

Règlement général de jeu au sein de l'association "Paintball Area"

1. Généralités

Le fair-play et la bonne foi des joueurs sont la première garantie d'une partie agréable. Les joueurs écouteront, accepteront et appliqueront les conseils des organisateurs ou du responsable sur place. Ce règlement s'applique à tous les types de scénarios ou de jeux pour lesquels il n'existe pas de règles spécifiques. Toutes les règles exposées pourront être modifiées par les organisateurs s'ils décident que tel ou tel point peut mettre en péril la sécurité des joueurs. En aucun cas, les modifications ne pourront être moins restrictives que le règlement actuel. Tout objet n'ayant aucun rapport avec le paintball est interdit sur le terrain, il vous est donc conseillé de les déposer au point de départ ou dans vos voitures.

Chaque joueur doit être disposé à soumettre à une inspection à tout moment et en tout lieu sur le site de jeu, si les organisateurs le jugeront nécessaire. Tous les franchissements de clôtures en dehors des zones prévues à cet effet seront pénalisés. Celui qui commet une faute grave et qui ne respecte pas les règles de sécurité sera immédiatement exclu du jeu et ne sera pas remboursé de son inscription. Le joueur qui est sous l'emprise de l'alcool, drogue ou qui manifeste un comportement agressif, sera interdit de jeu. Il est indispensable de respecter l'environnement, ne pas couper d'arbres, casser des branches ou laisser des débris. Interdiction formelle de tirer sur les animaux, chacun est responsable de ses actes. L'association Paintball area décline toute responsabilité en cas d'accident.

2. Sécurité

Chaque joueur qui pénètre sur l'aire de jeux doit obligatoirement porter son masque de protection et il ne l'enlèvera sous aucun prétexte (le plastron est facultatif). On ne tire pas à moins de 5-7 mètres. Lorsque l'on est touché (même sur le lanceur, ou tout autre endroit du matériel) on crie fort "TOUCHÉ !" ou "OUT !", on lève le bras sans enlever son masque et on sort de l'aire de jeu. Interdiction formelle de tirer sur un joueur qui a son bras levé. Si une personne étrangère au jeu ou un animal pénètre dans l'aire de jeu, il faut cesser immédiatement de jouer en criant "promeneur!" ou "partie terminée!". A partir de ce moment, on ne tire plus et on sécurise son lanceur. En cas de problème (buée dans le masque, lanceur en panne, envie de faire pipi, etc.) on sort de l'aire de jeu en levant le bras comme si vous étiez touché. Pendant les pauses ou les arrêts de jeu tous les lanceurs sont considérés comme chargés donc on ne dirige pas son lanceur sur quelque chose qu'on ne veut pas toucher. Gardez l'index hors de la détente tant que votre lanceur n'est pas dirigé sur votre cible.

3. Equipement

Tout joueur se trouvant en dehors des zones de sécurité doit être équipé d'un masque de protection en bon état. Le participant est responsable de contrôler que le masque ne comporte pas de fissure et de partie amincie. La monture doit tenir parfaitement les verres, pour éviter qu'ils ne soient délogés par un impact de bille. Il doit adhérer au visage autour des yeux pour les protéger d'un impact direct. Le bas de masque est obligatoire pour une protection du nez et de la bouche. En cas de doute, n'hésitez pas à demander conseil à un responsable. Les billes ne doivent pas être recouvertes de poudre, de spray ou toute autre substance (ex : graphite, silicone...). Tous les traitements des billes sont interdits (ex : les geler ou les durcir). Les billes doivent être approuvées par le responsable sur place ou les dirigeants du club. Les marqueurs doivent impérativement fonctionner au CO2 ou à l'air comprimé. Le matériel prêté par l'association est au bon soin du joueur, tout acte de dégradation volontaire ou geste violent avec ce matériel sera sanctionné et la casse sera facturée au locataire.

4. Zones spécifiques

Dans la zone à risque (toute l'aire de jeu), le port du masque de protection est obligatoire. Ne pas porter de protection ou l'enlever sans autorisation constitue une violation grave des règles de sécurité. Elle peut entraîner l'exclusion du joueur en cause. Dans les zones de sécurité (zones de contrôles, de repos, d'attente et leurs alentours balisés), le marqueur doit être sécurisé avec le bouchon de canon ainsi que la sécurité de la gâchette.

