



Constitution officielle et Règles du jeu

TAGTOP

Un sport d'équipe alliant mouvement et stratégie

Version 1.0 — Document fondateur

Juillet 2026

tagtop.org

AVIS IMPORTANT — NON-RESPONSABILITÉ ET ACCEPTATION DES RISQUES

AVERTISSEMENT DE RISQUE PHYSIQUE : Le TagTop est une activité physique comportant des sprints, des changements de direction soudains, des poursuites et des déplacements collectifs en chaînes liées. La participation à ce sport, comme à toute activité physique, comporte des risques inhérents, y compris, sans s’y limiter : chutes; collisions avec d’autres joueurs, des surfaces ou des objets; entorses, élongations et fractures; blessures articulaires, musculaires et cardiovasculaires; et, dans de rares cas, blessures graves, invalidité permanente ou décès.

ACCEPTATION DES RISQUES ET RESPONSABILITÉ PERSONNELLE : La participation au TagTop est entièrement volontaire. Toute personne qui joue, pratique, enseigne ou organise ce sport le fait en pleine connaissance de ces risques, les assume librement et en toute connaissance de cause, et accepte la responsabilité exclusive et personnelle de sa propre santé, de sa sécurité et des conséquences de sa participation.

ABSENCE DE RESPONSABILITÉ DES CRÉATEURS : Dans toute la mesure permise par la loi applicable, les créateurs de ce sport et du présent document, le titulaire de la marque TagTop et du domaine tagtop.org, la Fédération TagTop (constituée en personne morale ou non), toute entité future assurant la gouvernance de ce sport, ainsi que l’ensemble de leurs sociétés affiliées, administrateurs, dirigeants, membres, mandataires et représentants respectifs (collectivement, les « Parties exonérées ») n’acceptent aucune responsabilité, quelle qu’elle soit, et ne sauraient être tenus responsables de toute blessure, maladie, décès, perte ou dommage de quelque nature que ce soit, direct, indirect, accessoire, consécutif ou autre, découlant de la pratique de ce sport, de l’utilisation du présent document ou de la confiance accordée à son contenu, que la responsabilité soit d’origine contractuelle, délictuelle (y compris la négligence) ou autre.

RESPONSABILITÉ DES ORGANISATEURS : La pleine responsabilité de la sécurité de tout match, entraînement ou compétition incombe exclusivement à l’organisateur de l’événement, y compris, sans s’y limiter : l’évaluation de la sécurité du lieu; la supervision par des adultes qualifiés; la disponibilité des premiers secours; la souscription d’une assurance responsabilité civile appropriée; l’obtention de décharges, renonciations et formulaires d’acceptation des risques signés par tous les participants (et par les parents ou tuteurs des mineurs); et le respect de l’ensemble des lois et règlements municipaux, provinciaux et fédéraux applicables dans le territoire où se tient l’événement.

AVIS MÉDICAL : Consultez un médecin avant de pratiquer le TagTop, en particulier si vous présentez des antécédents cardiovasculaires, respiratoires, musculo-squelettiques ou toute autre condition médicale.

MINEURS : La participation des mineurs n'est permise qu'avec le consentement écrit et sous la supervision d'un parent ou tuteur légal, qui assume la responsabilité de la participation du mineur.

NATURE DU PRÉSENT DOCUMENT : Le présent document est fourni « tel quel », sans garantie d'aucune sorte, expresse ou implicite. Il ne constitue pas un avis médical, juridique ou professionnel, et rien dans son contenu ne saurait être interprété comme une garantie de sécurité.

DROIT APPLICABLE ET DIVISIBILITÉ : Le présent avis et le présent document sont régis par les lois de la province de l'Alberta et les lois fédérales du Canada qui y sont applicables. Si une disposition du présent avis est jugée invalide ou inapplicable dans un territoire quelconque, les autres dispositions demeurent pleinement en vigueur.

EN LISANT, EN UTILISANT OU EN METTANT EN ŒUVRE LE CONTENU DU PRÉSENT DOCUMENT, VOUS RECONNAISSEZ AVOIR LU, COMPRIS ET ACCEPTÉ LE PRÉSENT AVIS DANS SON INTÉGRALITÉ.

Table des matières

Avant-propos.....	5
Partie I : Dispositions générales et définitions	6
Article 1 — Nom et identité	6
Article 2 — Nature et philosophie du sport	6
Article 3 — Définitions	6
Partie II : Règles officielles du jeu	8
Article 4 — Le terrain de jeu	8
Article 5 — Équipement et tenue	8
Article 6 — Équipes et composition	8
Article 7 — Durée du jeu	9
Article 8 — Début du jeu et formation initiale	9
Article 9 — Règles de la Chaîne	9
Article 10 — Le Tag et la procédure du Top	10
Article 11 — L’Encerclement	11
Article 12 — Marque et désignation du vainqueur	11
Article 13 — Remplacements	12
Article 14 — Infractions et sanctions disciplinaires	12
Article 15 — Arbitrage	13
Article 16 — Sécurité et santé	14
Partie III : Charte de la Fédération TagTop.....	15
Partie IV : Règlement des compétitions	19
Article 17 — Formats de compétition	19
Article 18 — Catégories d’âge.....	19
Article 19 — Inscription et classements	19
Article 20 — Réclamations et appels.....	19
Annexe 1 — Schéma officiel du terrain	20
Annexe 2 — Tableau récapitulatif des infractions et des cartons.....	21
Annexe 3 — Signaux officiels de drapeau des arbitres.....	22
Annexe 4 — Liste de contrôle pour l’organisation d’un match officiel.....	23
Annexe 5 — Barème des cotisations et des frais de formation	24

Avant-propos

Le TagTop est un sport d'équipe alliant mouvement et stratégie, dans lequel la vitesse, l'agilité et la coordination physique s'entrelacent avec la réflexion stratégique, la prise de décision collective et le travail d'équipe. Inspiré des jeux traditionnels de poursuite, le TagTop introduit les mécanismes de la Chaîne, des Points Top et de l'Encerclement, transformant une simple poursuite en un affrontement pleinement stratégique où chaque action individuelle entraîne des conséquences collectives.

