

# Fiche Animation

**Fun**

**PAINTBALL**



## IMPORTANT

Pour ré-armer le lanceur, il faut, après chaque tir, pomper 1 fois en avant-arrière. **NE PAS LE FAIRE TROP VITE** : RISQUE DE CASSE DE BILLE

## Le principe de jeu

2 équipes s'affrontent sur un terrain parsemé d'obstacles pour atteindre un objectif et réussir une mission. Tout joueur touché par une bille de paintball (même si la bille n'a pas éclaté) doit retourner à la BASE de départ. Il est alors éliminé ou perd une vie\*  
En général, les parties durent 3 à 8 minutes selon le nbre de vies données et la quantité de billes données à chaque partie

*\*au choix selon ce qui aura été défini avant la partie.*

Si éliminé, il est conseillé de le faire sortir du terrain de jeu (passe derrière le filet en ayant déposé son lanceur dans la ZONE lanceur)



## Arène de jeu et disposition des obstacles

Il est conseillé de placer les obstacles de façon « symétrique » : cf ANNEXE

Les BASES de départ de chaque équipe sont situées aux extrémités (matérialiser les BASES par un drapeau, tissu ou un plot visible de loin).

## Les scénarii de jeu

cf. Annexe. Commencer par un scénario simple : exemple « Elimination »

Selon les scénarii, on peut donner entre 15 et 50 billes par partie. Avec peu de billes, il est conseillé de donner 0 ou 1 vie max par partie.

Avec 50 billes, on peut donner quelques vies et même vie illimité (une fois que le joueur n'a plus de bille, il arrête de jouer).

Un retour en Base est OBLIGATOIRE pour tout joueur touché par une bille (ami ou ennemi)

## Conseils Encadrement

1 à 2 animateur(s) est (sont) nécessaire (s) :

- ANIMATEUR N°1 : Accueil des joueurs + habillage (masque, combi),  
Briefing équipement et sécurité.
- ANIMATEUR N°2 : Lancement des parties + encadrement sécurité (pas de spectateur trop près de la zone de jeu, pas de joueur sans masque ...).  
Surveillance « fair-play des joueurs.  
Cet animateur surveille également que les lanceurs ne quittent pas le terrain.  
Il se charge du remplissage en billes pour la partie suivante (Attention les billes ne doivent pas rester au soleil : ramollissement et collage des billes entre elles)

Une question ? Contactez-nous au 07 81 01 96 89 - [contact@moving-paintball.fr](mailto:contact@moving-paintball.fr) – [www.moving-paintball.fr](http://www.moving-paintball.fr)



# Fiche Animation Fun Paintball

## Le Briefing

Pour le briefing des joueurs :

1- S'assurer que tous les joueurs ont un masque bien réglé (pas trop serré et qui ne tombe pas quand la tête bouge)

2- Faire les équipes (avec brassards ou chasubles fournis) et Expliquer le principe du paintball :

*Pour cette partie, votre mission sera d'éliminer le plus de joueurs adverses (scénario ELIMINATION). Dès que vous êtes touché par une bille (éclatée ou pas), vous levez la main et devez retourner à votre BASE de départ et pouvez alors rejouer (sauf si on défini un nbre de vies limitées). Chacun de vous doit donc être FAIR PLAY !*

*Avant le lancement de la partie, chaque équipe doit être dans sa BASE de départ. Vous attendez le 3,2,1 GO GO GO pour démarrer.*

*Dès que vous avez plus de munition ou un pb, vous levez la main et vous dirigez vers la Sortie du Terrain (E/S) ... sans enlever votre masque.*

3- Aborder le fonctionnement du Lanceur :

*il faut pomper 1 fois (A/R) avant chaque tir (il se peut que 2 ou 3 billes partent en même temps certaines fois)*

IMPORTANT : Ne pas pomper (ou ré-armer) trop vite : risque de casse de bille....

*Si vous appuyez sur le cran de sûreté (présent sur certains lanceur), la gachette sera bloquée. Réappuyer par derrière pour faire réapparaître le cran rouge*

3- Aborder la notion de sécurité

-Port du masque OBLIGATOIRE sur la « zone de jeu ». Le seul endroit où l'on peut enlever son masque est juste derrière le filet de sécurité (Juste derrière la « zone des Lanceurs »)

-Les lanceurs sont à déposer sur la « zone lanceur » avant de quitter la zone de jeu en fin de partie (NE JAMAIS SORTIR DE LA ZONE DE JEU AVEC SON LANCEUR)

-Distance de sécurité de 5m pour les -12 ans

-Pour les 12-15 ans : 1m mini

-**Pour les 16 ans et plus : pas de distance de sécurité et possibilité de jouer « torse nu » pour les plus courageux !**

4- S'il n'y a pas de question, chaque équipe rejoint sa Base et attend mon « TOP DEPART »



