



## REGLES DE JEUX ET CONSIGNES DE SECURITE

Lors de votre arrivée sur le site de Oihana paint-ball, un équipement complet sera mis à votre disposition pour toute la durée de votre partie et une initiation au fonctionnement du jeu vous sera délivrée.

Les consignes de sécurité, indispensables au bon fonctionnement de la partie, vous seront également dispensées.

- ❖ L'initiation est obligatoire pour tous les participants.  
Soyez attentif, tout manquement aux règles énoncées provoquera l'arrêt immédiat de la partie en cours et l'exclusion définitive du ou des fautifs.
  
- ❖ L'âge minimum pour participer à l'aventure est de 16 ans.
  
- ❖ Une tenue de sport est obligatoire (tenue vestimentaire adaptée et chaussures de sport).
  
- ❖ La pratique de cette activité est notamment interdite :
  - ✓ aux femmes enceintes.
  - ✓ Aux personnes souffrant de maladie graves vis-à-vis de la pratique d'une activité sportive et en particulier présentant des risques cardiaques ou d'ostéoporoses.
  - ✓ Aux personnes sous l'emprise de substances susceptibles de modifier leur comportement (drogues, alcool, médicaments etc....).

## DEBUT DE PARTIE

- ✓ Mettez votre masque et entrez dans la zone neutre.
- ✓ Récupérez votre marqueur et rentrez dans la zone de jeux.
- ✓ Ecoutez les consignes de jeux indiquées par l'animateur et dirigez-vous dans votre camp.
- ✓ Sur ordre de l'animateur retirez le bouchon de canon et placez-le dans votre poche.
- ✓ Sur ordre de l'animateur enlevez ensuite la sécurité.
- ✓ La partie peut alors commencer.

Restez vigilant

## PENDANT LA PARTIE

- ✓ Ne retirez le masque sous aucun prétexte.  
Si votre masque est sale ou embué, demandez à un responsable d'intervenir.
- ✓ Si votre matériel a un problème de fonctionnement, faites appel à un responsable.
- ✓ Ne ramassez pas les billes tombées à terre, elles sont recouvertes de poussière et peuvent endommager la culasse de votre marqueur.
- ✓ Pour des raisons de sécurité, il est **formellement interdit** de tirer à bout portant sur un adversaire. Une distance d'au moins 5 mètres devra être respectée sous peine d'exclusion du participant.

## QUAND VOUS ETES ELIMINE

Vous êtes éliminé uniquement si la bille éclate sur vous ou sur votre marqueur. Si la bille n'éclate pas, la partie continue.

- ✓ Criez « touché » pour que les autres participants vous identifient.
- ✓ Mettez le bouchon de sécurité sur le canon de votre marqueur.
- ✓ Enclenchez la sécurité.
- ✓ Traversez le terrain les bras levés jusqu'à la zone neutre.
- ✓ Déposez votre marqueur à l'endroit prévu et sortez de la zone.

## DANS LA ZONE NEUTRE

- ✓ Traversez la zone neutre sans quitter le masque.

Dès lors que vous avez franchi les limites du terrain et de la zone neutre, délimitées avec des filets de protection, vous pouvez retirer votre masque.

## POINTS PARTICULIERS

- ❖ Aucun remboursement ne peut être effectué, toute partie commencée est due. En cas de pluie, d'orage ou de risque majeur, Oihana se réserve le droit d'interrompre ou d'arrêter la partie en cours.
- ❖ Oihana ne saurait être tenue pour responsable de toute dégradation ou perte des effets personnels des pratiquants, accompagnateurs ou visiteurs. Le parking mis à votre disposition n'est pas surveillé.
- ❖ Vous vous engagez à respecter l'environnement (faune, flore.) Des poubelles sont mises à dispositions.
- ❖ Il est strictement interdit de fumer.

**TOUT MANQUEMENT A CES REGLES DE  
SECURITE ENTRAINERA L'EXCLUSION  
DEFINITIVE DU PARTICIPANT.**

# Des exemples de jeux...

## Et bien d'autres encore...



### ① LE SIMPLE DRAPEAU :

- ✓ Le drapeau est placé au centre du terrain, le but pour les deux équipes, est de récupérer le drapeau et le ramener à son camp.
- ✓ Lorsque vous êtes touché, vous devez retourner à votre zone de départ afin de pouvoir continuer la partie.
- ✓ Si vous êtes touché en possession du drapeau, déposez le à l'endroit où vous avez été touché.
- ✓ La partie se termine dès lors que le drapeau est dans le camp de départ d'une des deux équipes.

UNE TOUCHE = RETOUR A LA CASE DEPART !

### ② LE DOUBLE DRAPEAU :

- ✓ Ce sont les mêmes règles que « le simple drapeau » à une exception près, chaque équipe a un drapeau dans son camp, il faut aller récupérer le drapeau adverse et le ramener dans son propre camp.

↪ UNE TOUCHE = RETOUR A LA CASE DEPART !

### ③ L'ATTAQUE DE BUNKER :

- ✓ Une équipe attaque et l'autre défend.
- ✓ L'équipe qui attaque doit pénétrer le bunker adverse afin de remporter la partie.

↪ UNE TOUCHE = ELIMINATION

### ④ LE PRESIDENT :

- ✓ Un joueur ne possédant pas de marqueur, le président, doit traverser le terrain de jeu sans se faire toucher. Les autres joueurs de son équipe doivent le protéger.
- ✓ L'équipe adverse gagne si le président est touché.

↪ UNE TOUCHE = RETOUR A LA CASE DEPART POUR L'EQUIPE DU PRESIDENT !

↪ UNE TOUCHE = ELIMINATION POUR LES ASSAYANTS !

### ⑤ ELIMINATION :

- ✓ Le but est simple : ne pas se faire toucher

↪ UNE TOUCHE = ELIMINATION

### ⑥ LE HEADTOUCH :

- ✓ Même principe que pour l'élimination, mais seule la tête compte.

↪ UNE TOUCHE A LA TETE = ELIMINATION