



SOFT TARGET

Les règles de jeu

Contact

+237690878112 – contact@federationist.com – www.federationist.com

CHAPITRE I

PRINCIPES FONDAMENTAUX

Article 1 – Définition

Le Soft Target est un sport collectif opposant deux équipes de cinq joueurs sur un terrain rectangulaire. Le but du jeu est de marquer davantage de points que l'équipe adverse en lançant des balles réglementaires dans son panier, tout en préservant ses joueurs et en utilisant ses balles avec efficacité.

Article 2 – Les valeurs du Soft Target

Le Soft Target repose sur les principes suivants :

- le respect des adversaires ;
- le respect des arbitres ;
- le respect des coéquipiers ;
- l'esprit d'équipe ;
- la stratégie ;
- la précision ;
- le fair-play ;
- la maîtrise de soi.

Toute attitude contraire à ces principes peut être sanctionnée conformément au présent règlement.

Article 3 – Objectifs du jeu

Chaque équipe poursuit simultanément trois objectifs :

1. Marquer le plus grand nombre de points.

2. Conserver le plus grand nombre de joueurs en jeu.
3. Gérer efficacement son stock de balles.

La victoire récompense l'équipe qui aura fait preuve de la meilleure maîtrise de ces trois dimensions.

Article 4 – Esprit du jeu

Le Soft Target interdit toute violence volontaire.

Les contacts sont limités à ceux expressément autorisés par le règlement.

Le jeu favorise l'intelligence tactique, la rapidité de décision, la coopération entre les joueurs et l'adresse au lancer.

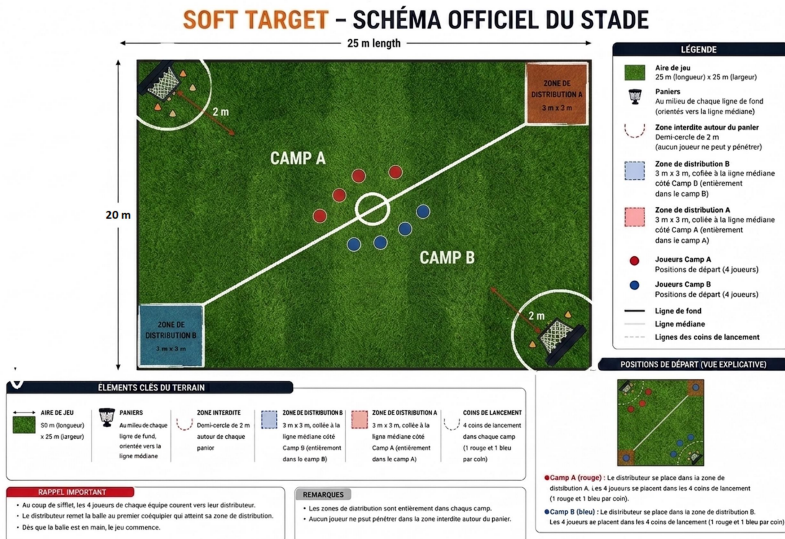
Article 5 – Autorité du règlement

Toute rencontre officielle de Soft Target est disputée conformément au présent règlement.

Les décisions de l'arbitre prises dans le cadre des présentes règles sont exécutoires pendant la rencontre.

CHAPITRE II

LE TERRAIN DE JEU



Article 6 – Caractéristiques générales

Le terrain officiel de Soft Target est une surface rectangulaire, plane, stable et dégagée de tout obstacle susceptible de gêner le déroulement normal de la rencontre ou de mettre en danger les joueurs.

Les compétitions officielles peuvent se dérouler sur une surface synthétique, en gazon naturel, en gazon artificiel ou sur toute autre surface homologuée par la Fédération Internationale de Soft Target (FIST).

Article 7 – Dimensions du terrain

Le terrain officiel mesure :

- Longueur : 25 mètres
- Largeur : 20 mètres

Toutes les lignes de délimitation font partie intégrante du terrain.

Article 8 – Les lignes

Le terrain comprend obligatoirement :

- les deux lignes de fond ;
- les deux lignes de touche ;
- la ligne médiane perpendiculaire qui va d'une zone de distribution à une autre et qui partage le terrain en deux camps égaux ;
- les deux arc-de-cercles de tir de 2 mètres de rayon autour des paniers et reliés aux lignes extérieures;
- les deux zones de distribution située aux coins opposés à ceux du panier, du côté de chaque équipe.

