



RESPECT – PLAISIR – ETHIQUE – COURTOISIE – JEU

# PAINTBALL

## PRESENTATION GENERALE

1 - Historique.....	2
2 – Les marqueurs (ou lanceurs).....	3
3 – Les billes.....	4
4 – Le type de jeu.....	5
4 - 1 - Le paintball sportif :.....	5
4 - 2 - Le Paintball Scenario ou Simulation.....	5
5 – Aménagements de terrain : .....	7
6 – Présentation de Paintball Evolution 38 : .....	9

# 1 - Historique

Les premiers lanceurs furent utilisés par les éleveurs Australiens pour marquer le bétail dans les années 1970. En effet la taille des ranchs et la méthode d'élevage des troupeaux qui paissent dans la nature, oblige alors les éleveurs à travailler comme des cowboys des temps modernes. En moto, quad et hélicoptère, ils rassemblent les troupeaux et, comme le cas se présente souvent, les animaux peuvent se regrouper avec des animaux d'autres ranchs. Il fallait donc pouvoir, avant d'embarquer les animaux, trouver un moyen simple pour marquer la propriété. Ils ont donc décidé des billes de peinture pour reconnaître leur bétail

Un jour, un cowboy tira par mégarde sur un de ces amis. Ce dernier riposta, par jeu. Le paintball venait de naître. Les cowboys furent alors de plus en plus nombreux à s'amuser ainsi. Les gérants des exploitations purent remarquer une baisse des bagarres au sein de leurs hommes. À la fin des années 70, des tournois opposaient alors des ranchs voisins afin de faire décompresser les hommes puis la Nouvelle-Zélande fut « touchée » à son tour, et enfin les Etats Unis, où les lanceurs pour marquer le bétail furent exportés en 1979. Sous forme de jeu à proprement parler comme on le connaît aujourd'hui, il s'est tout d'abord développé aux États-Unis. Le premier tournoi a été organisé le 27 juin 1981. Il est alors connu sous le nom de National Survival Game aux USA, et Skirmish Games en Australie. En 1984 il sera finalement désigné sous le nom de paintball par les fabricants dans les boutiques de jeux et sport, et parfois même dans les supermarchés.

Cette activité est arrivée en Grande-Bretagne à la fin des années 1980 puis en France et dans le reste de l'Europe au début des années 1990, sous l'influence entre autres de séminaires de motivation d'entreprise ou de jeu de rôle grandeur nature.

Le jeu se révèle extraordinairement tactique et est un excellent sport d'équipe très riche en interactions et en sensations. Il présente par ailleurs l'avantage d'être très complet en demandant un large panel de compétences.

## 2 – Les marqueurs (ou lanceurs)

Les marqueurs sont les éléments permettant aux joueurs de propulser les billes grâce au gaz (CO<sub>2</sub> ou air comprimé selon le système utilisé) contenu dans une bouteille. La limite légale américaine pour leur puissance est de 300 fps (300 pieds par seconde ou environ 90 m/s) en sortie de canon. En France les lanceurs sont soumis à déclaration auprès de la Préfecture.



Marqueur Planet Eclipse Ego8 de compétition



Marqueur Tippmann A5 mécanique avec son chargeur

Il existe plusieurs catégories de marqueurs :

- **Les Stock Class** : ces marqueurs possèdent une réserve très limitée en billes et en gaz. Ils embarquent en général une dizaine de billes et utilisent des *sparklets* de gaz (Capsules de CO<sub>2</sub>).
- **Les Lanceurs Pompes** : le réarmement est manuel et se fait grâce à deux pièces qui coulissent l'une sur l'autre permettant d'engager la bille dans le canon et d'armer le marteau destiné à relâcher l'air. Ils ressemblent à des fusils à pompe.
- **Les lanceurs semi-automatiques** : le réarmement est automatique mais l'éjection de la bille n'est pas continu si on garde la détente appuyée. Les lanceurs semi-automatiques sont aujourd'hui les plus utilisés dans le monde du paintball. On distingue cependant deux grandes familles de marqueurs semi-automatiques :

Les Semi-auto Mécaniques : appelés "Méca". Sur ces lanceurs, l'action d'appuyer sur la détente relâche un marteau qui libère à l'impact et pendant un court instant le gaz comprimé de la bouteille permettant d'éjecter la bille.

