

PAINTBALL CUP XNPC

2016 - 2017



3^{ème} EDITION

Nos Partenaires :



Afin que le dossier soit complet et recevable merci de fournir les pièces suivantes :

- 5 chèques à l'ordre de "**XNPC 86**".
- 1 chèque de caution de 200€ à l'ordre de "**XNPC 86**".
- Dossier d'inscription remplis et signé.
- Fiche d'équipe remplie et signée.
- Règlement lu et signé.
- Photocopie de la carte d'identité du responsable de l'équipe
- Attestation sur l'honneur
- Autorisation parentale (pour les joueurs de moins de 18ans)

Merci de renvoyer ce dossier avant le 25 septembre 2016 soit :

Par courrier :

XNPC 86

KOTIGA OLIVIER

16 route de la foye

86800 BIGNOUX

Par Mail :

contact@xnpc86.fr

Merci d'avoir téléchargé ce dossier d'inscription.

XNPC 86 est une association (type loi 1901), créée en 2007. Nous sommes situés à 10 minutes de Poitiers, à l'adresse suivante :

XNPC86 78 route de château fromage 86800 Bignoux

Nous créons notre championnat, notre objectif est de proposer un circuit de paintball de qualité, à un coût raisonnable pour tous les participants.

Celui-ci sera composé de 5 manches :

Manche 1 : 9 Octobre 2016

Manche 2 : 13 Novembre 2016

Manche 3 : 12 Mars 2017

Manche 4 : 9 Avril 2017

Manche 5 : 14 Mai 2017

Le format de la CUP XNPC est le **M500**. Le mode de tir **Millenium** (10,5bps max, déclenchement de ramping à partir de 3 bps). Le temps de jeu de ce format est de 10 minutes. (5min de préparation - 10min de temps de jeu - 2min d'inter match, 1 timeout / équipe). Le coaching **n'est pas autorisé**.

Les tarifs de participation sont les suivants :

- **125€ Billes sur place** : La bille sur place sera de la **GI SPORTZ** (sauf exception)
GI 3 étoiles
GI 4 étoiles
(Les prix seront attractifs toute la saison, Tarif disponibles sur demande)
- **175€ Billes libres** : Pas de contraintes, vous venez avec votre bille. Aucune marque n'est prohibée.

Nous nous engageons à ne pas changer et respecter les règles que nous passons avec vous par le présent dossier d'inscription.

Les récompenses et lots :

1^{er} : 1000€ + Lots

2^{ème} : 500€ + Lots

3^{ème} : 250€ + Lots

4^{ème} au dernier : Lots

Afin de pouvoir honorer nos Lots et récompenses, nous estimons nécessaires qu'un minimum de 10 équipes soit inscrit sur notre Cup.

On remercie par avance nos partenaires :

Camp paintball, GI Sportz, Planet Eclipse

Arbitrage :

L'association **XNPC 86** fournira 8 arbitres au minimum, afin d'assurer au mieux l'arbitrage des matchs. L'arbitrage des matchs est une chose difficile, et nous ne sommes pas exempts de faire des fautes. Malgré tout, nous nous efforcerons de vous fournir une prestation de qualité, dans la mesure du possible.

Les arbitres ont tous une formation avec un arbitre fédérale de la FPS.

Hébergement & service

A 10 minutes du terrain vous avez 2 hôtels (Ace Hôtel et Ibis, Gites foret de moulière).

Un bar/tabac se situe dans le village ou se joue la CUP XNPC.

Sur place nous avons restaurations, café, wc.

Adresse et informations du club :

XNPC86
78 route de château-fromage
86800 BIGNOUX

Tél : 0652932712
contact@xnpc86.fr

Fiche d'inscription Saison 2016 / 2017

Nom de l'équipe :

Responsable de l'équipe :

Nom :

Adresse :

Code Postale :

Ville :

Email :

Portable :



- **Les joueurs ne peuvent pas changer d'équipe en cours de saison. Une fois qu'ils sont enregistrés dans une équipe, ils ne peuvent pas jouer dans une autre équipe pendant la saison entière de la CUP XNPC.**
- **Aucun joueur ne peut apparaître sur plus d'une fiche d'équipe, une fiche d'équipe sera a remplir avant chaque manche.**

- Cocher l'option voulue :

Billes Imposé
125€ / manche

Billes libres
175€ / manche

Les chèques sont à mettre à l'ordre de **XNPC 86**.

