

Règlement sportif
du
Millennium

Traduction française de la version de MAI 2005

Par Wilfrid Lupano

Important :

Cette traduction est fournie par l'auteur à titre indicatif uniquement. Bien que membre de l'équipe des « pro referees » du Millennium, et bien qu'ayant participé activement à la rédaction de la version originale de mai 2005, l'auteur n'a, à l'heure actuelle, aucun mandat légal du Millennium pour présenter une traduction officielle du règlement. Cette traduction n'engage donc EN AUCUN CAS la direction de Millennium.

Elle n'est pas, à l'heure actuelle, validée par le Millennium et ne saurait servir de base à d'éventuelles réclamations ou invalidations de résultats. Le seul document ayant force de loi en la matière est la version originale en anglais, disponible sur le site internet du Millennium, www.millennium-series.com

L'auteur s'est efforcé de produire ici une traduction 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 (qui n'en manque pas...)

Merci de contacter l'auteur pour toute observation relative à la présente traduction (coquilles, présence éventuelle d'informations erronées ou autres questions.)

Wilfrid Lupano (willup@numericable.fr)

Table des matières

Introduction

- I. Informations générales**
 - 01 Taille et configuration des terrains
 - 02 Frais d'inscription
 - 03 Cartes d'identité des joueurs et classification
 - 04 Fiche d'équipe
 - 05 Classement
 - 06 Matches
 - 07 Arbitrage
 - 08 Gestuelles d'arbitrage
- II Équipement**
 - 09 Tenue de jeu
 - 10 Protections
 - 11 Marqueurs
 - 12 Autres équipements
 - 13 Équipements interdits
 - 14 Billes
- III Le jeu**
 - 15 Début de partie
 - 16 Interruptions de jeu
 - 17 Fin de partie
 - 18 Procédures de vérifications des joueurs en fin de matchs
 - 19 Inspections des marqueurs avant match
 - 20 Test de vélocité et de cadence durant le jeu
 - 21 Drapeaux et brassards
 - 22 Joueur porteur de drapeau
 - 23 Raccrochage de drapeau
 - 24 Recherche d'impacts
 - 25 Neutralisation
 - 26 Impacts
 - 27 Impacts non évidents
 - 28 Impacts évidents
 - 29 Éliminations
- IV Score**
 - 30 Points
 - 31 Feuille de score
 - 32 Forfaits
 - 33 Égalité au classement
- V Pénalités**
 - 34 Jeu avec impact
 - 35 Essuyage
 - 36 Interférence
 - 37 Application de pénalités
 - 38 Pénalités additionnelles
 - 39 Suspensions, expulsions, disqualifications et amendes dues aux comportements antisportifs majeurs.
- VI Divers**
 - 40 Image
 - 41 Modifications des règles

Introduction

Introduction

Le Millennium Series Ltd a pour vocation la réalisation de tournois de paintball d'envergure internationale, respectueux des règles de sécurité et du fair-play.

Le Millennium Series Ltd s'efforce de faire du paintball un sport toujours plus attrayant pour les joueurs, les sponsors et le public. Dans cette optique, un comité de règlement se garde le droit de faire évoluer les règles lorsque le besoin s'en fait sentir. Le comité du règlement est en charge d'étudier tous les sujets ayant trait aux règles du Millennium. Les dirigeants se chargent, eux, de faire appliquer ces règles. Le comité et les dirigeants tiendront une réunion préalable à chaque tournoi officiel afin de s'assurer de la bonne application et du respect des règles garantissant la sécurité, la convivialité et l'esprit de compétition pour les joueurs, les sponsors et les spectateurs.

Nous remercions tous ceux qui s'investissent auprès du Millennium pour faire de ce circuit ce qu'il est.

Un mot sur la sécurité

Le paintball a la réputation d'être un sport sans risque lorsque toutes les règles de sécurité sont respectées.

Nous encourageons donc tous ceux qui pratiquent ce sport ou sont impliqués à un quelconque degré dans cette activité à respecter les règles suivantes :

- **Portez un masque de paintball approprié** partout où des marqueurs de paintball sont potentiellement en activité.
- **Utilisez un sac à canon** partout où les visières et les masques de paintball ne sont pas portés de façon systématique.
- **Respectez la limite de vitesse en sortie de canon.** Assurez-vous que vos marqueurs ne tirent jamais à plus de 300 pieds par seconde en sortie de canon. Les visières et les structures en filet autour des terrains n'ont pas été développées pour résister à des vitesses plus élevées.
- **Prenez grand soin de vos systèmes à air comprimé ou à CO2.** N'utilisez jamais de bouteille dont la date de validité est expirée. Assurez-vous également que le système de valves est intact.

