

Règlement de la **WARBALL CUP** 2026



I- Organisation générale :

Un match dure 8 min maximum sans temps additionnel

1.1 Temps de rotation :

- 4 minutes de repos sont accordées entre chaque match pour permettre le roulement des terrains. Les équipes doivent être prêtes à reprendre le jeu à la fin du temps imparti.

1.2 Composition des équipes :

- Effectif par équipe : de 7 à 10 joueurs dont 7 joueurs de champ et 3 remplaçants.

1.3 Règles de remplacement :

- Les remplaçants n'ont pas le droit d'entrer sur le terrain durant la phase de jeu.
- Les changements de joueurs ne peuvent se faire qu'entre deux matchs, jamais pendant un match en cours.

1.4 Entracte :

- À la fin des matchs de phase de poule, une entracte de 30 minutes est prévue.
- Cette pause permet aux équipes de se reposer, de se ravitailler, de profiter des animations proposées et de se préparer pour les phases finales.

II- Dimensions et aménagement des terrains

2.1 Dimensions générales

Le terrain représente une longueur totale de 20 mètres et une largeur de 10 mètres. Cette surface comprend deux zones distinctes :

La zone de jeu principale, au centre du terrain.

Les zones de prison, situées à chaque extrémité du terrain.

2.2 Répartition des zones

2.2.1 Zone de jeu :

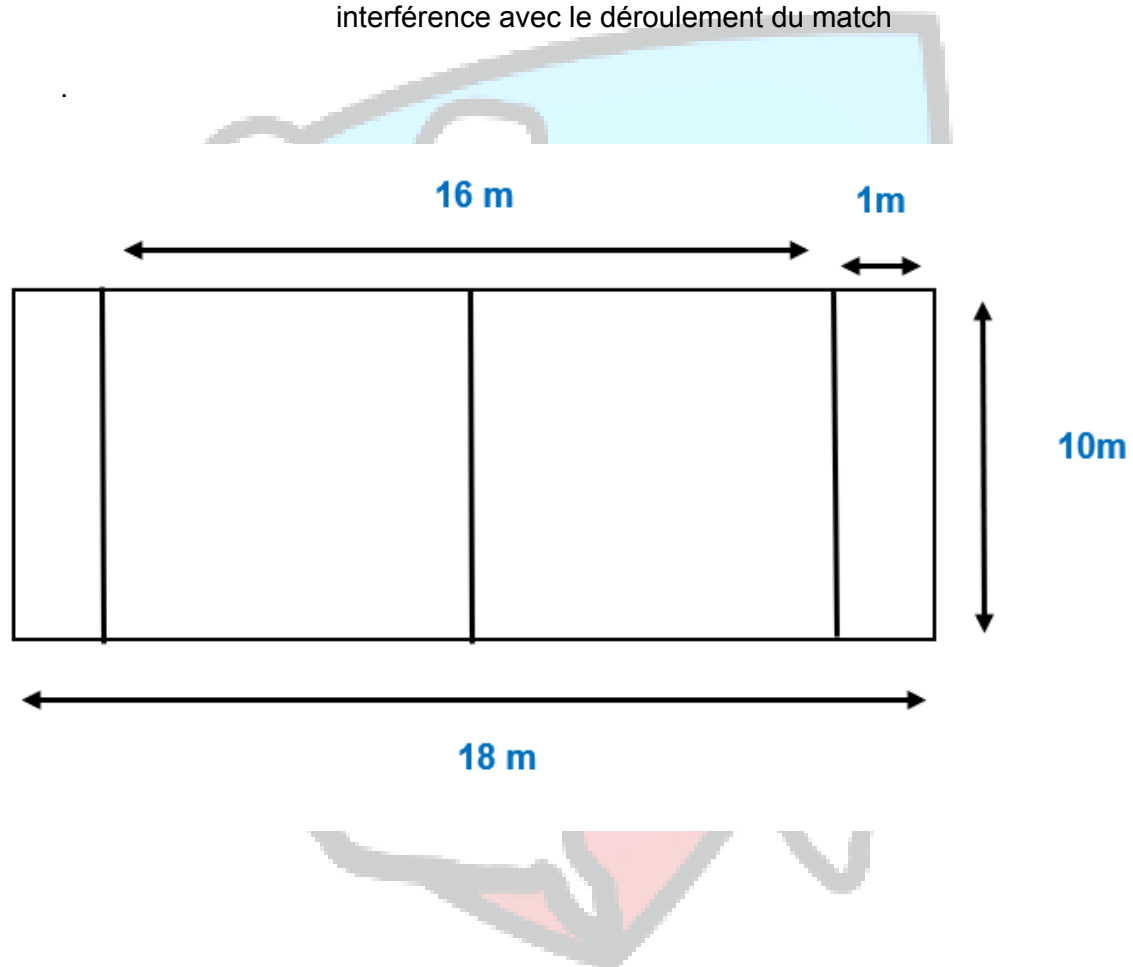
- La zone de jeu mesure 16 mètres de long, correspondant à l'espace effectif où se déroulent les actions.
Elle est délimitée par deux lignes qui séparent les zones de prison du terrain principal. C'est dans cette zone que les équipes s'affrontent.

