

## REGLEMENT WTS 2008/2009

Le règlement est celui du millénium sauf pour les points décrits ci-dessous :

Vous pouvez également télécharger ce règlement [ICI](#)

### **1. Roster**

Le nombre de personne pouvant être présente dans le pit crew est limité à 11 personnes (coach et pit crew compris) par match/ par manche.

Le roster est limité à 14 joueurs pour la saison.

Celui-ci devra nous être fourni, avec tous les renseignements, avant la date correspondante à votre division :

Pour la Div 1 :  
Dimanche 23 Aout

Pour la Div 2 :  
Dimanche 6 Septembre

Pour la Div 3:  
Le dimanche 25 Octobre

Il ne pourra être ajouté aucun autre joueur (même si le roster ne comprend pas 14 joueurs) en dehors de la période de transferts, détaillé ci-dessous :

Pour la Div 1, Div 2, Div 3:  
Lundi 14 décembre 2008 au dimanche 10 janvier 2009

Durant cette période, une équipe peut demander à supprimer un (ou plus) joueur de son roster ou à en rajouter un (ou plus), ceci toujours dans la limite des 14 joueurs prévus.

Renfort.

Division 1 :

Un joueur de la division 1 peut jouer :

Une fois sur la saison dans une autre équipe de division 2.

Une équipe de division 1 peut se renforcer :

Une équipe de division 1 ne peut se renforcer que sur une seule manche dans l'année par au maximum 2 joueurs d'une équipe de division 2.

Une équipe de division 1 ne peut se renforcer que sur une seule manche dans l'année par au maximum 2 joueurs d'une équipe de division 3.

Quoiqu'il en soit une équipe de division 1 ne peut avoir de renfort (div 2 ou div3 confondu) que sur une seule manche .

Un joueur de division 1 ne peut renforcer qu'une seule fois une équipe de division 2.

Pour la division 2 :

Une équipe de division 2 ne peut se renforcer que sur une seule manche dans l'année par au maximum 1 joueur d'une équipe de division 1.

Une équipe de division 2 ne peut se renforcer que sur une seule manche dans l'année par au maximum 1 joueurs d'une équipe de division 3.

Quoiqu'il en soit une équipe de division 2 ne peut avoir de renfort (div 1 ou div3 confondu) que sur une seule manche.

Un joueur de division 2 ne peut renforcer qu'une seule fois une équipe de division 1 ou de division 3.

Si vous prenez comme joueur un renfort de division 1 et qu'au classement final vous êtes dans les 3 premiers vous perdrez les points acquis sur la journée durant laquelle votre renfort aura joué. Si cela ne suffit pas à vous faire sortir du podium vous serez rétrogradé à la 4eme place.

Un joueur de la division 3 peut jouer :

Une équipe de division 3 ne peut se renforcer que sur une seule manche dans l'année par au maximum 1 joueur d'une équipe de division 2.

Quoiqu'il en soit une équipe de division 3 ne peut avoir de renfort .

Un joueur de division 3 ne peut renforcer qu'une seule fois une équipe de division 1 ou de division 2.

Si vous prenez comme joueur un renfort de division 2 et qu'au classement final vous êtes dans les 3 premiers vous perdrez les points acquis sur la journée durant laquelle votre renfort aura joué. Si cela ne suffit pas à vous faire sortir du podium vous serez rétrogradé à la 4eme place.

Un joueur inscrit dans un roster ne peut être inscrit dans un autre roster. Dans ce cas là, il sera sanctionné d'un carton rouge dans l'équipe avec laquelle il aura joué en premier, sachant qu'évidemment il ne sera pas inscrit dans un autre roster.

Les modifications seront à envoyer 2 jours calendaires avant la date de la manche à laquelle il doit participer pour valider un renfort par mail à l'adresse suivante : [events@universal-paintball.com](mailto:events@universal-paintball.com)

Pour jouer il devra être muni de son badge personnel pour accéder aux terrains.

Chaque joueur possède un n° de jerseys unique au sein de son équipe, ce numéro devra être référencé lors de la remise des rosters à l'organisation.

Un joueur ne pourra rentrer sur le terrain qu'avec ce numéro sur son jersey de jeu.

