

Cahier des Charges des sites de jeux



Découverte / location – loisir – compétition
Forêt – speedball – indoor – gonflables

1	INTRODUCTION	3
1.1	LA CHARTE DE QUALITÉ DES TERRAINS DE PAINTBALL	4
2	LA LOI ET LES OBLIGATIONS	5
2.1.1	LES OBLIGATIONS :	5
2.1.2	INTERDICTIONS :	5
3	INFRASTRUCTURE	6
3.1	ACCÈS & ACCUEIL	6
3.2	ACCUEIL DU PUBLIC	6
3.3	ZONE SPECTATEURS	6
3.4	ZONE DE RESTAURATION	6
3.5	ZONE DE REPOS / ZONE JOUEURS	7
3.6	ZONE DES PROPULSANTS	7
4	ZONE DE JEUX	8
4.1	LIMITES	8
4.2	ZONE DE RÉGLAGES	8
4.3	ZONE ARBITRAGE	8
4.4	SAS	8
4.5	COULOIR D'ENCADREMENT	8
4.6	ZONE DE DÉPART	8
4.7	ZONE NEUTRE	8
5	SURFACE DE JEUX	9
5.1	DIMENSIONS DES SURFACES DE JEUX	9
5.2	LIMITES	9
5.3	LES OBSTACLES :	9
5.3.1	LES PALETTES EN BOIS	9
5.3.2	LES PNEUS	9
5.3.3	LA VÉGÉTATION :	9
5.3.4	LE DRAPEAU	10
5.4	CAS DES SALLES	10
5.5	FILETS	11
5.5.1	ZONES SANS FILETS	11
5.5.2	HAUTEUR DES FILETS :	11
5.6	SI LE SITE FAIT DE LA DÉCOUVERTE OU DE LA LOCATION OU DU PRÊT DE MATÉRIEL...	12
6	ANNEXE	13

1 introduction

Tout site qui souhaite accueillir ses propres joueurs, d'autres joueurs, du public, ou des manifestations, doit remplir certaines conditions afin d'obtenir une homologation. Cette homologation peut-être donnée ou refusée soit par la commission d'homologation régionale (dépendant d'une ligue), soit par la commission d'homologation de la fédération.

Avant de créer votre site de jeux proprement dit, il vous faut vous affilier à la Fédération. Cette affiliation comporte une assurance. Chaque membre du bureau de votre association ou de votre société devront quand à eux prendre une licence "dirigeant".

Le présent document est à destination de tous les terrains :

- découverte / location
- forêt
- speedball
- loisir
- indoor
- compétition
- obstacles gonflables

Dans ce document on parlera de :

Site de jeu (ci dessous en gris)

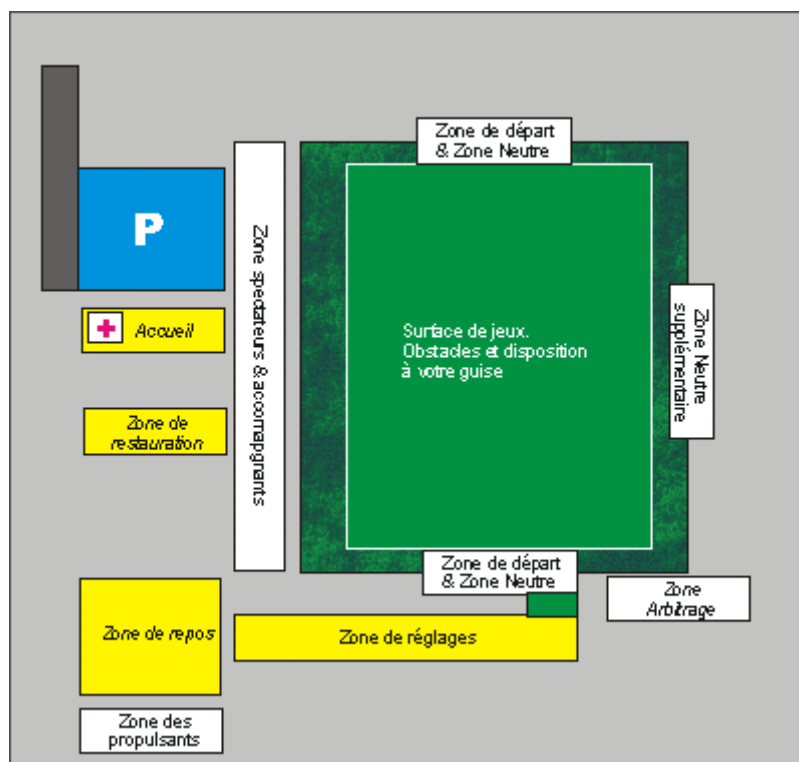
Il s'agit de l'ensemble du site, qui comprend toutes les zones , y compris les zones de jeux.

