et/ou grenade(s) du joueur qu'il remplace.

**Section 5.4** Si le joueur remplaçant entre avec des billes ou/et grenade(s) autre que celles données par le joueur remplacé, le joueur se verra sanctionné.

**Section 5.5** Toute sortie d'un joueur de la zone de jeu est définitive, même entre 2 manches.

## **TITRE 6 REPLIQUES**

### **Section 6.1 PUISSANCE DES RÉPLIQUES**

Les répliques ne doivent pas avoir une puissance supérieure à 356 fps à la 0,25g

### **Section 6.2 RESTRICTIONS**

~~Article 6.2.1~~ Les répliques ne doivent pas avoir de bouteille d'air directement accroché à la poignée de la réplique de façon à ne pas dénaturer l'apparence de la réplique.

**Article 6.2.2** Les répliques ne peuvent pas tirer plus de 30/coups par seconde

## **TITRE 7 MUNITIONS**

**Section 7.1** Pour chaque match du tournoi, les joueurs de chaque équipe entrent dans le jeu avec 400 billes par joueur et 2 grenades non pyrotechnique par équipe.

**Section 7.2** Chaque joueur reçoit 400 billes de 0,25g traçantes (suivant le terrain) fournies par l'organisateur.

**Section 7.3** La totalité des 400 billes est donnée à chaque joueur avant chaque match.

**Section 7.4** Le joueur emportant plus de billes qu'initialement prévu se verra sanctionné.

**Section 7.5** Avant chaque match les joueurs doivent se présenter avec leurs chargeurs vides.

**Section 7.6** A la fin de chaque match les joueurs doivent vider entièrement leurs chargeurs devant un arbitre et rendre les grenades non utilisées.

## **TITRE 8 CHARGEURS**

**Section 8.1** Les chargeurs ne peuvent contenir que 150 billes maximum

**Section 8.2** Les chargeurs Hi-Cap sont interdits

## **TITRE 9 GRENADES**

- Section 9.1** Dans le tournoi, chaque équipe dispose de 2 grenades par match (2 manches) fournies par les organisateurs.
- Section 9.2** Il s'agit de grenade CO2 avec environs 200 billes. Avec un retard de 3 à 10 secondes.
- Section 9.3** Les grenades sont assemblées par les joueurs eux même.
- Section 9.4** La grenade doit éviter d'être lancée directement sur un joueur.
- Section 9.5** Un coup de grenade est compté lorsqu'un joueur est touché directement par une bille d'une grenade explosée quel que soit la distance, si la grenade explose à 5 mètres du joueur sans protection ou si la grenade explose dans une pièce où se trouve le joueur et qu'il n'est pas protégé par un obstacle.
- Section 9.6** Les joueurs peuvent se protéger de l'explosion en utilisant une protection à l'intérieur de la zone de jeu (canapés, portes, armoires, porte de la banque, placards, etc...). Celles-ci seront identifiées comme zones de sécurité et seront signalées par l'arbitre avant le tournoi.

## **TITRE 10 LE BOUCLIER**

Fourni par les organisateurs pour les policiers, et récupérable pendant le jeu par le voleur.

### **Section 10.1 Départ**

Au départ d'une manche, seul l'équipe des policiers dispose d'un bouclier.

### **Section 10.2 Protection**

Toutes personnes cachées intégralement derrière le bouclier seront protégées de l'explosion de la grenade.

### **Section 10.3 Destruction du bouclier**

Le bouclier ne peut être détruit que par une grenade qui explose dans un rayon de 5 mètres. Une fois que le bouclier est détruit, il est rendu inutilisable par les autres joueurs jusqu'à la fin de la manche (il sera donc posé poignées au sol).

### **Section 10.4 Utilisation du bouclier**

Tous les joueurs, policiers ou voleurs peuvent utiliser le bouclier si celui-ci n'est pas détruit.



## **TITRE 11 LES LINGOTS D'OR**

**Section 11.1** Les lingots utilisés pour le jeu THE BANK sont des barres d'environ 10cmx5cmx30cm, le poids ne doit pas dépasser 500 grammes. Les barres peuvent être en bois.

### **Section 11.2 Déplacements**

Les lingots ne peuvent être retirés de la banque que par les voleurs et uniquement à l'aide de sac.

#### **Article 11.2.1 Cas Particulier**

Dans le cas où des lingots seraient tombés des sacs pendant le transport, les voleurs sont autorisés à transporter à la main.

## TITRE 12 LES PÉNALITÉS

|  |   |
|--|---|
| Strike   | Touche non comptée  |
| Strike<br>-20 points au général                                  | Le joueur voleur dépasse sa ligne avant les 15 secondes                               |
| Strike<br>-100 points au général                                 | Touche non prise volontairement   |
| -100 points au général   | Puissance modifiée sans en avoir prévenu l'arbitre principal ( $\pm$ 10 fps)          |
| -200 points au général   | Parler ou donner des indications par un joueur OUT                                    |
| Strike<br>-200 points au général                                 | Equipe commençant un match avec plus de 1200 billes                                   |
| -200 points au général   | Un joueur revenant en jeu sans autorisation alors qu'il était sorti de la zone de jeu |
| -200 points au général   | Parler ou donner des indications a un joueur sur le terrain en étant dans le public   |
| Strike<br>-200points<br>2 Matches de suspendu                    | Contact physique agressif en jeu entre les participants                               |
| -400 points au général   | Contestation d'arbitrage en jeu   |
| Strike<br>-400points<br>Suspendu pour le reste de la compétition | Contact physique agressif hors-jeu entre les participants                             |
| Banni de la compétition de l'année en cours                      | Contact physique avec blessure entre les participants                                 |
| Banni de l'événement   | Si un spectateur parle ou donne des indications a un joueur sur le terrain            |
| -400 points au général   | Comportement antisportif (Cf : Article 1.3.4)   |

Pour toutes les pénalités répétées par le même joueur, voici le barème :

**1er avertissement : Carton JAUNE**

**2ème avertissement : Carton ROUGE : Exclusion du match**

**3ème avertissement : Exclusion de la compétition**

**TITRE 13 RÉCAPITULATIF DES TEMPS DE JEU**

| TEMPS                     | VOLEURS                                 | POLICIERS |  |
|---------------------------|---|-----------|--|
| 00:00:00                  | DEPART                                  | ---       | <i>Départ uniquement des voleurs</i>   |
| OUVERTURE DU COFFRE       |   | DEPART    | <i>Départ de la police, après ouverture du coffre par les voleurs</i>  |
| OUVERTURE DU COFFRE + 15s | PLUS DE LIMITE DE ZONE                  |           | <i>15s après le départ de la police, les voleurs n'ont plus aucune limite de zone</i>  |
| 00:30:00                  |   | DEPART    | <i>Départ de la police</i>   |
| 00:45:00                  | PLUS DE LIMITE DE ZONE                  |           | <i>15s après le départ de la police, les voleurs n'ont plus aucune limite de zone</i>  |
| 02:30:00                  | VALIDATION EXTRACTION (DEPART VEHICULE) |           | <i>Après 02:30:00, les voleurs peuvent buzzer pour simuler le départ des voleurs et valider les voleurs et lingots présent dans la zone d'extraction</i> |
| 05:00:00                  | FIN DU TEMPS DE JEU                     |           |  |