

Règles du jeu

La soirée de ligue des membres se déroulera sur les 8 terrains du complexe pendant la saison 2014. Des éliminations et des missions spéciales seront ajoutés. 2 capitaines seront choisis pour la soirée.

Si possible, tous les mercredis, nous allons essayer de jouer quatre missions au cours de la soirée, selon le temps et le nombre de personnes présentes.

Les équipes jouent pour des points. L'équipe possédant le plus de points à la fin de la soirée sera déclaré vainqueur. L'équipe gagnante obtiendra 2 points, l'équipe perdante sera accordée 1 point.

Des points seront attribués aux joueurs lors de chaque mission. Un trophée sera remis au joueur ayant le plus de points.

Heure d'arrivée 18h00

Équipe prête à 18h16

Début de la partie à 18h30

Tout le monde doit assister aux soirées des membres afin de gagner autant de points que possible au cours de la saison.

Après élimination, le joueur doit quitter le terrain de jeu immédiatement et se rendre à la zone de sécurité.

Les joueurs éliminés ne peuvent pas communiquer avec les joueurs actifs.

Le « bunkering » n'est pas autorisée.

Un tirage au sort détermine la position de départ de chaque équipe.

La partie se termine après 25 minutes de jeu. Une résurrection par joueur. Chaque joueur aura deux rubans

Un joueur est éliminé lorsqu'il est atteint sur son corps ou sur son équipement.

Un joueur ne peut pas être éliminé lorsqu'il demande une vérification de peinture à l'arbitre.

Un joueur ordinaire peut partager de la peinture avec leurs coéquipiers. Le mitrailleur lourd ne peut pas partager de peinture.

Si le joueur n'a plus de peinture, il doit rester sur le terrain. Vous êtes toujours une cible.

Un joueur ne peut pas ramasser la peinture sur le sol s'il a épuisé ses réserves.

Se rendre est une option, vous avez la possibilité de demander ou d'offrir un joueur de se rendre, et il a la possibilité d'accepter ou de refuser.

Seul le capitaine de l'équipe peut discuter des problèmes ou soucis avec l'arbitre sur le terrain.

Équipes

L'arbitre répartira les équipes au hasard avant le début de la partie.

Seuls les membres seront autorisés à jouer.

Uniformes

Les membres de l'équipe peuvent porter n'importe quel type d'uniforme.

Deux couches de vêtements au maximum. Une veste tactique compte comme une couche, tout comme les chandails. De la protection sur la tête, le cou et l'aine est autorisée pour des raisons de sécurité.

Armes

Interdit : Tout marqueur normalement refusé sur le terrain organisateur de l'événement.

Interdit : Grenades et lance-roquettes.

Interdit : Tout marqueur conçu pour tirer des projectiles plus grand que le calibre 0.68 de paintball. À la discrétion d'un MEMBRE DE LA LIGUE ou du propriétaire du terrain organisateur de l'événement.

Interdit : Tout marqueur (À la discrétion d'un membre de la ligue ou du propriétaire du terrain organisateur de l'événement.) qui semble fonctionner dans un mode ou dans un état dangereux.

Interdit : Tout marqueur dont un MEMBRE DE LA LIGUE considère dangereux ou qui peut violer une ou plusieurs des conditions susmentionnées.

Admis : Tout marqueur sauf ce qui a été indiqué ci-dessus.

La limite de chrono permise sur le terrain est de 280 pieds par seconde.

L'équipement des joueurs sera soumis à un test radar aléatoire avant et après chaque jeu, ainsi que de façon aléatoire au cours du jeu.

Tout tir au-delà de la limite de 280 pieds par seconde sera considéré comme tricherie et le joueur sera disqualifié

Les marqueurs peuvent être utilisés dans n'importe quel mode, sauf « ramping ».

Les chargeurs peuvent être réglés à n'importe quel débit.

Peinture

Peinture de membres seulement

Deux pods de 140 balles par joueur par partie est permise.

Peinture illimitée pour le mitrailleur lourd.

Tricherie

Aucune tricherie ne sera tolérée. Les joueurs qui trichent seront éliminés de la ligue pour le reste de la soirée.

TOUT CONTACT PHYSIQUE EST INTERDIT, sauf par voie de balles de paintball tirées par un marqueur de paintball conforme d'un membre de la ligue. Les joueurs qui s'engagent en contact physique seront éliminés de la LIGUE DES MEMBRES.

La surélimination (overshooting/bonus balling), l'essuyage, une conduite antisportive, argument avec les arbitres ou les autres membres de l'équipe, perturber le jeu et toute forme de tricherie ne sont pas autorisés.

Le ou les joueurs seront donné un avertissement. Si une deuxième infraction se produit, le ou les joueurs seront éliminés de l'événement de la journée.

L'arbitre en chef ou le gérant aura le dernier mot sur les infractions.

La LIGUE DES MEMBRES a été conçue pour les joueurs en tenant compte de votre entière satisfaction et sécurité. **Que le meilleur gagne.**

Je suis d'accord avec toutes les règles énoncées et vais les respecter. Si je ne suis pas ces règles, je serai expulsé pour une journée et devrai quitter l'événement sans aucun argument.

Signature du joueur _____ Date _____