Toutes les lignes doivent être clairement visibles et mesurer 5 centimètres de largeur.

Article 9 – La ligne médiane

La ligne médiane divise le terrain en deux camps de dimensions identiques et tracée de manière perpendiculaire d'une zone de distribution à l'autre.

Chaque équipe défend le panier situé au coin opposé à celui de la zone de distribution, dans son propre camp et attaque celui de l'équipe adverse.

Les équipes changent de camp à la mi-temps lorsque le règlement de la compétition le prévoit.

Article 10 – Les zones de distribution

Chaque équipe dispose d'une zone de distribution carrée de 3 mètres sur 3 mètres.

Cette zone est située au coin opposé à celui du panier. Son extrémité intérieure est au contact de la ligne médiane qui relie la zone de distribution opposée.

Seul le distributeur est autorisé à y conserver les balles destinées à son équipe.

Aucun autre joueur ne peut y stocker des balles.

Article 11 – Les zones de tir

Autour de chaque panier est tracé un arc-de-cercle de 2 mètres de rayon.

Ce arc-de-cercle constitue la zone interdite de marquage.

Pour qu'un point soit validé, le joueur doit effectuer son lancer depuis l'extérieur de cette zone.

Tout lancer effectué avec un pied sur la ligne ou à l'intérieur du cercle est refusé.

Article 12 – Les dégagements de sécurité

Un espace libre d'au moins 2 mètres doit être aménagé autour des limites extérieures du terrain afin d'assurer la sécurité des joueurs et des officiels.

Aucun obstacle, équipement ou spectateur ne peut occuper cette zone pendant la rencontre.

Article 13 – Orientation et éclairage

Pour les compétitions en plein air, il est recommandé d'orienter le terrain de manière à limiter la gêne causée par le soleil.

Pour les compétitions disputées en salle ou de nuit, l'éclairage doit être uniforme sur l'ensemble du terrain et ne pas gêner la vision des joueurs ou de l'arbitre.

CHAPITRE III

LE MATÉRIEL OFFICIEL

Article 14 – Principes généraux

Tout le matériel utilisé lors d'une rencontre officielle de Soft Target doit être conforme aux normes établies par la Fédération Internationale de Soft Target (FIST).

L'utilisation d'un matériel non homologué est interdite dans les compétitions officielles.

Article 15 – La balle officielle

La balle officielle de Soft Target est un projectile souple conçu pour garantir la sécurité des joueurs tout en conservant les caractéristiques techniques propres au jeu.

Elle doit répondre aux spécifications suivantes :

- Diamètre : 10 centimètres ;
- Poids : 100 grammes ;
- Matière : plastique souple et fragile ;
- Contenu : eau.

La balle est conçue pour pouvoir éclater lors d'un lancer ou d'un impact.

Une balle éclatée est immédiatement retirée du jeu.

Article 16 – Les paniers

Chaque terrain comprend deux paniers réglementaires.

Chaque panier est en matériel plastique avec une mousse au fond qui amorti la chute des balles

Les dimensions officielles sont :

- hauteur : 1,50 mètre ;
- diamètre : 100 centimètres ;
- profondeur : 100 centimètres.

Le panier doit retenir la balle lorsqu'un point est marqué.

Article 17 – Les piliers

Les piliers soutenant les paniers doivent être solidement ancrés au sol.

Ils doivent être protégés par un revêtement amortissant afin de limiter les risques de blessure en cas de collision.

Article 18 – Les tenues officielles

Chaque joueur porte obligatoirement :

- un t-shirt ;
- un pantalon de sport ;
- des chaussures adaptées à la surface de jeu.

Au sein d'une même équipe, le t-shirt et le pantalon sont de la même couleur.

Les deux équipes doivent porter des couleurs clairement différentes.

Le gardien des balles (distributeur) ne porte pas de tenue différente ; il est identifié par un brassard de la couleur de son équipe.

Article 19 – Le brassard du distributeur

Le distributeur porte un brassard visible au bras gauche ou au bras droit.

Le brassard permet à l'arbitre, aux joueurs et aux spectateurs de l'identifier immédiatement.

En cas de changement de distributeur, le brassard est transmis au nouveau distributeur avant la reprise du jeu.

Article 20 – L'arbitre

L'arbitre porte une tenue officielle distincte de celle des équipes.