Chaque jersey devra comporter dans le dos au minimum le numéro du joueur ou son nom et prénom. Le nom de son équipe et son surnom ne remplace pas le numero ou le nom du joueur

#### *Modification du nom d'équipe :*

Celui-ci ne peut intervenir que sous certaines conditions :

- il doit être effectué uniquement durant les périodes de repos de la ligue(entre la fin de la saison et le début de la suivante, ou durant le mercato d'hiver)
- le roster doit être entre 60 et 75% le même que celui précédent le changement de nom
- la demande de changement doit être mailé à [events@universal-paintball.com](mailto:events@universal-paintball.com) au moins 15 jours calendaires avant la reprise
- Aucune équipe ne peut donc donner ou vendre sa place d'une saison sur l'autre.

## **2. Durée des matchs :**

Division 1 :

Temps du Pré match : 3 minutes

Temps de jeu : 10 minutes

Temps mort (temps entre chaque point): 2 minutes

Division 2 et 3 :

Temps du Pré match : 3 minutes

Temps de jeu : 10 minutes

Temps mort (temps entre chaque point): 2 minutes

## **3. Conditions de jeu.**

Ceci est un bref rappel de certains points du règlement que nous jugeons utile de vous rappeler.

Vêtements autorisés :

En dessous de 10°C, 3 couches (épaisseur tee-shirt) sont autorisées.

Au dessus de 10°C, 2 couches (épaisseur tee-shirt) sont autorisées.

Les « chest protector » sont autorisés dans la limite de un par personne, mais compte comme une épaisseur.

Les différents pulls, sweat et sweat à capuche (liste non exhaustive) sont strictement interdit et ne constituent pas « une » couche (référence aux couches autorisées ci-dessus).

Le mode de tir autorisé est le suivant :

Pour la division 1 : PSP ou Millénium à 10.5 billes secondes

Pour les autres division : PSP ou Millénium à 12 billes secondes

Si le lanceur ne respecte pas ce mode de tir et/ou cette cadence il sera sanctionné de la manière suivante :

le dernier point ou point en cours va directement à l'équipe adverse, le joueur prend un carton rouge et est exclu pour les 3 matchs suivant sans compter le match en cours(d'où il est bien évidemment exclu) et l'équipe prend une pénalité de 1pts au classement général.

Si l'illégalité du lanceur n'est pas évidente l'ultimate judge pourra tester l'appareil entre 2 points (durant les 2 minutes d'entre points ou demander un arrêt technique pendant cette même période) afin de pouvoir certifier l'illégalité du lanceur ou non.

Les autocollants sur les loaders sont autorisés dans la limite de un par côté et ne doivent pas excéder les dimensions suivantes : 8 cm x 6 cm. Ceci sera appliqué à la discrétion des arbitres (tant que ce n'est pas abusé ou que la couleur gêne pas l'arbitrage on laissera faire), en cas de litige l'autocollant devra être purement et simplement enlevé.

Aucun autocollant n'est autorisé sur le masque.

Les lanceurs de couleur orange ne sont pas autorisé (car cela crée de loin l'illusion que le joueurs est touché).

Les seules protections autorisées sont les coudières, genouillères, short, chest protector, tour de cou et bonnet (casquette, bandeau et headband pour la tête). **Dans la limite de un par personne.**

Pour les protections du cou (néoprène autorisé) et du crâne (néoprène, éponge, mousse interdit), l'épaisseur ne doit pas dépasser 1 cm.

Le départ se fait canon touchant la grille ou la bache fixée à la grille de départ.

Un faux départ entraînera l'élimination du joueur (départ avant la sonnerie, lanceur ne se trouvant pas en contact avec la grille et/ou la bache de départ).

**Si un joueur loupe le départ il est éliminé purement et simplement, il ne lui est pas permis de retoucher la bache et de repartir en jeu. S'il loupe le départ mais retourne malgré tout toucher la bache et rentre en jeu , une pénalité de un pour un sera alors appliqué.**

Le non respect des consignes de sécurité comme le port du masque sur le terrain, l'absence de bouchon de canon dans les zones joueurs ou tirer dans la zone joueur constitue une faute majeure et pourront se solder par l'exclusion du joueur. Cette liste est non exhaustive.

Si un joueur accède au terrain sans avoir son masque disposé sur son visage un carton jaune lui sera appliqué sera alors appliqué au point suivant.

Lorsque qu'un joueur sort de la zone terrain celui ci doit avoir son bouchon de canon mis avant de se retrouver dans la zone joueurs (après la sortie du sas ) sous peine de se voir infliger un carton jaune pour manquement aux règles de bases en termes de sécurité.