Zone de jeu (ci dessous en vert foncé)

Il s'agit de la zone qui comprends les zones de départ, zone neutre, arbitrage, couloir d'encadrement et surface de jeux.

Surface de jeu (ci dessous en vert)

Il s'agit des zones où se situent les jeux et les matchs.



Pour vous aider à créer votre site de jeux, vous pouvez le noter grâce à un document qui contient un schéma type donné à titre d'exemple :

1.1 La Charte de Qualité des Terrains de Paintball

Ce document (à télécharger) a pour but d'aider les sites de jeux à améliorer leurs structures et à offrir aux joueurs occasionnels, aux joueurs réguliers, aux spectateurs et aux curieux, des sites de paintball de meilleure qualité et plus sécurisés.

Fonctionnement

Plus la note est élevée, meilleur est le site.

Si un élément est noté "0 & élimination", l'ensemble de la zone de jeux (ou le site!) est invalidée jusqu'à la prochaine visite.

En cas de plusieurs zones de jeux sur un même site, on ne remplira qu'une fois l'infrastructure , et autant de documents qu'il y a de zone de jeux.

Une moyenne de l'ensemble est alors donnée.

NOTA

La commission de sécurité préfectorale peut demander d'autres aménagement en fonction du site.

2 la loi et les obligations

2.1.1 Les obligations :

- Le site doit être déclaré au préfet 2 mois avant l'ouverture d'exploitation (Décret 93-1101, art. 1).
- Les règles d'hygiène et de sécurité fixées par le ministre chargé des sports (loi du 16 juillet 1984, art. 9, art. 47 et 47.1) doivent être respectées.
- L'exploitant (association ou professionnel) doit souscrire à un contrat d'assurance (loi du 16 juillet 1984, art. 37).
- L'exploitant doit afficher (Décret 93-1101, art. 6) :
 - l'attestation du contrat d'assurance
 - les diplômes ou titres de l'établissement
 - les textes de garantie d'hygiène et de sécurité
- Le site doit posséder une (vraie) trousse de secours.
- Le site doit posséder une autorisation municipale (association faisant jouer ses membres) ou préfectorale (professionnel de la location) d'ouverture de site
- Le site doit être équipé d'un moyen de communication accessible à tous afin de permettre d'appeler des secours, accompagné d'un tableau d'organisation des secours, d'une liste des numéros de téléphone nécessaires et de l'adresse exacte de la zone de jeux (Décret 93-1101, art. 7).
- L'exploitant est tenu d'informer de préfet de tout accident grave. Le préfet pourra le cas échéant déclencher une enquête.
- L'exploitant se doit de faciliter l'accessibilité du site aux personnes handicapées.
- L'exploitant se doit d'appliquer la normalisation et donc de répondre aux normes AFNOR (loi du 16 juillet 1984, art. 47 et art. 47.&, décret 93-1101, art. 6.2).

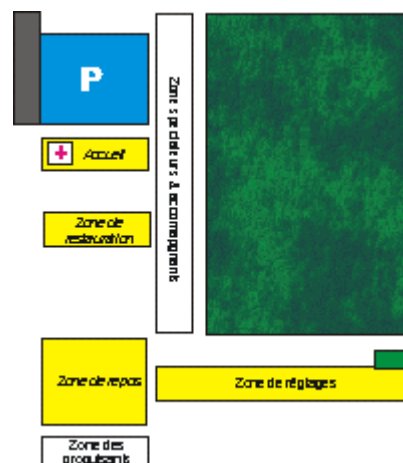
2.1.2 Interdictions :