Feuille d'inscription Joueurs

Joueur 1 (Capitaine)	Nom, Prénom du joueur
Joueur 2	Nom, Prénom du joueur
Joueur 3	Nom, Prénom du joueur
Joueur 4	Nom, Prénom du joueur
Joueur 5	Nom, Prénom du joueur
Joueur 6	Nom, Prénom du joueur
Joueur 7	Nom, Prénom du joueur
Joueur 8	Nom, Prénom du joueur
Joueur 9	Nom, Prénom du joueur
Joueur 10	Nom, Prénom du joueur

Règlement CUP XNPC 2014 / 2015

I. INFORMATIONS GENERALES

Format de jeu de CUP XNPC

- Le format de la CUP XNPC est le **M500**.
- Le mode de tir **Millenium** (10,5 bps max, déclenchement de ramping à partir de 3 bps)
- Le temps de jeu de ce format est de 10 minutes. (5min de préparation - 10min de temps de jeu - 2min d'inter match, 1 timeout / équipe)

Equipe (roaster)

- **Les joueurs ne peuvent pas changer d'équipe en cours de saison. Une fois qu'ils sont enregistrés dans une équipe, ils ne peuvent pas jouer dans une autre équipe pendant la saison entière de la CUP XNPC.**
- **Aucun joueur ne peut apparaître sur plus d'une fiche d'équipe.**
- **Les équipes doivent fournir leur fiche d'équipe dûment remplie et complète lors de l'inscription.**

Cette fiche ne peut plus être changée une fois que la première manche a commencée.

Gestuelles d'arbitrage

- **Elimination:** L'arbitre signalera l'élimination d'un joueur en posant une main sur sa tête et en pointant de son autre main le joueur éliminé. L'arbitre ne peut remettre en jeu un joueur dont il a signalé l'élimination par cette gestuelle.
- **Clean:** L'arbitre signalera qu'un joueur est « clean » en faisant tourner sa main au-dessus de sa tête.
- **« One for one » ou « three for one » :** L'arbitre signalera d'abord l'élimination du joueur fautif. Puis, il signalera la pénalité en effectuant un mouvement de piston vertical avec ses avant-bras, poings fermés, devant le joueur à qui il décide d'appliquer la pénalité. Il répétera la gestuelle pour chaque nouveau joueur qu'il décide d'éliminer à la suite de l'infraction. L'arbitre devra également signaler la pénalité de manière verbale.

II. EQUIPEMENT

Tenue de jeu

- Porter toujours un masque sur l'aire de jeu et la zone de réglage.
- Les tenues de jeu autorisées sont : un t-shirt, un chest protector, un jersey, un slide short et un pantalon.
- Les jerseys devront être rentrés sous le harnais.
- Les joueurs sont autorisés à porter des protections au niveau des coudes, des avant-bras, des tibias, des genoux et des mains.
- 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.
- Les joueurs mineurs doivent obligatoirement porter une protection de cou, ajusté autour du cou, dont l'épaisseur totale n'excède pas 2cm.

- Les joueurs sont encouragés à porter des protections au niveau du crâne. La dite protection ne doit pas excéder 1cm d'épaisseur.
- Les arbitres pourront interdire un élément de votre tenue qu'ils jugeront illégale

Marqueurs

- Les marqueurs doivent être bridés à 10,5 billes par seconde.
- Les marqueurs équipés d'un système de gestion électronique de tir **doivent être bloqués en mode tournoi**
- Tous les marqueurs équipés d'un quelconque système de réglage externe de vitesse doivent être modifiés de telle façon que la vitesse ne soit pas modifiable facilement en jeu. Tous les régulateurs doivent requérir l'usage d'un outil pour être ajustés, notamment via l'utilisation de tournevis si besoin.
- 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
- Les joueurs doivent utiliser des sacs à canon en dehors du terrain et de la zone chrony. Les bouchons (plugs) ou squeegees qui s'insèrent à l'extrémité du canon ne constituent pas non plus une sécurité valide et conforme à la règle ci-dessus.