Toute modification du terrain (déplacement des obstacles volontairement ou involontairement) entraînera l'élimination du joueur incriminé.

#### **4. Détermination du vainqueur**

L'équipe remporte le match si elle marque 5 points(4 points pour la division 4) ou si elle possède un score supérieur à l'autre équipe à l'issue du temps de jeu.

Une équipe marque un point quand :

- Un joueur vient « buzzer » sur la base adverse et le joueur est déclaré clean par l'arbitre
- L'équipe adverse jette l'éponge en « buzzant »
- L'un des joueurs adverses prend un 1 pour 1 dans les 60 dernières secondes d'un match.
- Cas particulier : voir chapitre pénalité

Dans le cas ou le score est nul (3-3 par exemple), le match est déclaré comme un match nul.

#### **5. Chrono et sirène**

Déroulement d'un match au niveau du chrono et sirène :

Lancement du pré match : sirène longue

Chaque minute : 2 coups de sirène

30 secondes : 2 coups de sirène

10 secondes : 1 coup de sirène

Départ : 1 coup de sirène

Point marqué («buzzer »):1 coup de sirène

Temps mort:

Chaque minute : 2 coups de sirène

30 secondes : 2 coups de sirène

10 secondes : 1 coup de sirène

Départ : 1 coup de sirène

Sonnerie particulière entre les points pour annoncer :

- la prise d'une minute de temps supplémentaire par une équipe
- un changement de côté tous les 2 points

Lorsqu'un joueur buzze ou jette l'éponge, il déclenche automatiquement le temps mort.

Cas particulier :

Les deux derniers joueurs se touchent en simultanée, c'est l'arbitre de tour qui déclenche le temps mort de 2 minutes et aucun point n'est attribué.

Chaque équipe dispose d'un temps mort d'une minute qu'elle peut prendre entre 2 points. Pour cela il lui suffit d'appuyer sur le buzzer qui se trouve dans son box, pendant le temps mort.

Ce temps mort ne peut être déclenché pendant les 10 dernières secondes qui précèdent le début d'un point.

Seul l'ultimate judge ou l'arbitre de tour peut interrompre ce décompte (temps mort) s'il juge que la situation l'exige (problème technique, problème arbitrage etc.). Il peut également interrompre le match pour cas de force majeure.

Les joueurs éliminés doivent sortir de l'enceinte terrain avec leur bouchon de canon mis. Ils ne doivent pas stationner à l'entrée du sas pour regarder le jeu. Ils doivent impérativement regagner leur zone joueur.

La présence de la main sur la tête n'est pas obligatoire, cependant aucun overshooting ne pourra être réclamé. Par conséquent, il appartient à chacun de sortir du terrain de jeu rapidement tout en mettant la main sur la tête.

## **6. Arbitrage**

L'arbitrage sera assuré par un minimum de 11 arbitres.

Les arbitres pourront être répartis comme suit :

10 arbitres ayant pour rôle d'arbitrer chacun un joueur

1 arbitre chef de terrain/ ultimate judge

1 arbitre de tour

Chaque arbitre est muni d'un talkie-walkie lui permettant d'écouter les instructions donnés par l'un des arbitres supérieurs (chef de terrain, arbitre de tour et ultimate judge).

L'arbitre de tour est positionné en hauteur se qui lui permet d'avoir une vision d'ensemble du terrain et ainsi de pouvoir apporter un nouvel angle de vision différent et supplémentaire pour l'arbitrage.

Un brassard est remis à chaque Capitaine d'équipe avant le début de chaque match. Si durant le match il y a une réclamation à faire il est le seul à pouvoir le faire. Si une personne autre que le capitaine se présente ou commence à discuter il se verra attribué un carton jaune, dans un premier temps puis rouge dans un second temps.

## **7. Pénalités**

***En cours de jeu (joueur(s) présent des 2 équipes encore en jeu) :***

- 1 pour 1, 2 pour 1 ou 3 pour 1 applicable pour les raisons suivantes :

Compensation, tricherie, jeu avec impact (visible ou non, sensible ou non) attitude anti fair-play (contact physique, insulte à un arbitre, joueur ou spectateur ...), rof élevé, gun chaud, joueur éliminé qui rentre ou reste sur le terrain après avoir indiqué avoir été touché (main sur la tête). Cette liste est non exhaustive de ce qui constitue un motif de pénalité.