- Il est interdit d'introduire et de vendre dans l'enceinte des boissons alcoolisées au sens de l'article L1 du code de débit des boissons.
- Il est interdit de se trouver sur un site sportif en état d'ivresse sous peine d'amende (loi 84-610, art. 42.4).
- Toute provocation à la haine à l'égard d'un animateur, d'un arbitre, d'un juge sportif, de toute autre personne ou d'un groupe de personnes sous peine d'amende et d'emprisonnement (loi 93-1282 du 6 décembre 1993, art. 1, et 84-610 art. 42.7).
- Il est interdit de porter ou d'exhiber des insignes, des signes, des symboles, rappelant une idéologie raciste ou xénophobe (loi 84-610 art. 42.7.1).
- Il est interdit de troubler le déroulement d'une compétition ou de porter atteinte à la sécurité des personnes ou des biens (loi 84-610 art. 42.10).
- Il est interdit d'introduire, de vendre ou de consommer des produits dopants sur un site sportif.
- Les préfets sont invités à interdire par arrêté l'accès de tout animal domestique sur les terrains de sport pour raisons sanitaires (circulaire n°3-700 ESI/P du 22 juin 1943 la loi du 15 février 1902).

3 Infrastructure

L'infrastructure est tout ce qui se trouve en dehors des zones de jeux.

Suivant les sites, les zones présentées ci dessous peuvent être agencées différemment du croquis de la *charte de qualité des terrains*. De même, certaines zones peuvent être cumulées sous le même abri (accueil, infirmerie & repos, par exemple).



3.1 Accès & accueil

Des panneaux indiquant l'accès au terrain, afin de permettre aux secours de venir, doivent être en place. De même (et en particulier pour les salles), des panneaux indiquant les issues ou chemins de secours sont requis.

Un chemin solide et large praticable par les véhicules de secours ainsi qu'une zone de 6m x 6m pour leur permettre de faire demi tour est requis.

Le parking se doit d'avoir une place handicapé définie et ne pas être en bordure d'une route ou d'un chemin (peu pratique pour les autres véhicules civils ou de secours). Il sera de préférence dans l'enceinte du site de jeu, afin de protéger les participants, le public, et les véhicules eux mêmes.

3.2 Accueil du public

La zone d'accueil doit de préférence offrir les services suivants :

- De l'eau courante (ou en réserve)
- De l'électricité
- Une infirmerie avec une trousse de secours en permanence sur place
- Un secouriste diplômé sur place (surtout en cas d'accueil de public ou de joueurs néophytes)
- Il doit être facile d'appeler les secours au moyen d'un téléphone
- Un panneau affichant les numéros de secours doit être visible
Ceci est requis par la loi (obligatoire) dès lors que vous accueillez du public ou des joueurs.
Ce panneau est disponible au téléchargement sur le site de la Fédération.

3.3 Zone spectateurs

Cette zone est de préférence transversale à la zone de jeux, afin de permettre de suivre les parties.

Si celle-ci se trouve à moins de 10 mètres et derrière une zone de départ d'une équipe, les filets seront rehaussés à 5,80 mètres, afin d'empêcher les billes d'un éventuel prebunk de passer par dessus les filets et de blesser les spectateurs.

3.4 Zone de restauration

Si vous disposez d'une telle zone (barbecue par ex.), vous devez avoir à portée de main un extincteur adapté (obligatoire).

3.5 Zone de repos / zone joueurs

Dans cette zone, les joueurs s'installent avec leur matériel.


Il y est interdit de tirer des billes ou des tirs à vide.

La zone sera de préférence couverte ou protégée des intempéries. Il peut y avoir des tables et des chaises, et tout le confort associé.

Un panneau rappelant les règles du jeu & de sécurité doit être constamment affiché.

Ce panneau est disponible au téléchargement sur le site de la Fédération.

Règles du jeu & Consignes de Sécurité



LE PRINCIPLE
D'un coupet, il faut tirer pour récupérer un drapet et le ramener dans la zone de départ adrette.
Dès qu'un joueur est touché par une bille de palette colorée, et que celle-ci a été tirée sur lui ou son matériel, il est éliminé de la partie en cours, et attend la prochaine partie pour jouer.

Quand vous êtes éliminé :
Vous devez aller récupérer votre équipement (palettes, billes, le bouchon de canon et le sac) et le ramener dans la zone de départ pour annoncer à l'adversaire votre élimination de la partie. (aux autres joueurs) jusqu'à la zone repose.
En absence d'impact, un animateur peut constater votre élimination, et dans ce cas, vous pouvez continuer à jouer.

En cas de problèmes :
Ne retirez le matériel pour aucun problème, si celui-ci est sûr, demandez à un animateur de vous l'essayer. Si votre matériel à un problème, appelez un animateur.
Dès que vous êtes tiré, pour des raisons de sécurité et de confort, il est interdit de tirer sur quelqu'un à une distance de moins de 5 mètres.
A la fin de la partie, conservez votre matériel :
Tirez votre dernière bille le matériel retourné à l'envers et sans changer, afin de ne laisser aucune bille engagée.