Équipement interdit

- Pour une question d'image les billes contenant de la peinture rouge sont interdites.
- **Les arbitres sont autorisés à interdire tout autocollant pouvant être confondu avec un impact durant le jeu.**

III. LE JEU

L'équipe déclarée vainqueur sera la première à avoir 4 points d'écart, ou celle qui aura marquée le plus de points dans le temps imparti.

Début de partie

- L'attribution des bases de départ sera déterminée au préalable sur le planning des matchs de manière équitable.
- 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.

Elimination

- Un joueur est considéré comme éliminé si une bille, propulsée par un marqueur appartenant à un joueur encore en jeu, atteint ce joueur ou une quelconque partie de son équipement (tenue, matériel, ...) et laisse une marque de peinture, si petite soit-elle.
- Si la bille atteint le joueur ou une quelconque partie de son équipement (tenue, matériel, ...) mais ne se casse pas et ne laisse pas de marque de peinture, le joueur n'est pas éliminé.
- Si un joueur est touché et marqué par une bille provenant d'un joueur adverse déjà éliminé, il n'est pas éliminé.

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 leur box.
2. Quitter l'aire de jeu (avec tout l'équipement qu'ils transportaient avec eux au moment de leur élimination) par le chemin le plus court en direction des limites du terrain ou directement en

direction de leur 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. Se taire. Un joueur qui parle après son élimination prendra un one for one
4. Avant de rentrer dans les box, les joueurs devront impérativement remettre les sacs à canon sur leurs lanceurs

Après la fin de partie, le joueur qui "buzz" devra se soumettre à l'inspection de l'arbitre (vélocité et impacts). Les joueurs sont autorisés à éteindre leurs loaders mais pas leurs marqueurs. A ce stade, les arbitres rechercheront la présence éventuelle d'impacts sur les joueurs. Tout joueur impacté prendra one for one.

Fin de partie

- Une partie sera considérée comme officiellement terminée lorsque le temps imparti sera écoulé et/ou la limite des 4 points atteinte. Cependant, les joueurs et tout leur équipement peuvent toujours faire l'objet d'inspections et de vérifications après l'annonce de fin de partie, et cela jusqu'à ce qu'ils aient quitté le terrain

Lorsqu'un joueur "buzz", le chronomètre est arrêté. Le raccrocheur fera l'objet d'une vérification d'impact et la vélocité de son marqueur sera contrôlée uniquement après le raccrochage. S'il advient que les joueurs encore en jeu au moment du time tirent avant que l'arbitre en charge de la vérification de leur vélocité ne leur demande, ils seront éliminés.

- Si le joueur qui "buzz" est marqué par un impact, l'arbitre appliquera un one for one. Après sanction, s'il reste des joueurs sur le terrain, le point est attribué.
- Si après la sanction, il ne reste plus de joueurs, le point est déclaré nul.
- Si on ne peut pas appliquer la sanction, par manque de joueur, le point n'est pas attribué et l'équipe commence le point suivant à 4.
- Les joueurs qui se séparent d'eux même de n'importe quelle partie de leur équipement ou de leur tenue qu'ils portaient en entrant sur le terrain, et s'éloignent de plus de 2m de ceux-ci, à l'exception des pots de billes et des tiges de nettoyage, seront immédiatement éliminés.
- En conséquence, toute perte involontaire de n'importe quelle partie de l'équipement d'un joueur (loader, pot, protection de cou, ...) n'entraîne pas l'élimination du joueur.

Inspection des marqueurs

Les premiers 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 joueurs dont le marqueur n'a pas passé avec succès les inspections décrites ci-dessus auront la possibilité de tenter de remédier aux problèmes, si le planning horaire le permet.
- Par la suite les test de vélocité et de cadence se feront pendant les matchs, à la discrétion des arbitres et sur le joueur qui raccroche.

IV. PENALITES

Application de pénalités pour gun chaud

- De 301 à 310: joueur éliminé.
- De 311 à 320: « one for one ».
- Au delà de 321: « two for one ».

Application de pénalités pour cadence illégale

- 11 billes / seconde : « one for one ».
- 14 billes / seconde : « three for one » et exclusion de la manche en cours plus de la manche suivante.

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

Impacts

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 sauf pour des traces de peinture sur le canon et sous le genou. Généralement, dans de telles circonstances, si la marque est raisonnablement consistante et présente toutes les caractéristiques d'un impact direct (différent d'un frottement, d'une éclaboussure, d'un spray ou de toute marque résultante d'une position assise ou à genou dans des billes), 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.