Gun chaud :

· au delà de 301 : le joueur sera tout simplement éliminé

· au delà de 310 : 1 pour 1 applicable sur le champ

Gun illégal :

Point en cours va directement à l'équipe adverse, le joueur est exclu pour les 3 matchs suivant sans compter le match en cours et l'équipe prend une pénalité de 1 pts au classement général.

En cas d'insuffisance de joueurs pour l'application de la sanction en cours de jeu, le départ du points suivant se fera avec autant de joueurs en moins qu'il restait à éliminer.

***Fin de jeu (une seule équipe présente sur le terrain) :***

- 1 pour 1, 2 pour 1 ou 3 pour 1

Toutes ces pénalités s'appliquent sur le point suivant et ce même s'il reste des joueurs clean sur le terrain. A partir de deux 1 pour 1 en fin de match et même s'il reste suffisamment de joueur pour les couvrir, le point va directement à l'équipe adverse et l'équipe partira avec autant de joueur en moins que de 1 pour 1.

Gun chaud :

· entre 301 et 310 : 1 pour 1 applicable sur le point suivant mais point conservé

· au delà de 310 : 1 pour 1 applicable sur le prochain point et point va à l'équipe adverse

Gun illégal:

Dernier point ou point en cours va directement à l'équipe adverse, le joueur est exclu pour les 3 matchs suivant sans compter le match en cours et l'équipe prend une pénalité de 1 pts au classement général.

Exemples:

Non attribution du point :

3 joueurs vivants en fin de match mais 2 joueurs subissent un 1 pour 1 .

Conclusion : l'équipe perd son point car deux 1 pour 1 infligé en fin de point et sur le point suivant partira à 3 joueurs.

2 joueurs vivants en fin de match mais 1 joueur subit un 1 pour 1

Conclusion : pas de point attribué et l'équipe part à 4 au point suivant

5 joueurs vivants en fin de match mais 2 joueurs subissent un 1 pour 1.

Conclusion : l'équipe perd son point car deux 1 pour 1 infligé en fin de point et sur le point suivant partira à 3 joueurs.

Point conservé :

3 joueurs vivants en fin de match mais un joueur subit un 1 pour 1

Conclusion : l'équipe conserve le point qu'elle vient de marqué mais partira à 4 joueurs au point suivant.

Nous vous rappelons qu'il est strictement interdit de parler à un arbitre quand il vous déclare votre élimination, s'il ne vous à pas invité à le faire. Dans le cas contraire, un 1 pour 1 sera appliqué.

### ***Carton jaune/ rouge***

Le principe de carton, jaune et rouge, est de déterminer une certaine graduation dans les pénalités.

En effet, un joueur qui prend dans le porte-pots au prébunk et un joueur qui prend sur le bras et qui continue à jouer prennent chacun un 1 pour 1. Or il apparaît clairement que le joueur qui est touché sur le bras à vraisemblablement conscience de ce qu'il fait donc lui appliquer la même sanction que la personne qui a pris dans le pack semble inégale.

C'est pour cela que nous lui appliquerons un 1 pour 1 ainsi qu'un carton jaune.

Un carton jaune sera appliqué lorsqu'une tricherie manifeste ou d'un geste d'énervement(lancer son lanceur par ex.) sera constatée par un arbitre et approuvé par l'ultimate judge.

Par tricherie manifeste, on entend jouer **volontairement** avec impact, sensible ou/et visible. Le lanceur étant considéré comme partie visible.

Le carton jaune sera infligé en fin de points.

Ce carton l'exclura pour le point suivant et ce même s'il s'agit d'un autre match sur une autre manche.

Au bout du deuxième carton jaune, le joueur fautif prendra un carton rouge ce qui l'exclura pour le point suivant (normal c'est le principe du carton jaune) mais sera aussi exclu pour le match suivant. Et ce même si ce match a lieu sur une autre manche.

Un carton rouge pourra également être attribué à un joueur pour les motifs suivants :

1. violence physique ou verbale envers un joueur ou un arbitre (dans le cas d'une violence physique le joueur pourra être exclu de manière définitive)
2. tir volontaire sur un joueur éliminé ou par un joueur éliminé
3. tir volontaire sur un arbitre\*
4. l'ultimate judge ou un arbitre de tour pourra également décider d'infliger un carton rouge à un joueur qui de part son comportement le justifie : attitude anti-sportive, énervement, insulte et ce qu'il soit sur le terrain ou en dehors \* etc.