LE SPECTATEUR
Restez derrière les filets de protection.
Placez ensuite le bouchon de canon, ou est l'embout bloquant les accidents de billes, sur l'extrémité du canon.
Sortez de la zone de jeux :
Videz votre maque :

PAS DE MASQUE = PAS DE JEU
Les billes sont propulsées à la vitesse de 80 mètres par secondes.
Tout manquement aux règles de sécurité entraîne la suspension de la partie en cours.

Règles les plus courantes :
Pâte de drapet : Récupérez le drapet au centre du terrain et amenez-le chez l'adversaire.
Double Drapet : Placez le drapet chez l'adversaire et ramenez-le dans votre base de départ.
Demandez à vos animateurs d'autres règles de jeu...

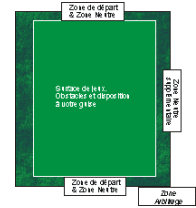
3.6 Zone des propulsants

Cette zone regroupe les compresseurs, les bonbonnes de CO² et les bouteilles d'air comprimé non individuelles. Ces deux dernières seront de préférence attachées à un support afin d'éviter tout risque de chute.

Cette zone sera de préférence mise à l'écart du public et des joueurs.

4 Zone de jeux

Cette zone contient les surfaces de jeux et les zones associées.



4.1 Limites

La limite d'une zone de jeux ne devra pas se trouver à moins de 100 mètres d'une route nationale, départementale ou d'une habitation, sans être délimité par un filet de protection. Ce filet de protection devra être attaché au sol (par des mousquetons deliés à un filin métallique parcourant tous les poteaux, par exemple) et avoir une hauteur d'au moins trois mètres (5.80m dans la cadre d'obstacles gonflables), et devra être placé sur chaque côté exposé au public ;

Des panneaux " port du bouchon de sécurité obligatoire", " port du masque obligatoire ", ainsi que des panneaux balisant l'accès aux différents terrains et aux zones de réglage doivent être installés sur le site chaque fois qu'une partie est organisée.

4.2 Zone de réglages

Le Chrony ou le radar sont dans cette zone ceinturés de filet de protection de la même manière qu'une zone de jeux (ou faire partie de la zone de jeux). Une cage pour réceptionner les billes peut être ajoutée.

Par contre si il n'y a aucune délimitation ni sécurisation de la zone (par exemple le chrony ou radar est derrière un bosquet, sans filets), il y a élimination du site de jeux.

4.3 Zone arbitrage

Cette zone est utilisée uniquement pour les terrains de compétition (voir le règlement de tournois)

4.4 Sas

Pour accéder à la zone de jeux un sas est créé. Il doit empêcher les billes d'en sortir .

Une porte est tolérée mais elle DOIT être superposée aux filets sur au moins 1,5m de chaque coté et maintenue en haut et en bas.

Le mieux étant une chicane fermée de filets.

4.5 Couloir d'encadrement

Large d'au minimum 1,5m et ceinturant la surface de jeux, elle permet aux moniteurs, encadrants, et arbitres de longer la surface de jeux sans gêner les joueurs et leurs actions. Elle est balisée au sol.

Les limites sont indiquées soit par un marquage au sol soit des bandes visibles à environ 90 cm du sol, afin qu'ils puissent être vu par tout le monde et surtout par les joueurs accroupis ou à plat-ventre au cours d'un match.

4.6 Zone de départ

Chaque surface de jeux doit comporter deux bases de départ (une pour chaque équipe) suffisamment grande pour que tous les joueurs d'une même équipe puissent s'y trouver avant le signal de départ.

4.7 Zone neutre

Chaque joueur éliminé se rends en zone neutre et attends la fin du match. Cette zone (qui peut être la zone de départ) est séparée de la surface de jeux par du filet, bâche, ou tout autre forme de protection et pouvant accueillir tous les joueurs et leur matériel afin d'éviter que les joueurs et le matériel soient de nouveau touchés.

5 Surface de jeu



La zone de jeu est très importante, et mérite une attention particulière.

Une mauvaise zone est une source de litiges et de problèmes. On ne peut se contenter d'une zone de jeu choisie et balisée au petit bonheur la chance, qui n'a pas été testée en condition de jeu.