# Fiche Animation Fun Paintball

## Organisation Arène de jeu & Sécurité

### Pour bien se comprendre :

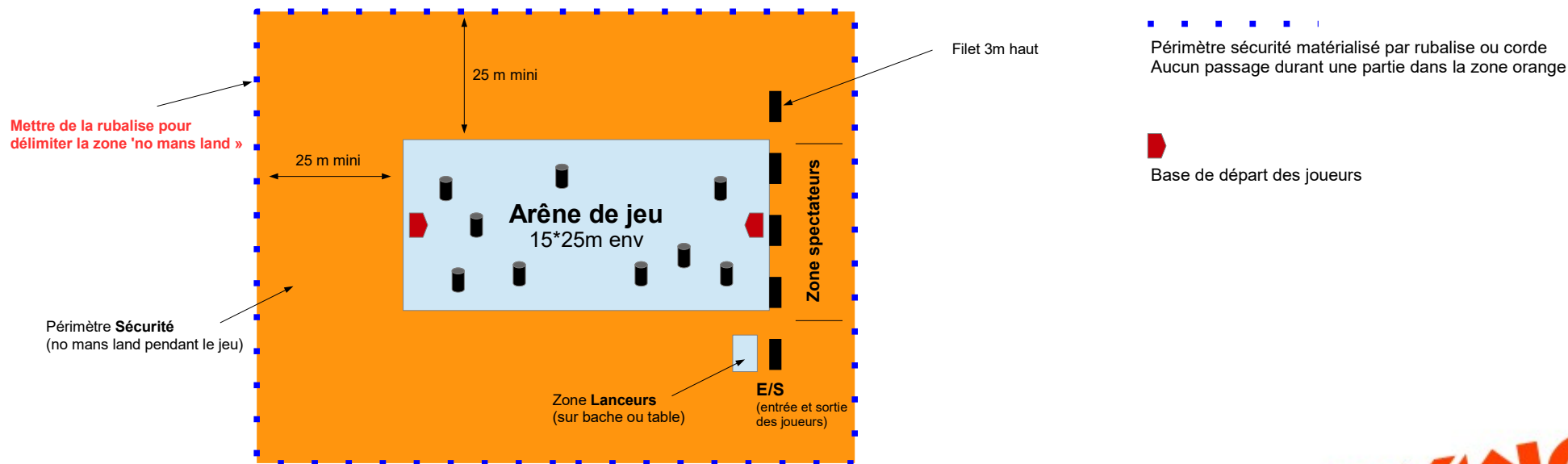
-**Arène de jeu** = zone de jeu comprenant les obstacles : 15\*25m conseillés pour un format 5vs5 joueurs : **Il faut délimiter cette zone par de la rubalise afin que les joueurs y restent constamment.**

-**Périmètre sécurité** = Zone tampon autour de l'Arène de jeu afin de garantir la sécurité des passants ou spectateurs (attention, la portée d'une bille en cas de tir en cloche peut atteindre 30m mais l'impact n'est pas douloureux au delà de 20m env)

-**Zone Lanceurs** : table ou bache au sol où chaque joueur déposera son lanceur « fun paintball » en fin de partie.  
Cette ZONE Lanceurs sera à placer à l'endroit de sortie des joueurs (mais dans l'Arène de jeu pour garantir la sécurité)

-**Entrée/Sortie des joueurs : E/S** (en fin de partie ou si éliminé de la partie) : passage sous le filet ou sur les extrémités du filets