Le respect de ces quelques règles évitera la majorité des accidents et des blessures, et permettra à notre sport de garder une bonne image et d'éviter des tarifs d'assurance excessifs. 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 générales

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 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 medias 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

- 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 entourée d'un système de filet approuvé par le Millennium. Sa surface au sol doit être de 55m x 33m. L'aire de jeu devra contenir un minimum de 25 obstacles qui 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.
- 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.
- 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

- 2.01 Les frais d'inscription pour chaque saison et chaque division seront annoncés sur le site internet du Millennium.
- 2.02 Ces frais doivent être réglés auprès du promoteur de chaque événement.

3. Cartes d'identité des joueurs et classification.

- 3.01 Les joueurs doivent posséder une carte d'identité du Millennium 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.
- 3.02 Les cartes ID du Millennium peuvent être achetées seulement sur place lors de chaque événement. Le prix de cette carte sera annoncé sur le site internet du Millennium.
- 3.03 Les cartes ID sont valables pour un an.
- 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.
- 3.05 La division mentionnée sur la carte ID d'un joueur correspond à la division dans laquelle joue l'équipe à laquelle il appartient. Il garde cette position tout au long de la saison jusqu'à ce qu'il change de division, comme mentionné dans les règles.
- 3.06 Les joueurs peuvent changer d'équipe au sein de leur division et des autres divisions. Si un joueur « descend » de division une fois, il ne peut plus remonter au cours de cette même saison.

- 3.07 Après qu'une équipe aie disputé son 4^{ème} tournoi de la saison en Champion's League, div1 ou div2, sa feuille d'équipe (roster) est maintenue telle qu'elle est au début du 4^{ème} tournoi et ne peut plus être changée pour les tournois suivants durant cette même saison.
- 3.08 Les joueurs qui entament ou s'inscrivent à un tournoi sous un faux nom seront bannis pour au moins 3 tournois du Millennium.

4. Fiche d'équipe (roster)

- 4.01 Les équipes peuvent inscrire jusqu'à 15 joueurs sur leur fiche d'équipe, mais ne peuvent entrer qu'à 7 sur les terrains des tournois en format 7vs7, et à 5 pour le 5vs5.
- 4.02 Aucun joueur ne peut apparaître sur plus d'une fiche d'équipe.
- 4.03 Tous les joueurs doivent être légalement autorisés à jouer dans le pays où se déroule le tournoi en cours.
- 4.04 Les fiches d'équipe ne seront validées que lorsque tous les frais à la charge de l'équipe auront été acquittés.
- 4.05 Les équipes doivent fournir leur fiche d'équipe dûment remplie lors de l'inscription. Cette fiche ne peut plus être changée une fois que le tournoi a commencé.
- 4.06 Une équipe qui conserve 100% de son effectif intact mais qui choisit de changer de nom en cours de saison conservera la totalité de ses points marqués sous son ancien nom, sous réserve que l'équipe informe le Millennium d'un tel changement par écrit.
- 4.07 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 l'annulation pure et simple de tous les matchs de cette équipe.

5. Classement

- 5.01 Les points du classement 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.
- 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...

5.03 Une équipe qui décide de passer de la division II à la division I ou de la division III à la division II gardera le bénéfice d'un pourcentage des points gagnés jusque-là cette saison. Après le premier tournoi : 80% ; après le deuxième : 60% ; après le troisième : 40% ; après le quatrième : 20%.
Les équipes qui décident de « descendre » de division conservent 100% de leurs points gagnés cette saison, quel que soit le nombre de division descendue.

5.04 Les équipes assurant l'arbitrage d'un tournoi recevront 200 points. Ces points seront attribués sous réserve que l'équipe s'acquitte de ses obligations en tant qu'équipe d'arbitre, à l'appréciation du responsable de l'arbitrage du Millennium.

6. Matches.

6.01 Les équipes, composées de 7 joueurs, disputeront 8 matchs de qualifications. Ces matchs se feront selon le système de répartition décrit en 6.03.