5.1 Dimensions des surfaces de jeux

Cas de la compétition :

De 3 à 5 joueurs, la surface conseillée est de 50m x 25m

Pour 7 joueurs, la surface conseillée est de 70 m x 35 m

En dehors de la compétition, les dimensions sont libres.

5.2 Limites

Les limites de la surface de jeu doivent être tracées selon un plan qui évite les coudes (dog legs) et plus généralement de manière à éviter toute situation où un joueur peut être amené à tirer hors des limites du terrain. Ainsi il est préférables que les contours de la zone de jeu soient droits, et dans le cas d'une courbe, il est impératif qu'elle soit à l'extérieure du terrain.

Si la limite d'une surface de jeu est une limite naturelle (comme un ruisseau par exemple) ou une limite artificielle (une palissade par exemple), n'hésitez pas à prévenir d'abord les joueurs et à baliser ces limites de manière visible et non équivoque afin d'indiquer l'emplacement exact de la limite du terrain.

5.3 Les obstacles :

En dehors des solutions commerciales, il reste quelques possibilités :

5.3.1 les palettes en bois

Utilisables en forêt et en speedball, attention à ne pas laisser dépasser de morceaux saillants ou des clous ! Les obstacles peuvent être de taille basse mais devront être visibles afin de ne pas avoir de risque de chute.

5.3.2 les pneus

Ils peuvent être reliés entre eux par des vis (en interne) ou des tiges filetées, afin de ne pas être trop souvent démontés par des chocs. Ils peuvent être recouverts de film plastique noir, pour ressembler à un terrain de compétition.

Si vous avez l'idée d'utiliser des bidons métalliques ou des carcasses de voiture, oubliez cette idée : Non seulement cela fait sale et polluant mais c'est aussi dangereux !

5.3.3 La végétation :

Chaque zone de jeu devra être débroussaillée et nettoyée pour favoriser le jeu. Les branches et végétations dangereuses devront être élaguées jusqu'à une hauteur d'environ 2 mètres (afin de ne pas perdre son masque lors d'un choc avec une branche). Toute végétation inutile devra être supprimée pour favoriser le passage des joueurs, encadrants et des billes ainsi que la visibilité des arbitres. Les arbustes, bosquets, buissons et toute autres protections naturelles doivent être utilisées à bon escient.

Le sol doit être nettoyé de tous trous, branches, racines, pierre, etc... qui pourrait provoquer une chute ou blesser quelqu'un lors d'une chute. Les corniches seront balisés, voire interdites si la hauteur est supérieure à 1,50m et le sol situé sous celle-ci ne permet pas une réception en douceur.

Afin de ne pas être totalement tributaire de la végétation, n'hésitez pas à installer des palettes à des endroits précis. Une palette correctement placée peut modifier complètement la physionomie d'un terrain. Dans tous les cas il est important de tester la zone de jeu afin de vérifier qu'il est le plus équilibré possible.

5.3.4 Le drapeau

Le drapeau doit être de dimensions moyennes (40 cm x 40 cm) et de couleur(s) vive(s) contrastant avec le terrain, de manière à être correctement visible, sans pour autant handicaper les mouvements du joueur qui le transporte.

Dans le cas d'un format en drapeau central, un drapeau doit être placé au milieu du terrain, au centre, à gauche ou à droite. Dans le cas de terrains particulier (avec un côté plus accidenté qu'un autre par exemple), pour des raisons d'équilibre du jeu le drapeau peut être plus proche d'une base que d'une autre, mais cela ne doit défavoriser aucune des deux équipes.

Dans le cas d'un jeu en double drapeau, les deux drapeau devront être totalement différents l'un de l'autre et facilement identifiable (des drapeaux aux couleurs des brassards sont assez pratiques dans ce cas).

Cependant nous vous conseillons de prévoir des motifs sur chacun d'eux de manière à ce qu'un joueur daltonien puisse les identifier sans aucune confusion possible.

5.4 Cas des salles

En plus des obligations citées ci dessus, le nombre de sortie de secours doit être en conformité avec la capacité d'accueil du public.

Afin de rendre le sol moins glissant, du sable peut être utilisé pour éponger la graisse des billes

Les vitres doivent être protégées (afin d'éviter que des morceaux ne puissent blesser)

Conseils pratiques :

Il vaut mieux prévenir les gendarmes et les pompiers (au cas où....) : Au moins ils sauront où la zone de jeux se situe.