5. Arbitrage

Durant une partie, le ou les arbitres présents prendront toutes les précautions nécessaires afin d'éviter un incident. Ils peuvent stopper une partie ou sortir une personne de l'aire de jeu à tout moment s'ils ressentent un danger quelconque ou si un joueur ne tient pas compte des règles de sécurité. Les arbitres portent des gilets fluos pour les distinguer. Il est donc interdit de tirer sur un arbitre.

Règlement de “Paintball Area” et de ses terrains

Art 1: Les joueurs participant au Paintball acceptent le présent règlement et s’engagent à assumer les risques liés à la pratique de ce sport. Ils se déclarent également être en bonne condition morale et physique pour pratiquer ce sport. Chaque joueur dispose d’une RC et d’une assurance en cas d’accident.

Art 2: Tout mineur devra présenter un accord parental écrit et devra être âgé d’au moins 16 ans.

Art 3: Les joueurs s’engagent à respecter les lieux, notamment ne pas laisser de débris sur le terrain ou des billes non-tirées sur le sol ou de tirer sur les arbres en hors-jeu ou tout autres éléments naturels.

Art 4: Les joueurs s’engagent à respecter les autres autant dans leur intégrité morale que physique. Les menaces, insultes sont proscrites. En jeu et hors-jeu, aucun contact physique, geste agressif ou violence ne sera toléré et entraînera systématiquement l’exclusion du contrevenant.

Art 5: Dès que le marqueur est sorti du sac, il doit être sécurisé au moyen d’un bouchon ou d’une capote de canon. Le bouchon de sécurité ainsi que la sécurité doivent être en place à tout moment hors du terrain et entre les parties.

Art 6: Les joueurs n’utilisent pas de billes de fabrication artisanale. L’application de traitements sur les billes est interdite (sprayeur, graphite, congeler). De même, aucune bille au sol ne doit être réutilisée.

Art 7: Le port du masque est obligatoire sur le terrain. Ne jamais retirer son masque dans la zone de jeu, enlever le masque constitue une violation grave des règles de sécurité.

Art 8: Les joueurs sont invités à éviter les tirs proches (moins de 5-7 mètres), si un joueur en surprend un autre dans une situation de proximité (moins de 3-5 mètres). Il utilise l’injonction « FREEZE », le joueur visé décide alors s’il se déclare éliminé ou non. Si le joueur ne se déclare pas de suite « OUT », il est considéré comme acceptant tacitement le tir.

Art 9: Il est strictement interdit de renverser ou jeter des obstacles ou objets.

Art 10: Il est interdit de franchir les limites de jeu ou se réfugier en zone hors-jeu.

Art 11: L’utilisation de billes non-biodégradables est interdite. Les billes bon marché sont proscrites ainsi que les billes reconnues tachantes.

Art 12: Les joueurs qui doivent opérer de la maintenance sur leur marqueur, procèdent au retrait de billes et propulseur à l’écart, avant d’opérer leur maintenance.

Art 13: Les joueurs possédant leur équipement s’engagent à respecter la limitation de vitesse des billes qui doit être égale ou inférieure à 300 FPS ou 250 FPS dans le cas d’engagement urbain.

Art 14: Les joueurs testent leurs lanceurs et mesurent la vitesse des marqueurs dans la zone sécurisée et définie par les organisateurs.

Art 15: Une fois touché, le joueur ainsi éliminé se signale en criant « OUT » et en levant le bras. Puis il sécurise de suite son marqueur avec le bouchon et quitte le terrain les bras levés. Sous aucun prétexte, le joueur n’enlèvera son masque avant de s’être éloigné suffisamment du terrain.

Art 16: Afin de ne pas perturber le bon déroulement des parties et selon le terrain pour des raisons de sécurité, les joueurs hors-jeu se tiennent, de manière évidente, à l’écart dans des zones définies. Les joueurs hors-jeu ne feront pas de tirs ou autre activités interférant avec les parties.

Art 17: Tout non respect des règles de sécurité ou infraction au règlement, peut entraîner l’exclusion du terrain et des parties sur décision des organisateurs.