6.02 Les matchs durent 7 minutes.

6.03 Matches et divisions :

- Les équipes de Champions'league rencontreront des équipes issues de champions'league, Div I et Div II.
- Les équipes de Div I rencontreront des équipes issues de Champions' league, de Div I et Div III.
- Les équipes de Div II rencontreront des équipes issues de Champions' league, de Div II et de Div III.
- Les équipes de Div III rencontreront des équipes issues de Div I, Div II et div III.

6.04 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...)

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.

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.

6.07 Deux équipes appartenant au même propriétaire ou au même club, ayant le même manager ou structure sportive d'origine ne peuvent se rencontrer ni durant les matchs de qualification, ni durant les quarts de finales. Ainsi, deux équipes répondant à cette description ne peuvent se rencontrer avant les demi-finales.

- Si le classement normal établit que 2 équipes répondant à cette description doivent se rencontrer, la moins bien classée des deux sera « descendue » d'une ou deux places dans le classement (selon les possibilités) pour faire en sorte que la rencontre n'ait pas lieu.
- Si l'équipe la moins bien classée est déjà au bas de sa poule et ne peut ainsi pas être « descendue » suffisamment, l'équipe la mieux classée sera alors « descendue » d'une ou deux places (selon les possibilités). Si aucune des 2 équipes ne peut être « descendue » dans sa poule, l'équipe la moins bien classée sera « remontée » d'une place ou deux (selon les possibilités).
Le classement comparatif sera établi en fonction des points marqués lors des matchs de qualification et/ou des phases finales précédentes celle durant laquelle intervient le problème.

7. Arbitrage

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.

7.02 Les arbitres portent des maillots rayés noirs et blancs qui les distinguent des joueurs. Le chef de terrain porte un maillot rayé orange et noir qui indique son statut sur le terrain.

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

7.04 Les arbitres doivent avoir une connaissance exhaustive du règlement du Millennium et doivent tout mettre en œuvre 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.

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

8. Gestuelles d'arbitrage.

- 8.01 Elimination- L'arbitre signale 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. L'arbitre ne peut remettre en jeu un joueur dont il a signalé l'élimination par cette gestuelle.
- 8.02 Clean- L'arbitre signale qu'un joueur est « clean », c'est-à-dire non marqué par des impacts valides, en faisant tourner sa main ou une serviette au-dessus de sa tête. Le joueur ainsi déclaré « clean » peut continuer à jouer.
- 8.03 Neutre- L'arbitre signale 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 seront effectuées que dans les cas extrêmes, lorsqu'il est difficile d'effectuer les vérifications classiques sur un joueur.
- 8.04 « One for one », « two for one » ou « three for one »- Ces pénalités sont signifiées comme suit : l'arbitre signale d'abord l'élimination du joueur fautif. Puis, il signale 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.

II. ÉQUIPEMENT

9. Tenue de jeu.

- 9.01 Chaque joueur ne peut porter que deux épaisseurs de vêtements, à moins que la température ait été annoncée officiellement comme étant en dessous de 10°C, auquel cas une troisième épaisseur sera autorisée. (Une épaisseur est ici définie comme une pièce de tissu en coton standard dont le grammage est d'environ 150g/ m²). 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.
- 9.02 La tenue d'équipe ne peut être rayée de noir et blanc et évoquer la tenue des arbitres. De même, la couleur orange est interdite sur les tenues.
- 9.03 La tenue des joueurs ne doit présenter aucun trou ni aucune déchirure, 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...)
- 9.04 Le matelassage (deux épaisseurs cousues l'une sur l'autre) compte comme deux épaisseurs pour la zone matelassée.
- 9.05 Les chaussures équipées de pointes ou de crampons métalliques sont prohibées.
- 9.06 Les maillots (ou jerseys) doivent être rentrés dans le pantalon ou sous le harnais.
- 9.07 Les joueurs ne peuvent porter qu'une seule paire de gants rembourrés.
- 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.
- 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.
- 9.10 Si un arbitre trouve un élément de tenue illégal sur un joueur durant le cours du jeu, il éliminera ce joueur immédiatement.

10. Protections

- 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 également être aux normes ASTM. 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. 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 un avertissement d'équipe pour première infraction. En cas de seconde infraction, le joueur incriminé sera exclu du tournoi en cours.