La tenue est composée :

- d'un maillot noir ;
- d'un pantalon noir ;
- d'éléments orange officiels de Soft Target ;
- d'un sifflet réglementaire ;
- de cartons jaune et rouge.

Article 21 – Le ballon de remplacement

Chaque rencontre doit disposer d'un stock suffisant de balles réglementaires.

Toute balle présentant un défaut avant sa mise en jeu est remplacée immédiatement par le distributeur.

CHAPITRE IV

LES ÉQUIPES ET LES JOUEURS

Article 22 – Composition des équipes

Une rencontre de Soft Target oppose deux équipes.

Chaque équipe est composée de :

- cinq (5) joueurs titulaires sur le terrain ;
- jusqu'à cinq (5) remplaçants inscrits sur la feuille de match.

Le nombre de remplaçants peut être adapté par le règlement particulier de chaque compétition.

Article 23 – Le capitaine

Chaque équipe désigne un capitaine avant le début de la rencontre.

Le capitaine est le représentant officiel de son équipe auprès de l'arbitre.

Lui seul est autorisé à demander des explications sur une décision d'arbitrage, dans le respect des règles de fair-play.

Article 24 – Le distributeur

Chaque équipe désigne un distributeur parmi les cinq joueurs présents sur le terrain.

Le distributeur est responsable :

- de la conservation des balles de son équipe ;
- de leur remise en jeu conformément au règlement ;
- de leur gestion jusqu'à épuisement du stock.

Le distributeur participe également au jeu comme tout autre joueur.

Article 25 – Changement de distributeur

Une équipe peut changer de distributeur à tout moment, à condition que :

- le jeu soit interrompu ;
- l'arbitre soit informé ;
- le brassard officiel soit remis au nouveau distributeur ;
- toutes les balles restantes soient transférées au nouveau distributeur.

Le changement prend effet après validation par l'arbitre.

Article 26 – Les remplacements

Les remplacements sont autorisés uniquement lorsque le jeu est arrêté.

Le joueur entrant ne peut pénétrer sur le terrain qu'après la sortie complète du joueur remplacé et l'autorisation de l'arbitre.

Article 27 – Joueur éliminé

Tout joueur éliminé conformément au règlement quitte immédiatement l'aire de jeu.

Il rejoint la zone réservée aux joueurs éliminés et ne peut plus reprendre part à la rencontre.

Article 28 – Les droits des joueurs

Chaque joueur a le droit :

- de participer au jeu dans le respect du règlement ;
- de recevoir les passes de ses coéquipiers ;
- de défendre son panier ;
- de tenter de marquer ;
- d'être protégé contre tout comportement dangereux.

Article 29 – Les devoirs des joueurs

Chaque joueur est tenu :

- de respecter les décisions de l'arbitre ;
- de respecter ses adversaires et ses coéquipiers ;
- d'adopter une attitude sportive ;
- de préserver l'image du Soft Target.

Toute attitude contraire à ces principes peut entraîner une sanction disciplinaire.

Article 30 – Les entraîneurs

Chaque équipe peut être dirigée par un entraîneur.

L'entraîneur est responsable :

- des choix tactiques ;
- des remplacements ;
- de la désignation du distributeur ;

- du comportement de son équipe dans la zone technique.

Il ne peut pénétrer sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre.

Article 31 – Suspension temporaire

Lorsqu'un joueur commet une faute grave, l'arbitre peut prononcer une suspension temporaire.

Le joueur suspendu doit immédiatement quitter le terrain et rejoindre la zone prévue à cet effet.

Pendant sa suspension, son équipe joue en infériorité numérique.

La suspension prend fin à la première perte de balle de l'équipe adverse.

À cet instant, le joueur est autorisé à reprendre sa place sur le terrain avec l'autorisation de l'arbitre.

Article 32 – Exclusion définitive

En cas de violence volontaire, de comportement antisportif grave ou de récidive, l'arbitre peut prononcer l'exclusion définitive d'un joueur.

Le joueur exclu quitte définitivement l'aire de jeu.

Son équipe termine la rencontre avec un joueur de moins.

CHAPITRE V

LE DÉROULEMENT DE LA RENCONTRE

Article 33 – Position de départ

Avant le coup d'envoi, les cinq joueurs de chaque équipe prennent leur position de départ.

Tous les joueurs se tiennent autour du cercle mediane.

Le distributeur se tient dans sa zone de distribution, sans tenir de balle.