Les Semi-auto Electroniques : généralement dédiés au paintball sportif, ils embarquent une carte électronique programmable et un ensemble de capteurs (le plus courant étant un œil laser pour certifier la présence d'une bille) permettant d'augmenter considérablement le débit des tirs et de réduire la casse de bille. L'action d'appuyer sur la détente vient activer un capteur relié à la carte électronique logée dans la poignée du lanceur. La carte active ensuite une électrovanne qui libère l'air pour expulser la bille. Les cartes proposent en général certains modes de tir assistés (ou Ramping). Grâce à ces modes, le nombre de billes lancées est supérieur au nombre de pressions sur la détente. Selon les tournois, certains "modes" pourront être autorisés ou non. Ils sont en général réglementés par le nombre de billes par seconde (limité à 12 pour la majorité des tournois) et par le temps séparant deux billes. Ces lanceurs demandent un réglage et un entretien minutieux pour un fonctionnement optimal.

- **Les lanceurs automatiques** : Ils sont considérés comme armes de 4<sup>e</sup> catégorie en France et sont donc interdits.

### 3 – Les billes

Il s'agit de deux coques de gélatine (souvent de l'amidon) solides, remplies de colorant alimentaire et soudées l'une à l'autre.

La composition du mélange interne est :

- ❖ Polyéthylène glycol – Polymère utilisé en milieu pharmaceutique (médicament laxatif),
- ❖ Sorbitol – Polyol naturel utilisé en industrie alimentaire (Edulcorant E420) en médecine, en microbiologie, et en cosmétique (ingrédient prépondérant dans la majorité des dentifrices)
- ❖ Glycérine – Polyol utilisé en industrie alimentaire (Edulcorant E422), en médecine, en cosmétique
- ❖ Eau

Elles sont biodégradables et non toxiques. L'ingestion accidentelle de peinture pourra entraîner une diarrhée sans conséquence. On en trouve des plus ou moins marquantes et à la fragilité variable pour jouer en diverses saisons. La couleur du pigment n'est jamais rouge, pour des raisons de sécurité. La qualité d'une bille est définie par la régularité de sa coquille, de la soudure, son pouvoir tachant, sa résistance (évitant qu'elle casse dans le lanceur) et sa fragilité (favorisant la casse à l'impact).



*Différentes billes éclatées*



*Billes*

## 4 – Le type de jeu

Il existe deux grands types de jeu

### 4 - 1 - Le paintball sportif :

Le paintball sportif se distingue par l'utilisation d'un terrain normalisé symétrique permettant aux spectateurs de suivre les parties en toute sécurité. En compétition, les terrains sont constitués d'obstacles artificiels (gonflables le plus souvent) organisés de manière symétrique et qui doivent être complètement entourés de filets de 6 mètres de haut afin d'éviter les projections de billes sur les spectateurs.

Malgré l'appellation paintball sportif, cette activité est considérée en France comme une « activité physique de loisir » et non un sport, par le ministère chargé des Sports. Les fédérations de paintball sportif européennes sont regroupées sous l'entité EPBF (European PaintBall Federation) qui gère un système de licence commun aux circuits privés et associatifs. Cette même EPBF est sous l'égide de l'UPBF (United Paintball Federation) regroupant les fédérations américaines et asiatiques. Il n'y a néanmoins pas encore de vrai circuit mondial organisé.



Vue aérienne des terrains du MAXS European Master – Nürburgring (Allemagne)

### 4 - 2 - Le Paintball Scenario ou Simulation

Directement hérité des premiers temps du paintball en France, les parties de simulation sont pratiquées par des joueurs portant des tenues de type camouflage.

Bien que l'aspect puisse faire penser à un jeu militaire, il n'en rien. Paintball Evolution 38 n'a **rien** à voir avec un éventuel groupe para militaire, une milice de protection ou autre.

**Extrait de notre règlement intérieur :**

*Paintball Evolution 38 n'est pas une organisation paramilitaire, donc certains entraînements de types militaires ne seront pas prodigués au sein de l'association (parcours du combattant, marche de nuit, close combat, ...). Néanmoins, de par l'aspect scénarisé de nos parties, certaines notions militaires pourront être utilisées : communication par signaux, progression par binôme ou trinôme, ...*

A la différence des parties de Paintball sportif, les joueurs évoluent sur deux types de terrains : Les milieux « naturels » type bois, prairie, carrière, ... ou les milieux « urbain » comme des usines désaffectées.





