Utilisation des sifflets

- **1 coup :** Lancement d'une partie, lancement de la troisième équipe, reprise après une pause.
- **2 coups :** Mise en pause la partie. Pour tout événement empêchant le bon déroulement du jeu. Relayez le signal pour que tout le monde soit averti. Interdiction de faire mouvement ou d'utiliser sa réplique durant cette phase.
- **3 coups :** Fin de la partie. Tout le monde se rejoint en zone de respawn.
- **Série de sifflements continue :** Un problème est arrivé dans la zone de jeu. La partie s'arrête et tout le monde doit rejoindre le lieu de provenance des sifflements. Les sifflements s'arrêtent quand tous les joueurs sont regroupés.

Utilisation des sifflets

- **1 coup :** Lancement d'une partie, lancement de la troisième équipe, reprise après une pause.
- **2 coups :** Mise en pause la partie. Pour tout événement empêchant le bon déroulement du jeu. Relayez le signal pour que tout le monde soit averti. Interdiction de faire mouvement ou d'utiliser sa réplique durant cette phase.
- **3 coups :** Fin de la partie. Tout le monde se rejoint en zone de respawn.
- **Série de sifflements continue :** Un problème est arrivé dans la zone de jeu. La partie s'arrête et tout le monde doit rejoindre le lieu de provenance des sifflements. Les sifflements s'arrêtent quand tous les joueurs sont regroupés.

Utilisation des sifflets

- **1 coup :** Lancement d'une partie, lancement de la troisième équipe, reprise après une pause.
- **2 coups :** Mise en pause la partie. Pour tout événement empêchant le bon déroulement du jeu. Relayez le signal pour que tout le monde soit averti. Interdiction de faire mouvement ou d'utiliser sa réplique durant cette phase.
- **3 coups :** Fin de la partie. Tout le monde se rejoint en zone de respawn.
- **Série de sifflements continue :** Un problème est arrivé dans la zone de jeu. La partie s'arrête et tout le monde doit rejoindre le lieu de provenance des sifflements. Les sifflements s'arrêtent quand tous les joueurs sont regroupés.

Utilisation des sifflets

- **1 coup :** Lancement d'une partie, lancement de la troisième équipe, reprise après une pause.
- **2 coups :** Mise en pause la partie. Pour tout événement empêchant le bon déroulement du jeu. Relayez le signal pour que tout le monde soit averti. Interdiction de faire mouvement ou d'utiliser sa réplique durant cette phase.
- **3 coups :** Fin de la partie. Tout le monde se rejoint en zone de respawn.
- **Série de sifflements continue :** Un problème est arrivé dans la zone de jeu. La partie s'arrête et tout le monde doit rejoindre le lieu de provenance des sifflements. Les sifflements s'arrêtent quand tous les joueurs sont regroupés.

Utilisation des sifflets

- **1 coup :** Lancement d'une partie, lancement de la troisième équipe, reprise après une pause.
- **2 coups :** Mise en pause la partie. Pour tout événement empêchant le bon déroulement du jeu. Relayez le signal pour que tout le monde soit averti. Interdiction de faire mouvement ou d'utiliser sa réplique durant cette phase.
- **3 coups :** Fin de la partie. Tout le monde se rejoint en zone de respawn.
- **Série de sifflements continue :** Un problème est arrivé dans la zone de jeu. La partie s'arrête et tout le monde doit rejoindre le lieu de provenance des sifflements. Les sifflements s'arrêtent quand tous les joueurs sont regroupés.

Utilisation des sifflets

- **1 coup :** Lancement d'une partie, lancement de la troisième équipe, reprise après une pause.
- **2 coups :** Mise en pause la partie. Pour tout événement empêchant le bon déroulement du jeu. Relayez le signal pour que tout le monde soit averti. Interdiction de faire mouvement ou d'utiliser sa réplique durant cette phase.
- **3 coups :** Fin de la partie. Tout le monde se rejoint en zone de respawn.
- **Série de sifflements continue :** Un problème est arrivé dans la zone de jeu. La partie s'arrête et tout le monde doit rejoindre le lieu de provenance des sifflements. Les sifflements s'arrêtent quand tous les joueurs sont regroupés.

Utilisation des sifflets

- **1 coup :** Lancement d'une partie, lancement de la troisième équipe, reprise après une pause.
- **2 coups :** Mise en pause la partie. Pour tout événement empêchant le bon déroulement du jeu. Relayez le signal pour que tout le monde soit averti. Interdiction de faire mouvement ou d'utiliser sa réplique durant cette phase.
- **3 coups :** Fin de la partie. Tout le monde se rejoint en zone de respawn.
- **Série de sifflements continue :** Un problème est arrivé dans la zone de jeu. La partie s'arrête et tout le monde doit rejoindre le lieu de provenance des sifflements. Les sifflements s'arrêtent quand tous les joueurs sont regroupés.

Utilisation des sifflets

- **1 coup :** Lancement d'une partie, lancement de la troisième équipe, reprise après une pause.
- **2 coups :** Mise en pause la partie. Pour tout événement empêchant le bon déroulement du jeu. Relayez le signal pour que tout le monde soit averti. Interdiction de faire mouvement ou d'utiliser sa réplique durant cette phase.
- **3 coups :** Fin de la partie. Tout le monde se rejoint en zone de respawn.
- **Série de sifflements continue :** Un problème est arrivé dans la zone de jeu. La partie s'arrête et tout le monde doit rejoindre le lieu de provenance des sifflements. Les sifflements s'arrêtent quand tous les joueurs sont regroupés.

Utilisation des sifflets

- **1 coup :** Lancement d'une partie, lancement de la troisième équipe, reprise après une pause.
- **2 coups :** Mise en pause la partie. Pour tout événement empêchant le bon déroulement du jeu. Relayez le signal pour que tout le monde soit averti. Interdiction de faire mouvement ou d'utiliser sa réplique durant cette phase.
- **3 coups :** Fin de la partie. Tout le monde se rejoint en zone de respawn.
- **Série de sifflements continue :** Un problème est arrivé dans la zone de jeu. La partie s'arrête et tout le monde doit rejoindre le lieu de provenance des sifflements. Les sifflements s'arrêtent quand tous les joueurs sont regroupés.