L'arbitre vérifie que toutes les positions sont conformes avant de donner le signal de départ.

Article 34 – L'engagement

Au coup de sifflet de l'arbitre, les joueurs les plus rapides de chaque équipe courent simultanément vers leur distributeur.

Le distributeur remet la première balle au premier de ses coéquipiers qui atteint la zone de distribution.

Dès que ce joueur prend possession de la balle, celle-ci est en jeu et la rencontre commence.

Les autres joueurs peuvent immédiatement intervenir en attaque ou en défense.

Si un joueur s'empare de la balle avant que le distributeur ne la lui remette, ou en dehors des conditions prévues par le règlement, la balle est retirée du jeu. L'équipe

adverse bénéficie alors de la remise en jeu de la balle suivante par son distributeur.

Article 35 – Mise en jeu des balles

Une seule balle peut être active sur le terrain.

Lorsqu'une balle est :

- marquée dans le panier ;
- éclatée ;
- définitivement perdue ;
- retirée du jeu par décision de l'arbitre,

elle est immédiatement remplacée par une nouvelle balle remise en jeu par le distributeur de l'équipe adverse.

Article 36 – Déplacement des joueurs

Les joueurs sont libres de se déplacer sur l'ensemble du terrain, dans le respect des règles.

Ils peuvent :

- courir ;
- s'arrêter ;
- changer de direction ;
- effectuer des passes ;
- tenter un tir.

Ils ne peuvent pas retenir, pousser ou faire trébucher un adversaire.

Article 37 – Le blocage

Un défenseur peut bloquer un porteur de balle en le touchant avec la main.

Le joueur bloqué doit immédiatement cesser de se déplacer.

Il peut uniquement :

- pivoter sur lui-même ;
- passer la balle ;
- tenter un tir.

L'arbitre compte à voix haute :

« Un... Deux... Trois... Quatre... Cinq... »

Si le joueur n'a pas lâché la balle avant la fin du compte, la balle est perdue et retirée définitivement du jeu.

L'équipe adverse remet alors une nouvelle balle en jeu par l'intermédiaire de son distributeur.

Article 38 – Les passes

Les passes entre coéquipiers sont libres.

Un joueur peut effectuer autant de passes qu'il le souhaite avant de tenter un tir.

Article 39 – Les tirs

Un joueur peut tenter de marquer à tout moment, à condition :

- d'effectuer son lancer depuis l'extérieur de la zone de tir ;
- d'utiliser une balle intacte.

Un panier n'est validé que si la balle entre intacte dans le panier.

Article 40 – Les interruptions de jeu

Le jeu est interrompu notamment en cas de :

- faute ;
- blessure ;
- remplacement ;
- décision de l'arbitre ;
- incident technique.

La reprise s'effectue conformément au règlement.

Article 41 – Fin de la rencontre

La rencontre prend fin lorsque l'une des conditions suivantes est remplie :

- toutes les balles disponibles ont été utilisées ;
- une équipe ne dispose plus de joueur en jeu ;
- l'arbitre met fin à la rencontre pour un motif exceptionnel prévu par le règlement.

Le vainqueur est déterminé selon les règles de classement du Soft Target.

CHAPITRE VI

LE SCORE ET LES CONDITIONS DE VICTOIRE

Article 42 – Le principe du score

Chaque équipe marque des points en lançant une balle réglementaire dans le panier adverse.

Un point n'est accordé que si la balle entre entièrement dans le panier sans s'être rompue.

Article 43 – Point valable

Un point est validé lorsque les conditions suivantes sont réunies :

- le lancer est effectué depuis l'extérieur de la zone de tir ;
- la balle est intacte au moment où elle entre dans le panier ;
- aucune faute n'a été commise par l'équipe attaquante pendant l'action.

L'arbitre annonce immédiatement la validation du point.

Article 44 – Point refusé

Aucun point n'est accordé lorsque :

- le tireur se trouve sur la ligne ou à l'intérieur de la zone de tir ;
- la balle éclate avant d'entrer dans le panier ;
- la balle sort du panier après avoir rebondi sans y être entrée complètement ;

- une faute de l'équipe attaquante est constatée avant le tir.

Dans tous ces cas, la balle est retirée définitivement du jeu.

Article 45 – Élimination d'un joueur

Un joueur est éliminé lorsque son corps est atteint par une balle réglementaire lancée par un adversaire depuis une distance minimale de 2 mètres, avant que cette balle n'éclate.