Le présent document constitue le document fondateur du sport TagTop et comprend quatre parties : les Dispositions générales et définitions; les Règles officielles du jeu; la Charte de la Fédération TagTop; et le Règlement des compétitions, accompagnés d'annexes techniques. Il sert de fondement à l'enregistrement officiel du sport, à l'établissement de la Fédération et à l'organisation de toutes les compétitions officielles de TagTop.

La version officielle et la plus récente des règles est publiée en permanence à l'adresse tagtop.org.

Partie I : Dispositions générales et définitions

Article 1 — Nom et identité

1. Le nom officiel du sport est « TagTop ».
2. Le nom TagTop provient des deux actions fondamentales du jeu : le « Tag », c'est-à-dire le toucher d'un adversaire accompagné de son annonce, et le « Top », c'est-à-dire l'atteinte d'un Point Top qui valide le point.
3. Le site officiel du sport est tagtop.org, par lequel sont publiés tous les documents, règles et annonces officiels.

Article 2 — Nature et philosophie du sport

1. Le TagTop est un sport d'équipe sans équipement, ne nécessitant qu'une surface de jeu plane, un marquage au sol simple et des drapeaux d'arbitrage. Il peut donc se pratiquer facilement dans les écoles, les parcs, les gymnases et les espaces ouverts.
2. Le cœur stratégique du jeu est la gestion de la ressource qu'est la « liberté » : chaque équipe doit trouver un équilibre stratégique entre la préservation de la cohésion de sa Chaîne, la libération de ses joueurs et l'exécution de la manœuvre d'Encerclement.
3. Le TagTop est un sport sans contact. Les seuls contacts autorisés sont le toucher léger de la main pour le Tag et la tenue des mains des coéquipiers au sein de la Chaîne. Tout contact violent, toute poussée ou toute altercation physique constitue une infraction.

Article 3 — Définitions

Dans l'ensemble du présent document, les termes suivants ont la signification indiquée ci-dessous :

1. Tag : un toucher léger et clairement visible du corps d'un adversaire avec la main, accompagné de l'annonce forte et audible du mot « Tag ». Un toucher sans annonce, ou une annonce sans toucher réel, ne constitue pas un Tag valide.
2. Point Top : un cercle d'un mètre de rayon dont le centre coïncide avec l'un des quatre coins du terrain. Chaque équipe possède deux Points Top, situés dans les deux coins de la moitié de terrain adverse.
3. Top : l'entrée du joueur ayant effectué le Tag dans l'un des Points Top de sa propre équipe, accompagnée de l'annonce forte du mot « Top ». Un Top valide exige qu'au moins un pied du joueur se trouve à l'intérieur du cercle.
4. Chaîne : le groupe de joueurs d'une même équipe liés main dans la main et se déplaçant comme une seule unité.

5. Joueur libre : un joueur qui ne fait pas partie de la Chaîne et qui est autorisé à se déplacer librement sur tout le terrain.
6. Encerclement : la fermeture d'une boucle complète de la Chaîne d'une équipe autour d'un ou de plusieurs joueurs adverses, de sorte que les deux extrémités de la Chaîne se rejoignent et que la boucle soit fermée.
7. Manche : chacune des deux périodes de dix minutes du match.
8. Course au Top : la période d'au plus une minute suivant un Tag valide, pendant laquelle le joueur ayant effectué le Tag doit atteindre l'un des Points Top de son équipe sans être touché.
9. Exclusion de manche : l'exclusion d'un joueur du jeu jusqu'à la fin de la manche en cours.
10. Exclusion définitive : l'exclusion d'un joueur du jeu jusqu'à la fin du match, sans possibilité de remplacement.

Partie II : Règles officielles du jeu

Article 4 — Le terrain de jeu

1. Le terrain de jeu est un rectangle de 12 mètres de long sur 8 mètres de large. Les lignes de délimitation font partie du terrain.
2. La ligne médiane divise le terrain en deux moitiés égales de 6 mètres sur 8. Au début de chaque manche, chaque équipe occupe une moitié.
3. Dans chacun des quatre coins du terrain est tracé un cercle d'un mètre de rayon centré sur le coin. Chacun de ces cercles est un « Point Top ».
4. Les Points Top de chaque équipe sont les deux cercles situés dans les coins de la moitié de terrain adverse. Au début de la seconde manche, les équipes échangent leurs moitiés de terrain et leurs Points Top.
5. La surface de jeu doit être plane, antidérapante et exempte de tout obstacle. Le jeu est autorisé sur gazon naturel, gazon synthétique, tatami et revêtement de gymnase.
6. Une zone de dégagement libre d'obstacles d'au moins un mètre doit être prévue tout autour du terrain.

Note : Le schéma officiel du terrain figure à l'Annexe 1 du présent document.

Article 5 — Équipement et tenue

1. Les deux équipes doivent porter des maillots de couleurs nettement contrastées. La numérotation des maillots de 1 à 8 est obligatoire.
2. Le port de chaussures de sport adaptées à la surface de jeu est obligatoire. Le port de tout objet dur, bijou, montre ou objet pointu sur le terrain est interdit, et les ongles des joueurs doivent être courts.
3. L'équipement d'arbitrage comprend trois drapeaux (pour les deux arbitres de touche et la signalisation), un chronomètre officiel, un sifflet et des cartons bleus, jaunes et rouges.

Article 6 — Équipes et composition

1. Chaque équipe se compose de cinq joueurs de champ et d'au plus trois remplaçants.
2. Chaque équipe a un capitaine, qui représente l'équipe dans toutes les communications avec les arbitres.
3. Chaque équipe commence le match avec cinq joueurs sur le terrain (sauf en cas de réduction d'effectif appliquée au perdant de la première manche en vertu de l'article 12). Si une équipe

compte moins de quatre joueurs présents au début du match, celui-ci n'a pas de caractère officiel.

4. Les compétitions se déroulent dans deux divisions indépendantes, masculine et féminine, et dans les catégories d'âge approuvées par la Fédération.

Article 7 — Durée du jeu

1. Chaque match comprend deux manches de dix minutes séparées par une pause de cinq minutes.
2. Le temps de jeu est du « temps effectif » : le chronomètre est arrêté pendant tous les arrêts signalés par les arbitres, et aucun temps additionnel n'est joué.
3. Le chronométrage relève de l'Arbitre du temps, qui arrête et relance le chronomètre selon les signaux de drapeau des arbitres de touche.
4. L'Arbitre du temps est également chargé de chronométrer la période d'une minute de la Course au Top, qui débute dès la validation d'un Tag.

Article 8 — Début du jeu et formation initiale

1. Avant le match, le choix des moitiés de terrain est décidé par un tirage au sort (pile ou face) effectué par l'arbitre en présence des deux capitaines.
2. Au début de chaque manche, chaque équipe se place dans sa moitié de terrain avec cinq joueurs : quatre joueurs forment une Chaîne en se tenant la main, et le cinquième joueur est l'unique Joueur libre de l'équipe.
3. Le jeu commence au coup de sifflet de l'arbitre; dès cet instant, les joueurs des deux équipes peuvent se déplacer partout sur le terrain.
4. Au début de la seconde manche, les deux équipes échangent leurs moitiés de terrain et leurs Points Top, et la formation initiale (une Chaîne de quatre joueurs et un Joueur libre) est rétablie, à ceci près que l'équipe ayant perdu la première manche commence la seconde avec un joueur de moins.

Article 9 — Règles de la Chaîne

1. Les membres de la Chaîne doivent se tenir la main pendant toute la durée du jeu et se déplacer comme une seule unité.
2. Lâcher une main au sein de la Chaîne, délibérément ou non, constitue une infraction; le joueur fautif est exclu du terrain jusqu'à la fin de la manche (carton jaune).
3. Si une rupture de la Chaîne est causée par une intervention illégale d'un adversaire (traction, poussée ou coup), l'infraction incombe au joueur adverse et la Chaîne se reforme sans pénalité.

4. Un Joueur libre peut à tout moment rejoindre la Chaîne en prenant la main de l'une de ses deux extrémités, transférant simultanément sa liberté à un autre membre de la Chaîne. Le joueur recevant la liberté doit se détacher d'une extrémité de la Chaîne afin que la continuité de celle-ci soit préservée.
5. Le transfert de liberté doit être accompagné de l'annonce audible du mot « Libre » par le joueur qui rejoint la Chaîne, afin d'être reconnaissable par les arbitres.
6. Au sein de la Chaîne, seuls les deux joueurs situés à ses extrémités, qui disposent chacun d'une main libre, sont autorisés à effectuer un Tag sur les joueurs adverses; un Tag effectué par un joueur intérieur de la Chaîne est invalide.

Article 10 — Le Tag et la procédure du Top

1. Un Tag valide est un toucher léger de la main sur le corps d'un adversaire, accompagné de l'annonce forte du mot « Tag ». Seuls les Joueurs libres et les deux joueurs d'extrémité de la Chaîne sont autorisés à effectuer un Tag.
2. Dès la validation d'un Tag par l'arbitre, la « Course au Top » commence : le joueur ayant effectué le Tag dispose d'au plus une minute pour atteindre l'un des deux Points Top de sa propre équipe sans être touché par un adversaire, et pour annoncer le mot « Top ».
3. Si le Tag est effectué par un joueur d'extrémité de la Chaîne, la Course au Top ne peut être exécutée que de la manière suivante : d'abord, le Joueur libre de l'équipe doit revenir dans la Chaîne et prendre la place du tagueur en saisissant la main du coéquipier adjacent à celui-ci; ce n'est qu'alors que le joueur ayant effectué le Tag peut se détacher de la Chaîne et commencer la Course au Top. La période d'une minute court à compter du moment du Tag et inclut la durée de cet échange.
4. Si, lors d'un Tag d'extrémité de Chaîne ou de l'échange décrit à l'alinéa précédent, la continuité de la Chaîne est rompue (main lâchée en dehors de la séquence prescrite), le Tag est invalide et l'infraction de lâcher de main prévue à l'article 14 (carton jaune) est en outre appliquée au joueur fautif.
5. Pendant la Course au Top, l'équipe adverse peut renverser le score en touchant le joueur en course (un Contre-Tag).
6. En cas de Top réussi, l'équipe ayant effectué le Tag marque et est autorisée à libérer un joueur supplémentaire de sa Chaîne, augmentant ainsi d'une unité son nombre de Joueurs libres.
7. En cas d'échec de la Course au Top (joueur en course touché, ou expiration de la minute avant qu'il n'atteigne un Point Top), le score est inversé : l'équipe ayant effectué le Tag perd un Joueur libre, et le joueur en course doit immédiatement rejoindre la Chaîne de son équipe. Si l'échec

résulte d'un Contre-Tag, l'équipe défenderesse est en outre autorisée à libérer l'un de ses propres joueurs.

8. Une équipe ne disposant que d'un seul Joueur libre le perd en cas d'échec de la Course au Top; jusqu'à son prochain Top réussi, tous les membres de cette équipe demeurent dans la Chaîne.
9. Annoncer le mot « Tag » sans toucher réel constitue une infraction sanctionnée d'un carton bleu (avertissement).
10. Entrer dans un Point Top adverse n'est pas interdit, mais l'annonce « Top » n'est valide qu'à l'intérieur des Points Top de la propre équipe du joueur.

Note : Pendant une Course au Top, le jeu ne s'arrête pas pour les autres joueurs; le cours normal de la partie se poursuit.

Note : Une équipe ne disposant d'aucun Joueur libre peut, à titre exceptionnel, détacher directement le joueur d'extrémité de la Chaîne après son Tag valide, sans remplacement, afin d'exécuter la Course au Top; dans ce cas, ce détachement ne constitue pas une infraction de lâcher de main.

Article 11 — L'Encerclement

1. Lorsque la Chaîne d'une équipe ferme une boucle complète autour d'un ou de plusieurs joueurs adverses (les deux extrémités de la Chaîne se rejoignant), l'Encerclement est réalisé et déclaré par l'arbitre.
2. Le ou les joueurs encerclés doivent quitter le terrain jusqu'à la fin de la manche.
3. Les joueurs encerclés ne sont pas autorisés à effectuer un Tag sur les membres de la boucle qui les encercle; un tel Tag est invalide.
4. Si, au moment où la boucle se ferme ou pendant sa formation, un joueur situé à l'extérieur de la boucle effectue un Tag sur un membre de l'équipe encerclante, la boucle est annulée et ouverte, et les joueurs qui s'y trouvaient sont libérés. Un tel Tag est soumis à la procédure normale de la Course au Top prévue à l'article 10.
5. Si la Chaîne d'une équipe ferme une boucle autour de tous les joueurs adverses présents sur le terrain, le match prend fin immédiatement par une Victoire totale de l'équipe encerclante.
6. Il est interdit de passer par-dessus les mains liées de la Chaîne (sauter la boucle) ou de forcer le passage par-dessous avec contact; on ne peut s'échapper d'une boucle en formation que par son ouverture.

Article 12 — Marque et désignation du vainqueur

1. Le critère de supériorité dans chaque manche est le nombre de Joueurs libres dont dispose chaque équipe au moment où la manche prend fin; l'équipe comptant le plus de Joueurs libres remporte la manche.
2. Une Victoire totale (fin anticipée du match) survient dans deux cas : premièrement, lorsque tous les joueurs d'une équipe présents sur le terrain sont libres alors que tous les joueurs adverses présents sont dans la Chaîne; deuxièmement, lorsque la Chaîne d'une équipe encercle tous les joueurs adverses présents. Dans les deux cas, le match se termine sur le score maximal en faveur de l'équipe dominante.
3. L'équipe qui perd la première manche commence la seconde avec un joueur de moins. Si la première manche est nulle, les deux équipes commencent la seconde manche au complet.
4. Le vainqueur du match est l'équipe qui remporte la majorité des manches ou qui obtient une Victoire totale. En cas de partage des manches (une à une) ou de deux manches nulles, une Manche en or de cinq minutes est disputée : le premier Top réussi ou le premier Encerclement réussi désigne le vainqueur.
5. Les joueurs exclus de la manche ou du match ne sont pas comptés parmi les Joueurs libres à la fin de la manche.
6. Au classement des ligues, une victoire vaut trois points, une victoire par Victoire totale quatre points, un match nul un point et une défaite zéro point.

Article 13 — Remplacements

1. Chaque équipe peut inscrire au plus trois remplaçants. Les remplacements ne sont autorisés que pendant les arrêts de jeu officiels et avec l'autorisation de l'arbitre.
2. Le nombre de remplacements au cours d'un match est illimité, sous réserve de l'alinéa 1 du présent article.
3. Un joueur ayant reçu un carton (bleu, jaune ou rouge) ne peut pas être remplacé; le carton est attaché au joueur, non au poste.
4. Le remplaçant doit reprendre exactement le statut du joueur remplacé (Joueur libre, ou membre de la Chaîne à la même position dans la Chaîne).
5. Un joueur exclu de la manche ou du match ne peut pas être remplacé; l'équipe joue en infériorité numérique pendant toute la durée de la sanction.

Article 14 — Infractions et sanctions disciplinaires

Le système disciplinaire du TagTop repose sur trois cartons : le carton bleu comme avertissement, le carton jaune comme exclusion jusqu'à la fin de la manche, et le carton rouge comme exclusion définitive du match.

La pratique du TagTop se fait à vos propres risques et sous votre seule responsabilité — voir l'Avis de non-responsabilité et d'acceptation des risques au début du présent document.

1. Frapper un adversaire (tout coup délibéré autre que le toucher léger du Tag) est une infraction sanctionnée d'un carton rouge et entraîne l'exclusion définitive du match.
2. Un coup porté aux parties sensibles du corps constitue, en toutes circonstances, une infraction sanctionnée d'un carton rouge et entraîne l'exclusion définitive du match.
3. Sortir des limites du terrain est une infraction sanctionnée d'un carton jaune et entraîne l'exclusion jusqu'à la fin de la manche.
4. Lâcher une main au sein de la Chaîne est une infraction sanctionnée d'un carton jaune et entraîne l'exclusion jusqu'à la fin de la manche.
5. Annoncer le mot « Tag » sans toucher réel est une infraction sanctionnée d'un carton bleu (avertissement).
6. Les autres infractions (notamment poussée légère, tirage de maillot, perte de temps délibérée et contestation discourtoise envers les arbitres) sont sanctionnées d'un avertissement (carton bleu).
7. Deux avertissements infligés au même joueur entraînent son exclusion de la manche (carton jaune), et un troisième avertissement entraîne l'exclusion définitive (carton rouge). Les avertissements se cumulent sur l'ensemble du match et ne sont pas effacés à la fin d'une manche.
8. Un joueur sanctionné d'un carton ne peut pas être remplacé, conformément à l'article 13.
9. Un comportement antisportif grave de la part des membres du banc ou de l'encadrement est soumis au même système de cartons et peut entraîner l'expulsion du fautif de la zone de compétition.

Note : Un tableau récapitulatif des infractions et des cartons figure à l'Annexe 2.

Article 15 — Arbitrage

1. Chaque match est dirigé par trois officiels : deux arbitres de touche, placés de part et d'autre du terrain, chargés de surveiller le jeu, de valider les Tags et les Tops, de constater les Encerclements et de signaler les infractions; et un Arbitre du temps, chargé de la gestion du temps de jeu, de la période de la Course au Top et de la tenue de la feuille de match.
2. Les arbitres de touche communiquent avec l'Arbitre du temps au moyen de drapeaux. Les signaux officiels de drapeau sont décrits à l'Annexe 3.
3. Les décisions des arbitres de touche sur les faits de jeu sont définitives. En cas de désaccord entre les deux arbitres, l'avis de l'arbitre le plus proche de l'action prévaut.
4. Seul le capitaine de l'équipe peut, avec courtoisie et pendant un arrêt de jeu, demander une explication à un arbitre.

5. L'Arbitre du temps est chargé d'établir la feuille de match officielle, comprenant le résultat, les cartons, les remplacements et les incidents notables.

Article 16 — Sécurité et santé

1. La présence d'un responsable des premiers secours est obligatoire lors de tous les matchs officiels.
2. En cas de blessure, l'arbitre arrête le jeu et le chronomètre. Un joueur blessé incapable de poursuivre peut être remplacé pendant l'arrêt de jeu, sauf s'il a reçu un carton.
3. Un échauffement d'au moins dix minutes avant le match est obligatoire pour les deux équipes.
4. Les organisateurs doivent inspecter la surface de jeu et sa zone de dégagement du point de vue de la sécurité avant le match.

Partie III : Charte de la Fédération TagTop

Chapitre 1 — Dispositions générales et nature juridique

1. Nom : la Fédération TagTop, désignée dans la présente Charte par « la Fédération ».
2. La Fédération est une entreprise commerciale (à but lucratif). En tant que propriétaire, gardienne et exploitante exclusive du sport TagTop, elle est chargée du développement, de la promotion, de la gouvernance, de l'administration et de l'exploitation commerciale de ce sport.
3. La Fédération est actuellement une entreprise non constituée en personne morale, exploitée par les fondateurs et titulaires des droits du TagTop par l'intermédiaire de son siège officiel, tagtop.org. Les fondateurs peuvent, à tout moment qu'ils jugent opportun, constituer la Fédération en personne morale; dans ce cas, l'ensemble des droits, actifs et obligations découlant de la présente Charte seront transférés à cette entité. Jusque-là, toute référence à « la Fédération » dans le présent document désigne les fondateurs et titulaires des droits du TagTop agissant sous ce nom. La durée de la Fédération est illimitée.
4. Le siège officiel de la Fédération est le site web tagtop.org, par lequel s'effectuent toutes les communications, inscriptions et publications officielles.
5. La Fédération est propriétaire exclusive du nom et de la marque « TagTop », des Règles officielles du jeu, du système de certification et de délivrance des diplômes, ainsi que du domaine internet tagtop.org. L'ensemble des droits patrimoniaux et moraux liés à ce sport appartient à la Fédération.

Chapitre 2 — Objectifs et activités commerciales

1. Rédiger, réviser et publier les Règles officielles du jeu et les règlements d'application.
2. Organiser des compétitions officielles aux niveaux local, national et international et vendre des licences d'organisation d'événements officiels de TagTop à des personnes physiques et morales.
3. Concevoir et dispenser les formations officielles d'arbitrage et d'entraîneur et délivrer les certifications officielles moyennant des frais de formation.
4. Offrir des adhésions officielles aux joueurs, arbitres, entraîneurs, clubs et associations régionales moyennant des cotisations.
5. Exploiter commercialement la marque TagTop, y compris les droits de diffusion et médias, le parrainage, la publicité, les produits dérivés et le franchisage.
6. Promouvoir le TagTop dans les écoles, les universités et les clubs, développer le sport à l'international et maintenir les systèmes officiels d'inscription, de certification et de classement sur tagtop.org.

7. Protéger la santé des athlètes, l'éthique du sport et l'intégrité de la marque, et lutter contre toute forme de tricherie, de trucage de matchs et d'utilisation non autorisée du nom et des règles du TagTop.

Chapitre 3 — Gouvernance et gestion

1. Les organes de la Fédération sont : le Conseil d'administration, le Président (directeur général) et les Comités permanents.
2. Le Conseil d'administration est nommé par les fondateurs (titulaires des droits du TagTop) et constitue l'instance suprême de décision stratégique, financière et structurelle, y compris pour l'adoption et la modification de la présente Charte, des règlements, du barème des cotisations et des frais de formation, du budget et du calendrier des compétitions.
3. Le Président (directeur général) est le plus haut dirigeant exécutif et le représentant légal de la Fédération auprès de toutes les autorités; il est nommé par le Conseil d'administration. Les actes engageant la Fédération sont valides lorsqu'ils sont signés conformément aux pouvoirs de signature approuvés par le Conseil.
4. Les Comités permanents sont nommés par le Conseil d'administration et sont : le Comité technique et des règles, le Comité des arbitres, le Comité des compétitions, le Comité de discipline et l'Académie de formation (Comité de formation et de développement).
5. Le Conseil peut créer un Conseil consultatif des athlètes composé de représentants des joueurs et des clubs membres. Les avis de ce conseil sont purement consultatifs et ne lient pas le Conseil d'administration.
6. Les décisions techniques et disciplinaires des Comités sont prises dans le cadre des règlements approuvés par le Conseil.

Chapitre 4 — Adhésion officielle et cotisations

1. L'adhésion officielle à la Fédération est offerte en cinq catégories : Adhésion Joueur, Adhésion Arbitre, Adhésion Entraîneur, Adhésion Club et Adhésion Association régionale/provinciale.
2. Conditions d'adhésion : acceptation pleine et entière de la présente Charte, des Règles officielles du jeu et de l'Avis de non-responsabilité et d'acceptation des risques; inscription sur tagtop.org; et paiement de la cotisation annuelle conformément au barème approuvé par le Conseil (Annexe 5).
3. Les avantages de l'adhésion comprennent : un numéro d'identification officiel et l'inscription au registre de la Fédération; l'admissibilité aux compétitions officielles (pour les joueurs et les clubs); le droit d'officier ou d'entraîner officiellement en tant qu'arbitre ou entraîneur certifié; la présence au classement officiel; et l'accès aux ressources et communications officielles.

4. L'adhésion est annuelle et se renouvelle par le paiement de la cotisation annuelle. Le défaut de renouvellement suspend l'adhésion et tous ses avantages.
5. L'adhésion ne confère en aucun cas de droits de propriété, d'actionnariat ou de vote dans la gouvernance de la Fédération, et ne crée aucun droit sur les actifs ou les revenus de la Fédération.
6. Les cotisations versées ne sont pas remboursables, sauf décision contraire du Conseil dans un cas particulier.
7. Toute adhésion peut être suspendue ou révoquée, sans remboursement, par décision du Comité de discipline en cas de manquement grave à la présente Charte, aux Règles du jeu ou à l'éthique sportive.

Note : Le barème des cotisations et des frais de formation figure à l'Annexe 5. Le Conseil peut le réviser chaque année; la version en vigueur est publiée en permanence sur tagtop.org.

Chapitre 5 — L'Académie de formation : certifications d'arbitrage et d'entraîneur

1. Par l'intermédiaire de son Académie de formation, la Fédération dispense des formations officielles d'arbitrage et d'entraîneur moyennant des frais de formation et délivre des certifications officielles. Seules les certifications délivrées par la Fédération sont valides pour l'activité officielle dans les compétitions sous licence.
2. Les certifications d'arbitrage sont délivrées à trois niveaux : Arbitre de niveau 1 (régional), habilité à officier lors des compétitions locales et de clubs; Arbitre de niveau 2 (national), habilité à officier lors des compétitions nationales et de ligue; et Arbitre de niveau 3 (international), habilité à officier lors de toutes les compétitions, y compris les événements internationaux.
3. Les certifications d'entraîneur sont délivrées à trois niveaux : Entraîneur de niveau 1 (initiation), pour la formation des débutants et des catégories de base; Entraîneur de niveau 2 (club), pour la direction d'équipes de club en compétition officielle; et Entraîneur de niveau 3 (professionnel), pour la direction d'équipes au plus haut niveau et la formation de formateurs.
4. Chaque formation comprend trois volets : l'enseignement théorique (les règles, la sécurité et la gestion de match), la formation pratique sur le terrain et un examen final. La note de passage est de soixante-dix pour cent. L'accès à chaque niveau exige une certification valide au niveau précédent et au moins une saison d'activité enregistrée sous celle-ci.
5. La certification exige une adhésion officielle valide (arbitre ou entraîneur), l'achèvement de la formation, la réussite de l'examen et le paiement intégral des frais de formation. Les certificats sont délivrés avec un identifiant unique, enregistrés sur tagtop.org et vérifiables publiquement.
6. Chaque certification est valide deux ans. Son renouvellement exige la participation à une courte formation de mise à niveau et le paiement des frais de renouvellement.

7. Le Comité de discipline peut suspendre ou révoquer, sans remboursement, la certification de tout arbitre ou entraîneur en cas de manquement grave, notamment trucage de matchs, comportement non professionnel répété ou atteinte à la sécurité.
8. Les formateurs sont nommés par l'Académie de formation parmi les titulaires du niveau de certification le plus élevé.

Chapitre 6 — Revenus

1. Les revenus de la Fédération comprennent : les cotisations annuelles; les frais de formation et les frais de délivrance et de renouvellement des certifications; les droits d'inscription et les revenus des compétitions; les frais de licence d'événements; les revenus de parrainage, de publicité et de droits médias; la vente de produits dérivés; et toute autre source licite.
2. La gestion financière, l'affectation des revenus et la répartition des bénéfices relèvent de la compétence exclusive du Conseil d'administration. L'exercice financier de la Fédération coïncide avec l'année civile.

Chapitre 7 — Licence d'événements et protection de la marque

1. L'organisation de tout match, ligue ou événement officiel sous le nom TagTop exige une licence écrite de la Fédération et le paiement des frais de licence applicables.
2. L'utilisation commerciale du nom, de la marque, des règles ou des certifications du TagTop sans licence écrite de la Fédération est interdite, et la Fédération se réserve le droit d'exercer tout recours juridique.
3. La pratique informelle, éducative et récréative du TagTop demeure libre et ouverte au public, sous réserve de l'Avis de non-responsabilité et d'acceptation des risques et à condition qu'aucun usage commercial ne soit fait de la marque.

Chapitre 8 — Modification

1. La modification de la présente Charte, des Règles officielles du jeu et de l'ensemble des annexes relève de la compétence exclusive du Conseil d'administration. La version en vigueur, qui fait foi, est publiée en permanence sur tagtop.org.

Partie IV : Règlement des compétitions

Article 17 — Formats de compétition

1. Les compétitions officielles se déroulent selon trois formats : la ligue (matchs aller-retour avec classement par points), l'élimination directe (simple ou double) et la coupe (phase de groupes suivie d'une phase éliminatoire).
2. Dans les phases éliminatoires, une égalité est tranchée par la Manche en or prévue à l'article 12, alinéa 4.
3. Le calendrier officiel des compétitions de chaque saison est établi par le Comité des compétitions et approuvé par le Conseil d'administration.

Article 18 — Catégories d'âge

1. Les catégories d'âge officielles sont : Moins de 12 ans, Moins de 15 ans, Moins de 18 ans et Seniors.
2. Dans la catégorie Moins de 12 ans, le terrain est réduit à 10 mètres sur 6 et chaque manche à 8 minutes.
3. L'année de naissance du joueur au début de la saison de compétition détermine sa catégorie d'âge.

Article 19 — Inscription et classements

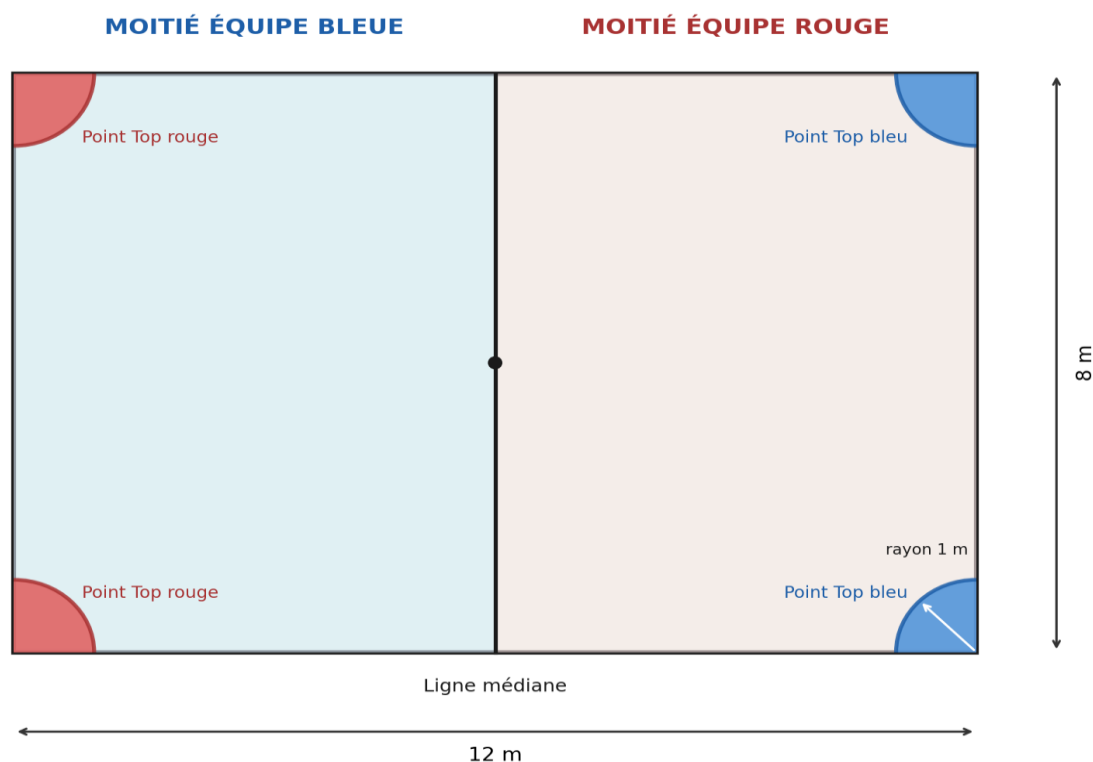
1. Toutes les équipes et tous les joueurs, arbitres et entraîneurs actifs dans les compétitions officielles doivent détenir une adhésion officielle valide de la Fédération (chapitre 4 de la Partie III), être inscrits sur tagtop.org et détenir un numéro d'identification officiel.
2. La Fédération tient le classement officiel des équipes sur la base des résultats des compétitions officielles et le publie chaque saison.

Article 20 — Réclamations et appels

1. Les réclamations contre les décisions de fait prises sur le terrain sont irrecevables; les décisions des arbitres sur les faits de jeu sont définitives.
2. Les réclamations portant sur des questions autres que les faits de jeu (telles que les conditions du lieu ou l'identité des joueurs) doivent être soumises par écrit, signées par le responsable de l'équipe, au Comité de discipline au plus tard une heure après la fin du match.
3. Le Comité de discipline rend sa décision dans les 48 heures; celle-ci peut faire l'objet d'un appel devant le Conseil d'administration dans un délai de sept jours.

Annexe 1 — Schéma officiel du terrain

TERRAIN OFFICIEL DE TAGTOP



Spécifications techniques : un terrain rectangulaire de 12 mètres sur 8; une ligne médiane perpendiculaire au grand côté; quatre Points Top tracés sous forme de cercles d'un mètre de rayon centrés sur les coins du terrain. Les Points Top de chaque équipe se situent dans les coins de la moitié adverse et sont échangés pour la seconde manche. Toutes les lignes ont une largeur de 5 centimètres et doivent contraster suffisamment avec la surface de jeu.

Annexe 2 — Tableau récapitulatif des infractions et des cartons

Infraction	Carton	Sanction
Annoncer « Tag » sans toucher réel	Bleu	Avertissement
Poussée légère, tirage de maillot, perte de temps, contestation	Bleu	Avertissement
Deuxième avertissement	Jaune	Exclusion jusqu'à la fin de la manche
Lâcher une main au sein de la Chaîne	Jaune	Exclusion jusqu'à la fin de la manche
Sortir des limites du terrain	Jaune	Exclusion jusqu'à la fin de la manche
Troisième avertissement	Rouge	Exclusion définitive du match
Frapper un adversaire	Rouge	Exclusion définitive du match
Coup porté aux parties sensibles	Rouge	Exclusion définitive du match

Note : Un joueur sanctionné d'un carton ne peut pas être remplacé. Un joueur exclu ne peut pas être remplacé.

Annexe 3 — Signaux officiels de drapeau des arbitres

Signal de drapeau	Signification
Drapeau levé et immobile	Arrêt du jeu et du chronomètre
Balayage horizontal du drapeau	Reprise du jeu et redémarrage du chronomètre
Une rotation circulaire du drapeau au-dessus de la tête	Tag valide — début de la période de la Course au Top
Deux mouvements verticaux consécutifs du drapeau	Top réussi — l'équipe attaquante gagne un Joueur libre
Drapeau pointé en diagonale vers la moitié de l'équipe fautive	Course au Top échouée — score inversé
Rotation complète du drapeau autour du corps	Encerclement valide — les joueurs encerclés quittent le terrain
Drapeau abaissé avec un coup de sifflet prolongé	Fin de la manche

Annexe 4 — Liste de contrôle pour l'organisation d'un match officiel

1. Inspection de sécurité de la surface de jeu et de la zone de dégagement d'un mètre qui l'entoure.
2. Vérification du marquage : dimensions de 12 mètres sur 8, ligne médiane et quatre Points Top d'un mètre de rayon.
3. Présence de trois arbitres officiels (deux arbitres de touche et un Arbitre du temps) avec l'équipement complet : drapeaux, sifflet, chronomètre et cartons.
4. Présence d'un responsable des premiers secours avec le matériel médical.
5. Vérification des feuilles d'équipe (au plus 5 joueurs de champ et 3 remplaçants), des identifications officielles et du contraste des couleurs de maillots.
6. Tirage au sort du choix des moitiés de terrain en présence des deux capitaines.
7. Échauffement d'au moins dix minutes pour les deux équipes.
8. Établissement et signature de la feuille de match officielle après le match et transmission au Comité des compétitions.

Annexe 5 — Barème des cotisations et des frais de formation

Tous les montants sont en dollars canadiens (CAD). Ce barème peut être révisé chaque année par le Conseil d'administration; la version en vigueur est publiée en permanence sur tagtop.org.

Élément	Montant (CAD)	Validité
Adhésion Joueur	30	Annuelle
Adhésion Arbitre	60	Annuelle
Adhésion Entraîneur	60	Annuelle
Adhésion Club	250	Annuelle
Adhésion Association régionale/provinciale	600	Annuelle
Formation Arbitre — Niveau 1 (régional)	150	Certificat : 2 ans
Formation Arbitre — Niveau 2 (national)	275	Certificat : 2 ans
Formation Arbitre — Niveau 3 (international)	450	Certificat : 2 ans
Formation Entraîneur — Niveau 1 (initiation)	175	Certificat : 2 ans
Formation Entraîneur — Niveau 2 (club)	300	Certificat : 2 ans
Formation Entraîneur — Niveau 3 (professionnel)	475	Certificat : 2 ans
Renouvellement de certification (mise à niveau)	40	Tous les 2 ans

Note : Une adhésion officielle valide dans la catégorie concernée est un préalable à l'inscription à toute formation. Les frais de formation ne sont pas remboursables, sauf en cas d'annulation de la formation par la Fédération.