Un coach pourra également subir un carton rouge, dans le cas où son comportement ne serait pas respectueux de l'équipe adverse, de l'arbitrage ou de l'organisation\*

Si le carton rouge est attribué pour l'un de ces motifs(1,2, 3 ou 4) le joueur fautif sera exclu sur le champ du match en cours ainsi que le match suivant.

Ces sanctions seront attribuées à la fin du point, pendant le temps mort. L'ultimate judge ou un head judge signifieront une telle pénalité au capitaine de l'équipe fautive.

Dans le cas d'un carton (jaune ou rouge) le joueur exclu pourra être remplacé par un autre joueur.

Il s'agit de pénaliser le joueur avant tout, et de ne pénaliser l'équipe que par l'absence de l'un de ses joueurs sur un point. Mais nullement de la faire jouer en infériorité sauf si le joueur puni a subi un 1 pour 1.

Les cartons sont valables toute la saison.

Les cartons sont effacés en fin de saison ou après en avoir cumulé 2 et que le match de suspension ait été effectué.

Une équipe qui ferait jouer un ou plusieurs joueur(s) non inscrit(s) dans son roster sera sanctionnée de la manière suivante :

Le capitaine et le joueur prendront chacun un carton rouge qui les excluront pour le match à venir et en cours, si la faute est relevé pendant un match.

Les matchs joués de la journée sera déclaré perdu sur le score sans appel de 5-0. Et les points gagnés sur le match en cours annulés.

Ex :Si l'équipe gagne 2-1 au moment où nous découvrons la supercherie le score sera ramené à 1-0 pour l'autre équipe, le capitaine et le joueur incriminé étant eux exclu pour ce match et le match à venir.

Si l'équipe à déjà gagné un match 5-0 et un autre 5-1 cela donnera 2 défaites à 5-0 plus le résultats de l'autre match.

Dans le cas ou l'équipe jouerait son premier match 2 pts de pénalité au classement général seront appliqué.

## **8. Coaching**

Le coaching s'entend comme l'action de donner des indications orales ou visuelles aux joueurs d'une équipe.

Cependant aucun moyen autre que l'action de parler ou de crier n'est autorisé (talkie-walkie, mégaphone, sifflet et porte voix sont interdits).

Seuls les personnes placées sur les 2 cotés latérales du terrain (Zone joueur et zone spectateur) peuvent parler.

Un joueur éliminé qui parle à un coéquipier, qui est encore en train de jouer, se verra infligé un 1 pour 1.

On distingue 2 types de coaching :

- le coaching de la zone joueur : le coaching depuis la zone de joueur de l'équipe est autorisé, dans la limite de la longueur de la zone joueur allouée .Cette zone s'arrête au pied de la tour permettant l'accès au terrain. Aucun membre d'une équipe n'est autorisé à se rendre dans la zone adverse pour coaché (y compris après le changement de coté). Dans le cas où, un coach, ou un joueur, se trouve dans la zone adverse et à chaque fois qu'il parlera, un joueur de son équipe sera éliminé.
- le coaching de la bande spectateur: il est autorisé et les coachs peuvent changer de coté lors du changement de côté des équipes.

Si un coach parle à un de ses joueurs depuis une zone ou il ne doit pas être un joueur de son équipe sera éliminé.

La présence de coach et de spectateurs sur les bandes se situant derrière les bases de départ est strictement interdite pour des raisons de sécurité.

### **9. Ligue**

Le principe de la ligue est de constituer un championnat. C'est-à-dire que chaque équipe rencontre au moins une fois toutes les équipes inscrites dans sa division ou son groupe.

Chaque match joué donne lieu à des points, répartis comme suit :

- 3pts pour une victoire
- 1pts pour un match nul
- 0pts pour une défaite

A l'issu de toutes les rencontres un classement général sera déterminé.