Une balle qui touche uniquement les vêtements amples, sans atteindre le corps du joueur, n'entraîne pas son élimination.

Le joueur éliminé quitte immédiatement le terrain.

Article 46 – Détermination du vainqueur

La rencontre est remportée par l'équipe qui totalise le plus grand nombre de points lorsque le match prend fin conformément au règlement.

Article 47 – Égalité

En cas d'égalité de points, les équipes sont départagées selon les critères suivants :

1. L'équipe comptant le plus grand nombre de joueurs encore en jeu.
2. Si l'égalité persiste, l'équipe disposant du plus grand nombre de balles encore en réserve.

3. Si l'égalité demeure, une manche décisive est organisée selon les modalités fixées par le règlement des compétitions.

Article 48 – La manche décisive

Lorsque les critères de départage ne permettent pas de désigner un vainqueur, chaque équipe reçoit une seule balle.

La première équipe qui marque un point remporte immédiatement la rencontre.

Si les deux balles sont perdues sans qu'aucun point ne soit inscrit, une nouvelle manche décisive est engagée jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné.

CHAPITRE VII

LES FAUTES ET LES SANCTIONS

Article 49 – Principe général

Tout joueur, entraîneur ou membre officiel d'une équipe est tenu de respecter les règles du Soft Target ainsi que les principes de fair-play.

Toute infraction au règlement peut entraîner une sanction prononcée par l'arbitre.

Article 50 – Les fautes techniques

Sont notamment considérées comme des fautes techniques :

- prendre une balle sans l'autorisation du distributeur ;
- pénétrer dans la zone de distribution adverse ;
- effectuer un tir depuis l'intérieur de la zone de tir ;
- conserver la balle après le compte de cinq secondes lors d'un blocage ;
- remettre volontairement en jeu une balle endommagée ;
- reprendre le jeu sans l'autorisation de l'arbitre après une interruption.

La sanction est la perte immédiate de la balle en jeu, sauf disposition contraire du règlement.

Article 51 – Les fautes de contact

Il est interdit de :

- pousser un adversaire ;
- retenir un adversaire ;
- faire trébucher un adversaire ;
- frapper un adversaire ;
- saisir les vêtements d'un adversaire ;
- empêcher physiquement les déplacements d'un adversaire.

Selon la gravité, l'arbitre peut accorder un avertissement, prononcer une suspension temporaire ou une exclusion définitive.

Article 52 – Les comportements antisportifs

Sont considérés comme antisportifs :

- contester de manière agressive une décision de l'arbitre ;
- provoquer ou insulter un adversaire ;
- simuler une faute ;
- retarder volontairement la reprise du jeu ;
- adopter un comportement portant atteinte à l'image du Soft Target.

Article 53 – Avertissement

L'arbitre peut adresser un carton jaune à un joueur ou à un entraîneur.

Le carton jaune constitue un avertissement officiel.

Deux cartons jaunes reçus par le même joueur au cours d'une rencontre entraînent automatiquement un carton rouge.

Article 54 – Suspension temporaire

En cas de faute grave, l'arbitre peut prononcer une suspension temporaire.

Le joueur suspendu quitte immédiatement le terrain.

Son équipe évolue en infériorité numérique.

La suspension prend fin à la première perte de balle de l'équipe adverse, après autorisation de l'arbitre.

Article 55 – Exclusion définitive

Le carton rouge entraîne l'exclusion définitive du joueur.

Le joueur exclu doit quitter immédiatement l'aire de jeu et ses abords.

Son équipe termine la rencontre avec un joueur de moins.

Article 56 – Faute de l'entraîneur

L'entraîneur est responsable de son comportement et de celui de son banc.

En cas de comportement antisportif, il peut recevoir un carton jaune ou un carton rouge.

En cas d'exclusion, il doit quitter la zone technique. Son équipe poursuit néanmoins la rencontre sous la responsabilité du capitaine.

Article 57 – Pouvoir disciplinaire de l'arbitre

Les décisions disciplinaires prises par l'arbitre pendant la rencontre sont immédiatement exécutoires.

Les éventuelles sanctions complémentaires relèvent des instances disciplinaires de la compétition.

