

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 détritrus. Interdiction formelle de tirer sur les animaux, chacun est responsable de ses actes.

Paintball du Bassin 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 "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.

Tous les traitements des billes sont interdits (ex : les geler ou les durcir).

Seul les billes du club Paintball du bassin sont autorisés sur le site.

Le matériel prêté par l'entreprise 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. Encadrement

Durant une partie, le ou les encadrant 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 s'ils ressentent un danger quelconque ou si un joueur ne tient pas compte des règles de sécurité.

Les arbitres portent des gilets fluos.

Il est donc interdit de tirer sur un arbitre.