En cas d'égalité au classement, les égalités seront départagés comme suit et dans cet ordre :

- 1- Différence de points
- 2- Equipe ayant remporté le match opposant les 2 équipes égalités (pas pris en compte dans le cas ou plus de 2 équipes serait à égalité)
- 3- Nombre de victoire
- 4- Equipe ayant marqué le plus grand nombre de points
- 5- Nombre de match remporté avec une différence de +5
- 6- Nombre de match remporté avec une différence de +4
- 7- Nombre de match remporté avec une différence de +3
- 8- Nombre de match remporté avec une différence de +2
- 9- Nombre de match remporté avec une différence de +1

A l'issu de la saison et du classement général :

Pour la division 1 :

Les 3 derniers descendent en division 2

Pour la division 2 :

Les 3 premiers accèdent à la division 1

Les 3 derniers descendent en division 3

Pour la division 3 :

Les 3 premiers accèdent à la division 2

## **10. Statistiques**

L'année dernière nous avons débuté les statistiques avec les pénalités.

Cette saison, nous allons poursuivre les statistiques des pénalités mais nous allons, en plus de cela, permettre à chacun d'entre vous d'avoir d'autres statistiques personnelles.

Pour cela chaque joueur aura un bracelet/badge au poignet gauche avec une puce dedans.

Chaque joueur avant de rentrer sur le terrain (donc avant de jouer un point) devra s'identifier sur un boîtier en passant son badge devant. Une lumière validera l'accès au terrain.

Lors de l'élimination du joueur, votre arbitre, étant équipé d'un autre boîtier, viendra vous « badger ».

Pour marquer un point, il faudra tout simplement buzzer.

Les joueurs « clean » en fin de match devront se faire « badger » avant de sortir du terrain.

Un joueur qui refuse de se faire « badger » alors que l'arbitre ou lui-même s'est déclaré « out » se verra appliquer un 1 pour 1, puis carton rouge s'il persiste.

Ces statistiques sont faites pour travailler encore dans le sens de développement du paintball, nous vous demandons d'être attentif à bien « badger » car les statistiques sont faites pour vous.

Le bracelet des statistiques est à mettre au poignet gauche(ceci afin de faciliter le travail des arbitres.

## **11. Annulation d'une manche**

Une manche pourra être annulé , reporté ou interrompue dans le cas où les conditions météorologique ne permettent plus de conserver les obstacles gonflables dans les dispositions d'origines. Une pause(entre 15 min et 45min) sera alors prévue pour voir si le temps se rétablit ou s'améliore.

Pour résumé, la pluie et le froid ne suffisent pas pour annuler, reporter ou interrompre une manche .

## **12. Lots et gains**

*Pour la division 1 :*

1ère place : Coupe +3000€ + en négociation

2ème place : Coupe+1600€ + en négociation  
3ème place : Coupe+800€ + en négociation

*Pour la division 2 :*

1ère place : Coupe + en négociation  
2ème place : Coupe+ en négociation  
3ème place : Coupe+ en négociation

*Pour les division 3 :*

1ère place : Coupe + en négociation  
2ème place : Coupe+ en négociation  
3ème place : Coupe+ en négociation

Tous les lots annoncés seront garantis selon la disponibilité des fournisseurs si un lot venait à ne pouvoir être assuré il serait remplacé par un lot équivalent ou supérieur.

### **13. Couverture médiatique**

La Wartown Series sera présent sur plusieurs supports.

Sur le site web dédié à la ligue : [www.wtsleague.com](http://www.wtsleague.com) vous retrouverez tous les renseignements qui concernent la ligue (news, classement, infos équipes etc.).

Mise à jour dans la semaine qui suivra chaque manche.

Les informations sur les animations éventuelles de nos partenaires sur certaines manches.

Sur le site internet de P8ntbox, des infos des interviews, des tofs,

Sur le site internet de Spirit-of-paint, des news, des résultats, des vidéos, des interviews.

Dans le magazine spécialisé Xtrem Paint, plusieurs pages dans chaque magazine couvriront les manches qui auront eu lieu, selon les disponibilités de la rédaction.

### **14.Sponsors**

Voici la liste des sponsors qui soutiennent la WTS :

Matériel de compétition et loisirs :

Camp

Planet Eclipse

Billes :

Carnage

Vente de matériel et terrain de jeu :

Camp

Fabrication de jerseys personnalisable :

Artsquad

Logiciel création de plan de terrain :

Airball Designer

Média :

Xtrem Paint : [www.xp8nt.com](http://www.xp8nt.com)

P8ntbox: [www.p8ntbox.com](http://www.p8ntbox.com)

Spirit of Paint : [www.spirit-of-paint.com](http://www.spirit-of-paint.com)