-**Zone spectateurs ou joueurs en attente** : derrière le filet de sécurité

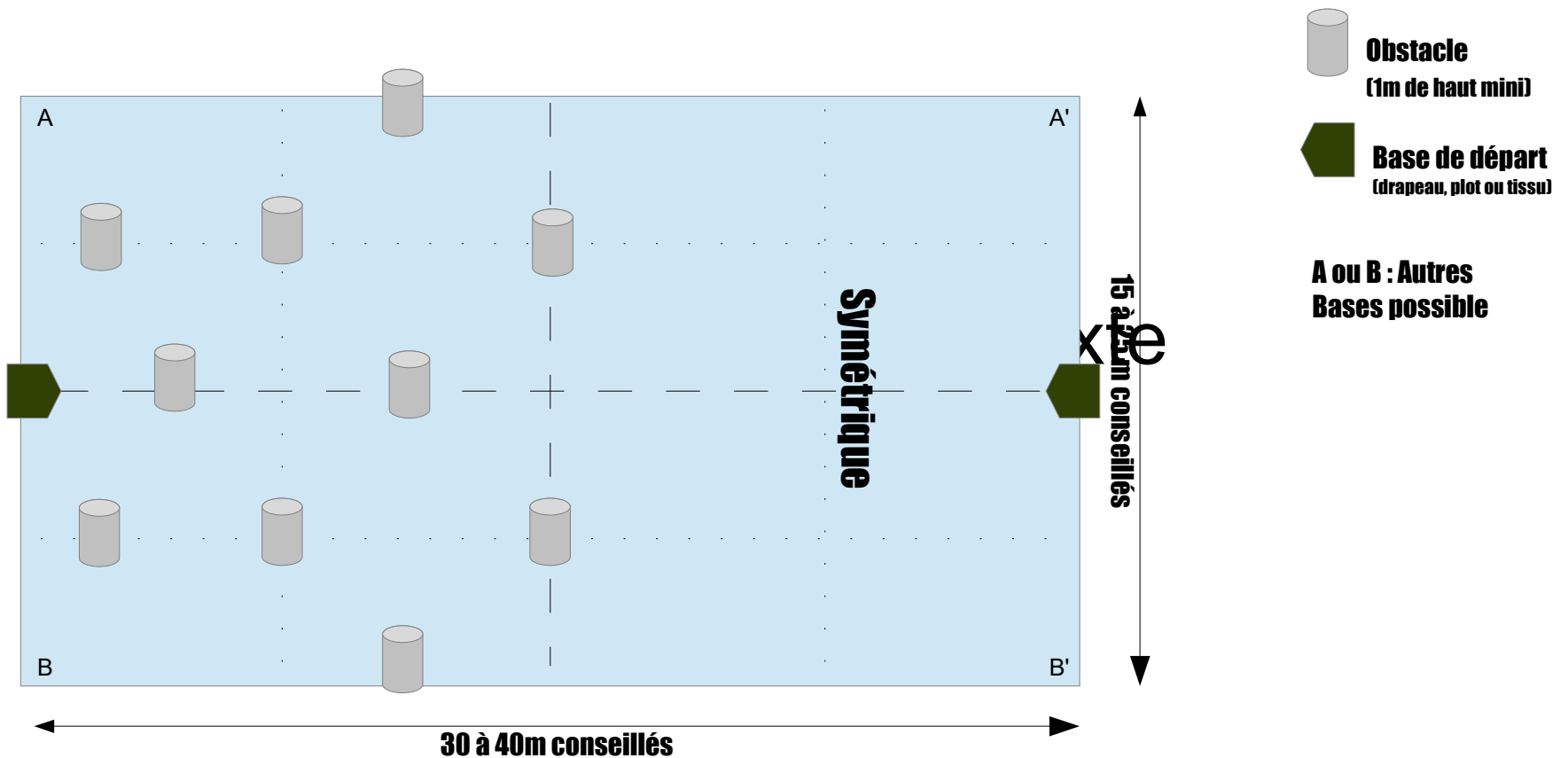


Une question ? Contactez-nous au 07 81 01 96 89 - [contact@moving-paintball.fr](mailto:contact@moving-paintball.fr) – [www.moving-paintball.fr](http://www.moving-paintball.fr)

# Fiche Animation Fun Paintball

## Annexes –

### L'Arène de jeu (proposition avec 18 obstacles + 2 BASES)



# Fiche Animation Fun Paintball – Annexes

## Scénario de jeu (propositions)

### Elimination

Objectif : Toucher les joueurs adverses

Les joueurs « touchés » retournent à leur BASE de départ et repartent jouer aussitôt. On peut faire varier le nombre de vies selon la durée de jeu ou la difficulté souhaitée

### Dynamite

Objectif : Ne pas avoir la dynamite (ou la bombe) dans son camp à la fin du temps de jeu (5min par exemple)

Ici, le terrain de jeu est coupé en 2 'demi-terrain'. Chaque équipe ne doit pas dépasser la ligne médiane.

Au début du jeu, la dynamite est donnée à un joueur et l'objectif est de s'en débarrasser en l'envoyant chez l'adversaire.

(Interdiction de la garder plus de 5 sec dans les mains sinon elle explose)

Au bout de 5 min, on siffle l'arrêt de jeu et on regarde où se trouve la dynamite.

Un joueur « touché » doit retourner à sa Base. S'il possède la dynamite à ce moment, il la laisse tomber au sol

### Drapeau central

Objectif : Capturer les drapeaux situés au centre du terrain (1 ou plusieurs drapeaux)

Un joueur « touché » doit retourner à sa Base. S'il possède le drapeau à ce moment, il le laisse tomber au sol

On peut ici aller capturer les drapeaux situés en Base adverse

Un joueur « touché » doit retourner à sa Base. S'il possède le drapeau à ce moment, il le laisse tomber au sol

# Fiche Animation Fun Paintball

## Scénario de jeu (propositions)

### Capture drapeau

Objectif : Capturer le drapeau dans les bases adverses (conseil : placer les bases dans un coin aux extrémités (A) et placer le drapeau dans l'autre coin (exemple B))

Chaque joueur a 0 ou 1 vie max

Un joueur « touché » doit retourner à sa Base. S'il possède le drapeau au moment où il est touché, il le laisse tomber au sol et n'importe quel autre joueur peut le reprendre

### Escorte Président

Objectif : Permettre l'avancée la plus longue de son président et dans le même temps, éliminer le président adverse (mettre un gilet jaune à chaque président)

Chaque joueur a 0 ou 1 vie. Chaque Président a 0 vie.

Dès que le Président est touché, la partie s'arrête et on mesure son avancé depuis sa Base.

Dès qu'un joueur est touché, il est éliminé (si 0 vie) ou doit retourner à sa base mais doit compter jusqu'à 20 secondes (si 1 vie)