5.5 Filets

Les filets de protection peuvent être amovibles, mais doivent être mis en place chaque fois qu'une partie de paintball est organisée. Le filet doit être suffisamment résistant pour arrêter les impacts et ses mailles assez serrées pour que les billes ne passent pas au travers ;

Tous les filets de protection sont SANS TROUS , fixés et tendus à hauteur du sol afin d'éviter qu'une bille ne passe par dessous et tendus en haut (pas de bâillements) entre la zone de jeux et toute zone d'activité (parking, spectateurs, réglage, repos, etc...) et où il y a nécessité de les installer...

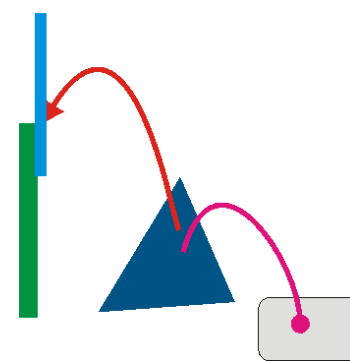
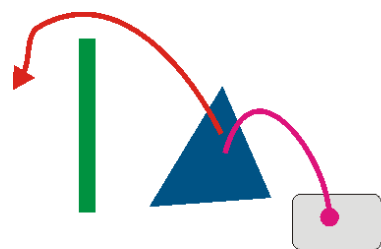
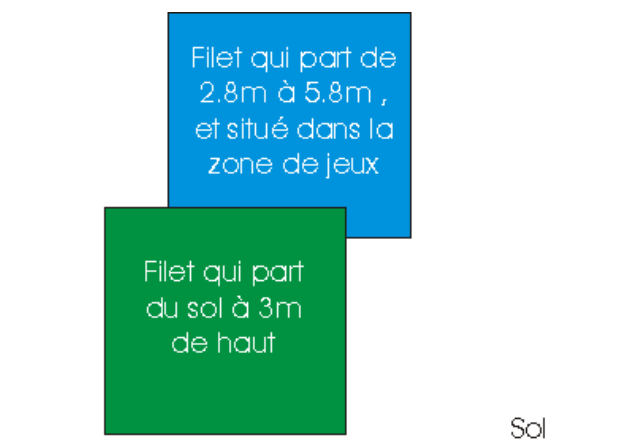
5.5.1 Zones sans filets

Les filets ne sont pas obligatoires si ils ne séparent pas des zones et ne sont pas justifiés (par ex. un bois situé derrière la zone de jeux ou il n'y a jamais de passage) MAIS une signalisation est installée par des panneaux de type "port du masque" et "port du bouchon de canon" indiquant les zones non protégées par les afin de prévenir tout accident.

5.5.2 Hauteur des filets :

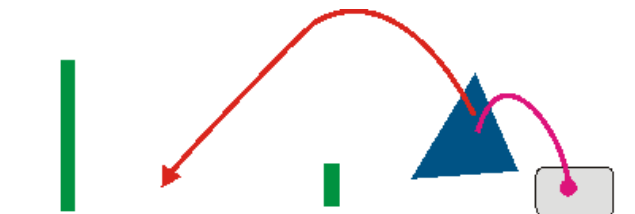
Tous types d'obstacles sauf gonflables : 3 mètres de hauteur minimal

Terrains à obstacles rebondissants : 5.80 mètres de haut (filets superposés et maintenus entre eux à environ 3m)



OU

3 mètres de haut mais toutes les zones sont à 20 mètres de la surface de jeux



5.6 Si le site fait de la découverte ou de la location ou du prêt de matériel...

Il faut au moins deux personnes possédant le diplôme fédéral d'animateur (visiblement affiché à l'accueil) qui seront en permanence sur la zone de jeux avec les joueurs (en moyenne un animateur pour 8 personnes).

Le site distribue la carte membre FPS

Matériel :

- Un bouchon de canon (adapté au diamètre du canon) ou un sac à canon par marqueur
- Les bouteilles ne sont pas endommagées et sont aux normes PI
- Les bouteilles d'air sont protégées par une housse
- Les marqueurs sont réglés à 260 pps afin de ne pas blesser les participants : des marqueurs réglés trop fort ne les inciterons pas à revenir !
- Les masques sont propres, lavés, complets et en bon état
- Il peut y avoir des tenues de location (jetables de préférence)

6 Annexe

Document réalisé le 4 septembre 2004 par la commission Terrains et ses commissions régionales.

Fédération de Paintball Sportif

20 rue des Campanules
ZA du Mandinet
77185 LOGNES

tel : 01 60 95 43 43

fax : 01 60 95 43 42

www.paintball-france.com