Article 58 – Dotation officielle en balles

1. Avant le début de chaque rencontre, chaque équipe reçoit vingt (20) balles officielles conformes aux normes de la Fédération Internationale de Soft Target (FIST).
2. Ces vingt balles constituent le stock officiel de l'équipe pour toute la durée de la rencontre.
3. Les balles sont placées sous la responsabilité exclusive du distributeur.
4. Lorsqu'une équipe doit remettre une balle en jeu, le distributeur utilise uniquement les balles de son propre stock.
5. Toute balle ayant :
 - marqué un point ;
 - éclaté ;
 - été perdue ;
 - ou retirée du jeu par décision de l'arbitre,

est définitivement sortie du match et ne peut plus être utilisée.

6. Une équipe ne peut recevoir aucune balle supplémentaire au cours de la rencontre, sauf remplacement exceptionnel décidé par l'arbitre en cas de défaut de fabrication constaté avant la mise en jeu.

CHAPITRE VIII

LES OFFICIELS DE MATCH

Article 59 – Les officiels de la rencontre

Toute rencontre officielle de Soft Target est dirigée par les officiels suivants :

- un (1) arbitre principal ;
- un (1) marqueur officiel.

Ces officiels veillent au bon déroulement de la rencontre dans le respect du présent règlement.

Article 60 – L'arbitre principal

L'arbitre est le seul responsable de l'application des règles pendant la rencontre.

Il a notamment pour mission de :

- vérifier le terrain et le matériel avant le match ;
- contrôler les tenues des équipes ;
- donner le coup d'envoi ;
- valider ou refuser les points ;
- constater les éliminations ;
- prononcer les sanctions disciplinaires ;
- suspendre ou arrêter définitivement la rencontre si les circonstances l'exigent.

Ses décisions sont exécutoires pendant toute la durée du match.

Article 61 – Le marqueur officiel

Le marqueur officiel est chargé de tenir la feuille de match.

Il enregistre notamment :

- les points marqués ;
- les joueurs éliminés ;
- les cartons jaunes et rouges ;
- les suspensions temporaires ;
- les exclusions définitives ;
- le nombre de balles restantes pour chaque équipe à la fin de la rencontre ;
- le résultat final.

Article 62 – Les signaux de l'arbitre

L'arbitre utilise des gestes officiels pour annoncer :

- le début de la rencontre ;
- la validation d'un point ;
- le refus d'un point ;
- une élimination ;
- un blocage ;
- une faute ;
- un carton jaune ;
- un carton orange ;
- un carton rouge ;
- la reprise du jeu ;
- la fin de la rencontre.

Article 63 - Les gestes officiels de l'arbitre

1. Début du match

Bras levé verticalement avec une main ouverte, puis abaissement du bras accompagné d'un coup de sifflet.

2. Point marqué

Les deux bras tendus vers le panier concerné pendant deux secondes.

3. Point refusé

Les deux avant-bras croisés devant la poitrine en formant un « X ».

4. Joueur éliminé

Index pointé vers le joueur concerné, puis bras dirigé vers la ligne de sortie.

5. Mise sous pression (blocage)

Un bras tendu vers le joueur bloqué, tandis que l'autre main montre le décompte avec les doigts (1, 2, 3, 4, 5), accompagné du comptage à voix haute.

6. Balle perdue

Bras tendu vers le haut, main ouverte, puis désignation immédiate du distributeur adverse.

7. Faute technique

Main ouverte au-dessus de la tête, suivie d'un geste indiquant l'équipe qui récupère la possession.

8. Faute grave

Bras croisés devant la poitrine, puis bras tendu vers le joueur sanctionné.

9. Exclusion définitive

Carton rouge levé au-dessus de la tête.

10. Fin du match

Les deux bras levés verticalement, suivis de trois coups de sifflet.

Article 64 – Respect des officiels

Les joueurs, entraîneurs et remplaçants doivent respecter les décisions et les consignes des officiels.

Toute contestation agressive, menace ou tentative d'intimidation est passible de sanctions disciplinaires.

Article 65 – Feuille de match

Avant le début de la rencontre, chaque équipe remet au marqueur :

- la liste des joueurs titulaires ;
- la liste des remplaçants ;
- le nom du capitaine ;
- le nom du distributeur ;
- le nom de l'entraîneur.

La feuille de match est signée par les capitaines et l'arbitre avant le coup d'envoi.

Article 66 – Rapport de match

À l'issue de la rencontre, l'arbitre rédige un rapport officiel mentionnant :

- le score final ;

- les sanctions disciplinaires ;
- les incidents éventuels ;
- toute observation utile au bon fonctionnement de la compétition.

Le rapport est transmis à l'organisateur.

CHAPITRE IX

LES COMPÉTITIONS OFFICIELLES

Article 67 – Compétitions reconnues

La Fédération Internationale de Soft Target (FIST) reconnaît les compétitions suivantes :

- Championnats nationaux ;
- Coupes nationales ;
- Championnats continentaux ;
- Coupe du Monde de Soft Target ;
- Jeux régionaux et universitaires homologués.

Toute compétition officielle doit respecter le présent règlement.

Article 68 – Catégories de compétition

Les compétitions sont organisées selon les catégories suivantes :

- Mini Soft Target ;
- Junior ;
- Senior ;
- Vétérans ;
- Féminine ;
- Masculine ;
- Mixte.

Chaque catégorie peut faire l'objet d'un règlement spécifique, sans modifier les principes fondamentaux du jeu.

Article 69 – Homologation des terrains

Seuls les terrains répondant aux normes officielles de la FIST peuvent accueillir des compétitions officielles.

Avant chaque compétition, les installations sont inspectées afin de vérifier :

- les dimensions du terrain ;
- les paniers ;
- les zones de distribution ;
- les zones de tir ;
- la sécurité des installations.

Article 70 – Homologation du matériel

Les balles, paniers, tenues et équipements utilisés en compétition doivent être homologués par la FIST.

Toute utilisation d'un matériel non conforme peut entraîner l'annulation de la rencontre ou des sanctions disciplinaires.

Article 71 – Classement des équipes

Dans les compétitions à championnat, les équipes sont classées selon les critères suivants :

1. Nombre de victoires ;
2. Nombre total de points inscrits ;
3. Différence entre les points marqués et les points encaissés ;
4. Résultat des confrontations directes ;
5. Tirage au sort, en dernier recours.

Article 72 – Récompenses

Les compétitions officielles peuvent attribuer :

- un trophée au vainqueur ;
- des médailles aux trois premières équipes ;
- des distinctions individuelles.

Les distinctions individuelles peuvent notamment récompenser :

- le meilleur marqueur ;
- le meilleur distributeur ;
- le meilleur défenseur ;
- le meilleur joueur (MVP) ;
- le meilleur jeune joueur ;
- le prix du Fair-Play.

Article 73 – Dopage

Le dopage est strictement interdit.

Tout joueur participant à une compétition officielle peut être soumis à un contrôle antidopage conformément aux règlements de la FIST et aux normes internationales en vigueur.

Article 74 – Entrée en vigueur

Le présent règlement entre en vigueur dès son adoption par la Fédération Internationale de Soft Target.

Toute modification future relève exclusivement des organes compétents de la Fédération.

CHAPITRE X

L'ÉTHIQUE ET LES VALEURS DU SOFT TARGET

Article 75 – Les valeurs fondamentales

Le Soft Target repose sur cinq valeurs essentielles :

- le respect ;
- l'intégrité ;
- l'esprit d'équipe ;
- la maîtrise de soi ;
- le fair-play.

Article 76 – La sécurité

La sécurité des joueurs, des officiels et des spectateurs constitue une priorité absolue.

Tout comportement mettant délibérément en danger une personne est sévèrement sanctionné.

Article 77 – L'égalité

Le Soft Target est ouvert à toutes les personnes, sans distinction d'origine, de nationalité, de sexe, de religion ou de condition sociale.

La Fédération encourage l'inclusion et l'égalité des chances.

Article 78 – Respect des adversaires

Chaque joueur reconnaît son adversaire comme un partenaire de jeu indispensable.

La victoire n'a de valeur que lorsqu'elle est obtenue dans le respect des règles et de l'esprit sportif.

Article 79 – La devise officielle

La devise officielle du Soft Target est :

« Penser. Agir. Viser. »

Elle inspire tous les acteurs de ce sport : joueurs, entraîneurs, arbitres, dirigeants et supporters.

Article 80 – Serment officiel du Soft Target

Avant les compétitions internationales, les représentants des équipes peuvent prononcer le serment suivant :

« Au nom de mon équipe, je m'engage à pratiquer le Soft Target avec honnêteté, courage et respect. Je respecterai les règles, les arbitres, mes adversaires et mes coéquipiers. Je jouerai avec intelligence, loyauté et maîtrise de moi-même, fidèle à notre devise : Penser. Agir. Viser. »