Les joueurs et les impacts

Lorsqu'un joueur est touché et ne peut pas vérifier lui-même la présence d'un impact dans certaines parties de son corps ou équipements (par exemple la visière, le dos, le backpack), il doit immédiatement cesser toute action de jeu en pointant son canon vers le sol et appeler un arbitre pour procéder à une vérification d'impact, (check me) Le joueur qui ne se conforme pas à cet impératif prendra one for one.

- Les joueurs touchés à des endroits qui sont faciles à contrôler soi-même ne doivent pas demander une vérification d'impact à un arbitre. Demander l'intervention de l'arbitre en de telles circonstances c'est one for one.

Cartons jaunes

- Les joueurs se rendant coupables de comportements antisportifs prendront un carton jaune.
- Refuser d'obéir aux ordres d'un arbitre.
- Tenter d'échapper délibérément aux inspections d'un arbitre (contrôle de marquage ou de cinémomètre) ou à l'action d'un arbitre.
- Tirer volontairement sur les arbitres.
- Tirer de façon excessive sur un joueur.
- Demander des recherches d'impact de façon abusive, afin de distraire l'attention des arbitres et empêcher les arbitres de procéder à des vérifications d'impact sur soi-même ou un de ses co-équipiers.□

- S'adresser de façon incorrecte ou agressive aux autres joueurs, aux arbitres ou aux spectateurs.
- Défaut de masque ou de bouchon de canon.
- Jeter son marqueur

- Refus de mettre la main sur la tête pour rejoindre sa zone

Cartons rouges

Au deuxième carton jaune le joueur sera exclu de la manche en cours plus la manche suivante. Lorsqu'un joueur a fait l'objet d'une suspension (expulsion), son équipe doit jouer en effectif réduit si elle ne possède pas de remplaçant sur sa feuille d'équipe.

Caution

La caution sera encaissée **si** :

- Une équipe ne se présente pas à une manche **sans avoir prévenu au moins 7 jours avant.**

- Une équipe quitte le circuit en cours de saison **sans une raison valable.**

XNPC 86 ne remboursera pas une équipe exclue ou qui ne se présente pas à une manche.

Essuyage

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

Interférence

Les spectateurs peuvent assister aux matchs mais ne peuvent en aucun cas donner des instructions aux joueurs pendant les matchs ou faire des commentaires ou interférer avec le jeu de quelque manière que ce soit.

V. SCORE

Attribution des Points

- 3 points pour une victoire.
- 1 point pour un match nul. Le match nul survient lorsque aucune équipe n'a pu se départager au terme des 10 min.
- 0 pour une défaite

VI. DIVERS

- Merci de laisser votre box propre
- Les équipes et leurs joueurs doivent éviter tout comportement susceptible de nuire à la réputation et à l'image de la CUP XNPC.
- Nous tenons à rappeler que le but de la CUP XNPC est d'offrir à chacun un circuit abordable dans les meilleures conditions que nos moyens le permettent et avant tout d'éprouver du plaisir à jouer. Nous ne laisserons pas s'installer une mauvaise ambiance et excluons toutes équipes ayant un mauvais esprit.

Signature du responsable de la CUP XNPC



Signature du responsable de l'équipe

XNPC86
78 route de château-fromage
86800 BIGNOUX

Tél : 0652932712
contact@xnpc86.fr

Attestation du l'honneur

Je soussigné(e) *(Nom et prénom)*, demeurant au *(adresse)*

Atteste sur l'honneur, en ma qualité de responsable, l'inscription de l'équipe

J'ai pris connaissance des sanctions induites par l'abandon du tournoi en cours de saison et suis pleinement conscient que je devrais dédommager l'association XNPC 86 du chèque de caution de 200€.

Fait pour servir et valoir ce que de droit.

Signature :

Autorisation parentale

Je soussigné(e) autorise mon enfant
..... né(e) le /..... /..... à participer à la saison 2016/
2017 du tournoi Paintball CUP XNPC.

J'autorise, le cas échéant, le responsable de l'équipe, dans laquelle mon enfant joue, à prendre les mesures nécessaires en cas d'urgence dans la mesure où les circonstances obligeraient à un recours hospitalier ou clinique.

Fait à

Le

Signature du responsable: