



## REGLES DU JEU

Le but du paintball est de sortir du terrain l'adversaire en lui tirant dessus.

Pour éliminer un joueur, il faudra atteindre l'adversaire en faisant exploser la bille sur lui ou utiliser la règle du « **Out** ». La personne touchée devra lever la main et crier le plus fort possible « je suis mort, je suis « Out » afin de pouvoir se faire voir et entendre de tous.

Par la suite la personne touchée sort du terrain en rejoignant la zone de sécurité à l'entrée, ou peut rester sur le terrain en attente d'une réanimation selon le scénario de la partie pratiquée.

Il y aura 2 équipes en jeu avec une couleur de masque différente (**Bleu, vert, rouge, noir** etc...).

Chaque joueur sera équipé d'un masque, d'un lanceur, d'un chargeur et d'une bouteille d'air.

**Départ** : Chacune des équipes se placent dans son camp, quand vous êtes prêts des deux côtés l'arbitre lance la partie. Une partie dure environ 20 minutes. A la fin de la partie, vous aurez un temps de pose de 5 minutes suivi toujours de la partie retour. Vous échangez donc vos camps avant le lancement de la partie retour.

**Scénario de jeu** : Ils sont expliqués en début de chaque partie de paintball avant votre entrée sur les terrains.

Pour gagner une partie, il faudra éliminer tous les joueurs, ou réussir le ou les objectifs du scénario.



## REGLES DE SECURITE

**Les 4 règles très importantes à respecter sous peine d'accident :**



- 1) Le masque doit être obligatoirement mis avant d'entrer dans le couloir de sécurité et seulement enlevé dans la zone de sécurité. Le masque ne doit jamais être enlevé sur les terrains, ni dans les couloirs de sécurité sous peine de perdre la vue.

**(Vitesse de bille = 320km).**



- 2) Le lanceur est équipé d'un bouchon de canon qui devra être déposé dans les bacs en plastique se trouvant à l'entrée de chaque terrains.

- Enlever toujours le bouchon de canon en inclinant le canon vers le bas pour éviter de vous tirer dessus)
- Transporter toujours le lanceurs canon vers la bas lorsque vous ne jouez pas.



- 3) Le Lanceur est équipé d'une sécurité gâchette, qui devra être enlevée lors du lancement de la partie et devra être remise avant votre sortie du terrain.

- 4) Interdit de tirer à moins de 7 mètres d'un joueur car vous pouvez blesser votre adversaire.

Pour cela, vous devez utiliser la règle du « out », c'est-à-dire en pointant le lanceur vers votre adversaire, en lui notifiant en criant qu'il est « out ».

A ce moment-là, il est considéré comme un joueur éliminé.

Cependant cette règle est à utiliser dans un cadre bien précis :

- La règle du « out » fonctionne uniquement pour un seul joueur à la fois.

- Si 2 joueurs se retrouvent « Out » **en même temps** a moins de 7 mètres, la priorité du « Out » reviendra toujours au joueur qui créé l'action  
Ex : un joueur Bleu qui court sur une construction pour sortir un joueur Rouge, la priorité du « Out » ira au bleu qui se lance vers la cabane.

- Si 2 joueurs se mettent en « out » alors qu'il n'y a pas de priorité d'action, les 2 joueurs sortent de la partie ou retournent dans leur camp respectif sans empêcher le jeu de se dérouler normalement.



**Toutes personnes ne respectant pas les règles dictées, seront bannies du parc.**