*Joueur en forêt équipé d'un marqueur Tippmann A5 avec crosse*



*Joueurs en site urbain*

**Les Big Game :** Organisés sur un à plusieurs jours, les Big Game sont des parties scénarisées à grande échelle, le nombre de participants pouvant atteindre plusieurs centaines de joueurs, répartis en autant d'équipes que le nécessite le scénario. Des tâches peuvent être attribuées à chaque joueur, laissant une grande liberté d'action sur le terrain dans le respect de la sécurité élémentaire du paintball. Ce type de jeu peut se rapprocher du jeu de rôle grandeur nature si des règles de Roleplay sont exigées, et notamment pour la richesse des accessoires qu'on y trouve (véhicules, fumigènes, déguisements...)

C'est ce type de jeu que pratique l'association Paintball Evolution 38. Mais pour cela, et afin d'éviter tout problème, nous souhaitons avoir l'accord d'un propriétaire ou d'une municipalité qui pourrait nous prêter un terrain afin de pratiquer notre loisir

## 5 – Aménagements de terrain :

Pour aménager un terrain de jeu, il existe plusieurs solutions. Nous vous présentons ci-dessous les méthodes retenues par Paintball Evolution 38. Ce ne sont pas les solutions les plus simples ou les moins onéreuses. Mais ce sont les solutions les plus respectueuses de l'environnement.

### **Extraits de notre règlement intérieur :**

*Respect de l'environnement et des terrains de jeux*

- Ne laisser aucun débris.
- Feux interdits en dehors des zones aménagées et sécurisées.

*Les terrains privés sont prêtés gracieusement, ils doivent donc être aménagés correctement. Il faut SURTOUT veiller à ne pas les dégrader.*

*Les propriétaires des terrains privés ne sont en AUCUN CAS responsables en cas d'accident.*

- ❖ Palettes et planches : Les obstacles sont assemblés entre eux à l'aide de vis, de clous ou de cordes. C'est un type d'obstacle non hostile pour la nature, qui ne génère aucune pollution. Pour les obstacles en appui sur les arbres, ils sont fixés à l'aide de cordes pour éviter d'abimer les arbres.



*Joueurs abrités derrière une palette*



*Tour de guet*

- ❖ Barricades en branchages : Ce type d'obstacles est réalisé avec le bois mort trouvé sur le terrain. Aucun arbre « vivant » ne sera découpé pour réaliser ce type de barricade.



*Palissade réalisé en branches et rondins*



- ❖ Tranchées, sac de sables : les sacs sont de sacs de café, récupérés chez les torréfacteurs de la région. Pour les trous sur le terrain de type bunker ou tranchées, ces travaux pouvant modifier la configuration du terrain en elle-même, rien n'est entrepris sans l'autorisation du propriétaire ou de la municipalité.



*Bunker semi enterré protégé par des sacs de sable*



## 6 – Présentation de Paintball Evolution 38 :

Paintball Evolution 38 est une association à but non lucratif de type Loi 1901. Composée de plus d'une vingtaine de membres de tous horizons sociaux (étudiants, banquier, gendarme, éducateur sportif, courtier d'assurance, ingénieur commercial, ....) et de tous âges (de 17 à 40 ans), elle regroupe un groupe de passionnés qui essaient de pratiquer un loisir en commun, dans la bonne humeur et le respect de chacun.

Elle est née du rapprochement de deux équipes : Le 38<sup>ème</sup> RPI (Rassemblement de Paintballeurs Isérois) et les Black Warriors Sud Est. Les deux groupes composés chacun d'une dizaine de membres ont commencé à jouer ensemble il y a près d'un an. L'idée de créer une association commune est née après quelques mois. Le statut associatif permettant entre autres une meilleure reconnaissance de notre loisir et une couverture plus adéquate par une assurance.

Nous avons voulu également nous rassembler en association afin d'avoir une structure officielle afin de nous démarquer du paintball appelé « sauvage ». Les joueurs pratiquant ce type de paintball investissent un lieu sans aucune autorisation des propriétaires et contribuent à l'image négative que peut avoir notre loisir. Paintball Evolution 38 est fermement opposé à ce type de pratique.

### **Extraits de notre règlement intérieur :**

L'association ayant pour but d'avoir un ou plusieurs terrains officiels (convention signée avec le ou les propriétaires), tout Paintball dit « Sauvage » (sur un terrain non autorisé) est interdit par l'association.

Nous souhaitons travailler également conjointement avec les professionnels de la région afin de développer une image positive du Paintball

Les valeurs fondamentales de notre association sont :

**RESPECT – PLAISIR – ETHIQUE – COURTOISIE – JEU**