2.2.2 Zone de prison :

- Chaque extrémité du terrain comprend une zone de prison de 1 mètre de profondeur. Cette zone est réservée exclusivement aux joueurs éliminés par l'équipe adverse. Ceux-ci y demeurent jusqu'à ce que le prisonnier récupère le ballon pour toucher un membre de l'équipe adverse.

2.2.3 Espace spectateurs :

- Un espace spectateurs est prévu autour du terrain, à une distance suffisante pour garantir la sécurité du public et des joueurs.
Cet espace sera clairement délimité par les tribunes du gymnase.
Son aménagement doit permettre une visibilité optimale du jeu tout en évitant toute interférence avec le déroulement du match



III- Condition de victoire : à reprendre phases finales

La victoire d'une équipe lors d'un match de Warball est déterminée selon des critères précis visant à départager les équipes.

3.1 Victoire par élimination totale

Une équipe est déclarée vainqueur immédiate lorsqu'elle parvient à éliminer la totalité des joueurs adverses durant le temps réglementaire (ils obtiennent 1 point bonus).

Dans ce cas, l'ensemble des joueurs de l'équipe adverse se trouve dans la zone de prison, signifiant la fin automatique du match. (3+1 points).

3.2 Victoire au terme du temps réglementaire

La durée officielle d'un match de Warball est fixée à 8 minutes.

Si aucune élimination totale n'a lieu à l'issue de ce temps, la victoire revient à l'équipe comptant le plus grand nombre de joueurs encore actifs sur le terrain. (3 points)

3.3 Cas d'égalité

Si, à la fin du temps réglementaire, les deux équipes possèdent le même nombre de joueurs actifs, le match est déclaré nul durant les phases de poule. (1 point par équipe).

3.4 Victoire durant les phases finales

La victoire donne accès au tour suivant

3.5 Égalité en phase finale

Au terme des 8 minutes, 2 minutes de plus seront accordées (TOUCHDOR). La première équipe qui touche un joueur adverse gagne le match et se qualifie. Si au terme de ces 2 minutes de plus il y a toujours égalité c'est l'équipe qui a été touchée en première lors du début de la touchdor qui perd la rencontre.

3.6 Meilleur troisième

Seize équipes sont qualifiées pour les phases éliminatoires : les deux premiers de chaque poule (soit 12 équipes) ainsi que les quatre meilleurs troisièmes.

Le classement des meilleurs troisièmes se fait d'abord aux points ; en cas d'égalité, l'avantage est donné à l'équipe ayant encaissé le moins de touches en première intention lors des phases de poule.

au minimum les 3 meilleures équipes seront récompensées voir si on met que les équipes sont récompensées !

3.7 Tenue et hygiène

Chaque participant doit se présenter avec une paire de chaussures propres, réservées à l'usage en intérieur ou nettoyées avant l'activité, afin de garantir la sécurité et préserver la zone de jeu.

3.8 Condition physique et santé

Les participants doivent se présenter en bonne santé, en ayant aucune condition médicale pouvant empêcher ou rendre dangereuse la pratique de la WARBALL CUP.

En s'inscrivant à l'événement, chaque joueur confirme être apte physiquement.