- 10.02 Les masques de protection doivent être portés dans le respect de leur conception originale. Les divers éléments qui les constituent (bas de masque, protections latérales) ne doivent pas être tordus ou retournés, ni modifiés en aucune façon.
- 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.
- 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.
- 10.05 Les joueurs sont autorisés à porter des pantalons rembourrés. Le rembourrage de la protection utilisée ne doit pas être modifié par rapport à sa conception originale.
- 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 ne doit pas empêcher les billes de casser sur cette protection.
- 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 n'excède pas 2cm. Les écharpes, bandanas et produits similaires sont prohibés.
- 10.08 Les joueurs sont encouragés à porter des protections au niveau du crâne. Ladite protection ne doit pas excéder 1cm d'épaisseur.

11. Marqueurs

- 11.01 Les joueurs sont autorisés à faire usage de marqueurs de paintball semi-automatiques 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. En d'autres termes, l'écart minimum entre deux billes tirées ne doit pas être inférieur à 65ms. Les marqueurs doivent être en mode semi-automatique ou pompe, et ne peuvent tirer qu'une seule bille par cycle de détente. Une fois que la détente est relâchée, une seule bille doit être tirée.

- 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 puis le relâchement de cette force par le doigt, et cela pour chaque cycle.
- 11.03 Les marqueurs équipés d'un système de gestion électronique de tir doivent être bloqués en mode semi-automatique. Le marqueur ne doit pas permettre le réglage des fonctions de « dwell », « debounce » ou du mode de tir pendant le jeu. Un marqueur capable de fonctionner sous d'autres modes que le simple mode semi-automatique (ou pompe) 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. Si le marqueur est équipé d'un système de détection de présence de billes dans la chambre (œil etc...), le joueur est autorisé à activer et désactiver ce système durant le jeu avec la permission de l'arbitre. Les joueurs peuvent également activer ou désactiver leurs loaders à des fins de nettoyage avec la permission de l'arbitre.
- 11.04 Tous les marqueurs équipés de systèmes de réglage externe de vitesse doivent être modifiés de telle façon que la vitesse ne soit pas modifiable en jeu. Tous les régulateurs doivent requérir l'usage d'un outil pour être ajustés.
- 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.
- 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 sur les bouteilles d'air sont toutefois autorisés.
- 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 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. Les seules situations dans lesquelles cette règle ne s'applique pas sont :
- Lorsque le joueur effectue 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.
- 11.08 Aucun marqueur ne doit être transporté de façon visible au sein du village des exposants ou dans les zones accueillant du public. Dans ces zones, les marqueurs doivent être transportés dans un sac ou couverts d'une quelconque façon.

- 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 suspendu (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.)
- 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

- 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. Comme pour les marqueurs, 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.
- 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 bouteilles d'air que celle montée sur leur marqueur, ni d'autres loaders ou système d'alimentation.
- 12.03 Deux joueurs encore en jeu sur le terrain peuvent s'échanger de l'équipement.
- 12.04 Les harnais et les pots ne peuvent pas être conçus de sorte à constituer un rembourrage.

13. Équipement interdit

- 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.

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

14. Billes

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.

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

III. Le jeu

15. Début de partie

- 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.
- 15.02 Chaque joueur se verra remettre un brassard de couleur vive et devra le porter au bras gauche. Les joueurs sont responsables de la pose de leur brassard. Les joueurs qui ne portent pas leur brassard où il convient seront éliminés.
- 15.03 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.
- 15.04 Les joueurs doivent porter sur eux au début du jeu tout leur équipement.
- 15.05 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 !)

16. Interruptions du jeu

- 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.
- 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.
- 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 15.05
- 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.

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.

17. Fin de partie

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 ait 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 été autorisés à quitter le terrain.

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.

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)

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.

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.

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

19. Inspection des marqueurs avant match

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.

- 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.
- 19.03 L'arbitre de cinémomètre se fera remettre chaque marqueur, et y effectuera les inspections suivantes :
- Présence de matières prohibées sur le canon, le marqueur ou le loader.
 - Présence de pièce, outil et/ou système quelconque de réglage externe de la vélocité ou permettant de changer le mode de tir du marqueur sans requérir à un outil.
- 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) et la vélocité (les tests de cadence ne seront effectués que durant le jeu.)
- 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 illégal.
 - Test d'assistance de tir (runaway) : 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 seul tir 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 vélocité : l'arbitre effectuera ce test en tirant avec le marqueur au-dessus d'un cinémomètre. La vélocité maximale autorisée est de 300 pieds par seconde à la sortie du canon.
- 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.
- 19.07 Les joueurs qui ne sont pas à même de présenter un marqueur conforme dans les délais impartis peuvent choisir d'entrer malgré tout sur le terrain sans leur marqueur et de jouer le match.
- 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.
- 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.

20. Test de vélocité et de cadence durant le jeu

- 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.
- 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.
- 20.03 Les joueurs contrôlés à plus de 300 pieds par seconde mais n'excédant pas 310 pieds par seconde seront éliminés du jeu.
- 20.04 Les joueurs contrôlés à plus de 310 pieds par seconde seront éliminés et se verront appliquer un « one for one » de pénalité.
- 20.05 Les joueurs dont le marqueur est contrôlé à plus de 15 billes par seconde seront éliminés et suspendus du tournoi en cours.
- 20.06 Dans toutes les situations où le résultat du contrôle engendre une pénalité, l'arbitre montrera au joueur fautif le résultat du contrôle.
- 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 éliminés. Un joueur ne peut faire usage des boutons présents sur son marqueur qu'avec l'accord express d'un arbitre.

21. Drapeaux et brassards

- 21.01 Les brassards doivent faire au moins 5cm de large et doivent être assez longs pour pouvoir être fixés à la partie supérieure du bras. Ils doivent en outre être conçus de façon à s'ajuster en longueur et doivent pouvoir se fixer solidement au bras.
- 21.02 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

- 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.

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

- 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 inspection et la vitesse de son marqueur sera contrôlée.
- 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 vitesse 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 ! ».
- 23.03 S'il advient que le joueur qui raccroche le drapeau est déclaré « clean », le raccrochage sera considéré comme valide.

24 Recherche d'impacts (paintchecks)

- 24.01 Les recherches d'impact sont effectuées par les arbitres dans le but de déterminer si une bille a éclaté et marqué un joueur.
- 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, ou encore lorsqu'un autre arbitre lui en fait la demande.
- 24.03 Les arbitres peuvent, mais ne sont pas obligés d'effectuer des recherches d'impact lorsqu'un joueur le leur réclame.

25. Neutralisation

- 25.01 Les arbitres font 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 ».

- 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.
- 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.
- 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.
- 25.05 Le porteur de drapeau ne peut faire l'objet d'une neutralisation pour recherche d'impact.
- 25.06 Les joueurs qui ne sont pas neutralisés peuvent être marqués et donc 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 déjà éliminé, il n'est pas éliminé.
- Si une bille vient heurter 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 (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 ou de la peinture) 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. Impacts non évidents

- 27.01 Les impacts non évidents sont ceux que le joueur peut recevoir sans s'en apercevoir. Ils ne peuvent survenir que dans les zones dans lesquelles le joueur ne peut ni ressentir, ni entendre, ni être averti d'aucune façon de la présence de l'impact.
- 27.02 Les joueurs marqués par un impact non évident seront éliminés, mais ne seront pas pénalisés s'ils n'ont pas réalisé qu'ils étaient marqués.
- 27.03 Un joueur qui réalise qu'il a été touché dans une zone non évidente doit immédiatement arrêter de jouer et tenter de se contrôler ou demander à être contrôlé par un arbitre. Le joueur qui ne se conforme pas à cet impératif sera considéré comme jouant avec impact.

28. Impacts évidents

- 28.01 Les impacts qui ne sont pas « non évidents » sont considérés comme évidents.
- 28.02 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. S'il fait usage de son marqueur ou s'il ne signale pas immédiatement son élimination, il sera considéré comme jouant avec impact.
- 28.03 Les joueurs touchés à des endroits qui sont faciles à contrôler soi-même ne sont pas autorisés à demander l'aide des arbitres pour se contrôler. Demander l'intervention de l'arbitre en de telles circonstances sera considéré comme jouer avec impact.

29. Éliminations

- 29.01 Les joueurs seront éliminés pour avoir ramassé des billes sur le terrain dans le but de les tirer.
- 29.02 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.

29.03 Les joueurs seront éliminés s'ils ne portent pas à leur bras gauche l'un des brassards qui leur auront été remis avant le début du match, sauf si le brassard est tombé par accident.

29.04 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 éliminés.

29.05 Les joueurs qui s'éloignent de plus de 2m d'une partie de l'équipement ou de la tenue qu'ils portaient en entrant sur le terrain, à l'exception des pots et des tiges de nettoyage, seront éliminés.

29.06 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).
- 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, 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.

29.07 Supprimé.

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

29.09 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.

29.10 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 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- Mettre leur sac à canon après avoir quitté l'aire de jeu.

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 du doigt 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.

IV Score

30. Points

30.01 À l'issue de chaque match, les points seront calculés de la manière suivante :

- 3 points sont attribués à l'équipe validant un raccrochage drapeau.
- 2 points 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 sera attribué à chaque équipe en cas de match nul. Le match nul survient lorsqu'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 ne sera alloué à l'équipe ayant perdu la rencontre.
- Chaque équipe reçoit en outre des points de Différence d'élimination (E/D). Ces points correspondent au nombre de joueurs en vie dans l'équipe A auquel on retranche le nombre de joueurs en vie dans l'équipe B. Ainsi, ces points peuvent aller de +7 à -7. Les points de différence d'élimination ne sont utilisés qu'en cas d'égalité au classement.

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.
- 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

32.01 Une équipe sera déclarée forfait pour ne pas s'être présentée 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.

- 32.02 Une équipe supposée rencontrer une équipe forfait se verra attribuer les 3 points de victoire et 5 points E/D 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 points et la valeur inversée (négative) des points E/D attribués à l'équipe adverse.
- 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.
- 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. Égalité au classement.

- 33.01 En cas d'égalité au classement général de certaines équipes, on départagera les équipes en comparant d'abord leurs points, puis, si nécessaire, leurs points E/D. Si l'égalité persiste à ce stade, on comparera les scores 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'occupaient chacune des équipes au classement en entrant dans le tournoi. L'équipe la mieux classée prend l'ascendant.

V. Pénalités

34. Jeu avec impact (playing on)

- 34.01 Le jeu avec impact est défini comme le fait de continuer à faire acte de 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, décharger ou dégazer son lanceur, ou fournir à ses coéquipiers du matériel ou des billes.
- 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)

- 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.
- 35.02 L'essuyage est pénalisé par l'élimination immédiate du joueur fautif et l'élimination subordonnée de 3 de ses coéquipiers. C'est le « three for one » (trois pour un).
- 35.03 Les joueurs surpris en train de se débarrasser de pots, de tiges de nettoyages ou de tout autre pièce d'équipement marqué par un impact ou une marque ressemblant à un impact dans le but d'éviter une élimination seront pénalisés pour essuyage.

36. Interférence

- 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.
- 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.

37. Application de pénalités.

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.

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.
- Impact dans une zone (non) évidente.
- 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.
- Actionner les boutons ou les interrupteurs de son lanceur sans l'accord d'un arbitre.
- Non-présentation de sa 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.

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 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.
- 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.

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 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.

37.05 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 39.03)

38. Pénalités additionnelles

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.

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 outre, dans ce cas, le drapeau de l'équipe fautive sera considéré comme pris et raccroché par l'équipe adverse.

38.03 –Supprimé–

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

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

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 :

39.02 Lorsqu'un joueur a fait l'objet d'une suspension, 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 carte ID au chef de terrain qui leur signifie leur suspension. La carte sera rendue au joueur lorsque son temps de suspension sera passé.

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.
- 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 37.05)

39.04 Les joueurs seront exclus du tournoi en cours et suspendus pour le 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.

39.05 Des amendes pourront être imposées dans le cas où un joueur ayant fait l'objet d'une expulsion 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.

39.06 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

- 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.
- 40.02 Les équipes et leurs joueurs doivent éviter tout comportement susceptible de nuire à la réputation et à l'image du Millennium, 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.
- 40.03 Toute personne contrevenant aux règles édictées dans cette section fera l'objet d'une suspension d'un an à partir de la date de son infraction.
- 40.04 Toutes les équipes doivent adhérer aux règles spécifiques mises en place par les promoteurs de chaque tournoi.
- 40.05 Les équipes sont responsables de déchets qu'elles génèrent, tant sur le lieu du tournoi qu'au niveau des parkings et hôtels.
- 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 Millennium tant qu'elle ne se sera pas acquittée de son amende.

41. Modifications des règles.

- 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 du Millennium, 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.

41.02 La commission des règles est constituée de Jörn Windler, Andy Scutt, Ulrich Stähr, Alvaro Mesquita et le délégué du comité des joueurs du Millennium. 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.

41.03 Les derniers changements effectués ont eu lieu dans les points suivants :

Date	Sections/paragraphes
02.05.05	section : 1.03 ; 9.09 ; 10.07 ; 11.10 ; 12.01 ; 12.02 ; 23.02 ; 29.02 ; 29.03 ; 29.07 ; 29.10 ; 31 ; 37.01 ; 37.02 ; 37.05 ; 38.02 ; 38.03 ; 39.04