



RÈGLEMENT OCTOBALL OFFICIEL SAISON 2025

Version officielle WFO - Application internationale

Table des matières

1 RÈGLES DE COMPÉTITION - OCTOBALL	3
1.1 Format Sans Filet (Format principal)	3
1.2 Format Avec Filet	3
1.3 Système de Match	3
1.4 Tableau des Sanctions (Version Officielle WFO)	3
1.5 Variante : Octoball « Petit Pont KO »	4
1.6 Protocole de Match	4
2 L'ARBITRAGE EN OCTOBALL	4
2.1 Composition et Positionnement	4
2.2 Code de Signalisation	4
2.3 Auto-Arbitrage (Recommandation)	4
2.4 Réunion technique	5
3 COMPÉTITIONS & TERRAINS	5
4 POINTS FORTS DU SPORT	5
5 SYSTÈME DE CLASSEMENT MONDIAL - WFO	5

1. RÈGLES DE COMPÉTITION - OCTOBALL

1.1 Format Sans Filet (Format principal)

- Règle officielle de l'Octoball aux points.
- Jeu libre sans filet, avec rebonds autorisés sur les parois.
- **Pénalité de sortie:** Si le ballon, la balle ou le palet sort après un tir ou un rebond sur le rebord, un retrait d'un point (**-1 point**) est appliqué au score.
- Un Round est gagné à l'atteinte de **+3 points**, perdu à **-3 points**.
- **Prolongation :** En cas d'égalité après 3 rounds, une prolongation a lieu : le premier point validé offre la victoire immédiate.
- **Interdictions :**
 - Toucher le ballon, la balle ou le palet avec les mains : le ballon, la balle ou le palet est rendu à l'adversaire.
 - Rester accroupi ou allongé devant la cage : le ballon, la balle ou le palet est rendu à l'adversaire.

1.2 Format Avec Filet

Même règlement que le format Sans Filet, à l'exception des points suivants :

1. Si le ballon, la balle ou le palet touche le filet, il est rendu à l'adversaire.
2. Si un joueur touche le filet **3 fois** au cours du même match, **1 point** est accordé à l'adversaire.

1.3 Système de Match

- Les matchs se jouent en **3 rounds** de **2 minutes** chacun.
- La victoire est acquise par le premier joueur ou la première équipe à remporter 2 rounds.
- **Score :**
 - 1 but marqué ou 1 petit pont validé = **1 point** au score.
 - 1 but marqué *et* un petit pont validé (ou inversement) = **2 points**.
- **Exemple de sanction :** un tir qui sort entraîne le retrait d'un point.

1.4 Tableau des Sanctions (Version Officielle WFO)

WFOBlue!70		
Rappel à l'ordre / Faute grave	1	Rappel à l'ordre / faute grave
Point pour l'adversaire	2	1 point accordé à l'adversaire
Round Perdu	3	Round perdu
Match Perdu	4	Match perdu
WFOOrange!50 Disqualification	6	Disqualification du tournoi

1.5 Variante : Octoball < Petit Pont KO >

Le reste des règles est identique au format Sans Filet.

Ce qui change : un petit pont *volontaire* réussi entraîne le **KO direct** (victoire immédiate) du round. Il faut donc gagner 2 rounds pour remporter le match.

1.6 Protocole de Match

- Avant le début de chaque rencontre, les joueurs ou équipes se saluent (se "checkent") en entrant sur le terrain en se disant : <**Bon match !**>.
- À la fin du match, les mêmes salutations sont répétées en quittant le terrain, accompagnées de la formule : <**Au prochain match !**>.
- Ce protocole simple et convivial est encouragé à tous les niveaux de pratique.

2. L'ARBITRAGE EN OCTOBALL

2.1 Composition et Positionnement

- 1 Responsable de tournoi
- 1 Assistant arbitre

2.2 Code de Signalisation

Gestuelle officielle de l'arbitre Octoball :

1. **BUT** : Bras plié à 90°, avant-bras levé, poing fermé. Indique un but validé (= 1 point).
2. **PETIT PONT** : Bras tendu vers le haut, poing fermé. Indique un petit pont validé (= 1 point).
3. **BUT + PETIT PONT** : Les deux bras levés, poings fermés. Indique un but et un petit pont validés (= 2 points).
4. **1 AVERTISSEMENT** : Bras plié à 90°, avant-bras levé, 1 doigt levé (index). Indique un avertissement individuel.
5. **2 AVERTISSEMENTS** : Bras plié à 90°, avant-bras levé, 2 doigts levés (index + majeur). Indique deux avertissements cumulés (= 1 point pour l'adversaire).
6. **3 AVERTISSEMENTS** : Bras plié à 90°, avant-bras levé, 3 doigts levés. Indique trois avertissements cumulés (= round perdu).
7. **4 AVERTISSEMENTS** : Bras plié à 90°, avant-bras levé, 4 doigts levés. Indique quatre avertissements cumulés (= exclusion du tournoi).

2.3 Auto-Arbitrage (Recommandation)

- L'auto-arbitrage est encouragé dans un esprit de fair-play et d'inclusion lorsque les conditions le permettent. Cela est notamment le cas pour les rencontres jeunes, éducatives ou adaptées.
- Les joueurs sont invités à signaler eux-mêmes les fautes et sorties, sous la supervision d'un éducateur ou d'un arbitre référent.

2.4 Réunion technique

En cas d'exclusion ou de sanction lourde, une réunion technique est organisée par les officiels pour délibérer.

3. COMPÉTITIONS & TERRAINS

- **Types de surfaces** : pelouse, terre, parquet, goudron.
- **Formats de compétition** : championnat, coupe, tournoi.
- Les mesures officielles du terrain sont définies par la commission technique WFO.

4. POINTS FORTS DU SPORT

- **Équité & rythme de jeu** : tous les participants jouent autant de matchs que le champion.

5. SYSTÈME DE CLASSEMENT MONDIAL - WFO

Le classement mondial WFO est dynamique et évolue en fonction des résultats, du niveau des adversaires et de la fréquence de participation.

<u>Barème du Classement Mondial - WFO</u>		
WFOBlue!70		
NC	–	Non compétiteur
N1	10 – 300 pts	Niveau de base
N2	310 – 600 pts	Compétiteur régulier
N3	610 – 800 pts	Niveau intermédiaire
N4	810 – 900 pts	Niveau confirmé
N5	910 – 1000 pts	Niveau expert
WFOOrange!50 Top 100	≥ 1010 pts	Classement Élite
WFOOrange!50 Top 50	≥ 2000 pts	Classement International
WFOOrange!50 Top 30	≥ 3000 pts	Classement Pro