

# RÈGLEMENT DE JEU SUR LE TERRAIN

La pratique de l'airsoft repose sur le fair-play, le respect des joueurs et des règles. En participant aux jeux organisés par la boutique FAMILY AIRSOFT, chaque joueur se doit de suivre les règles présentées dans le texte qui suit ainsi que les locations d'airsoft. Tout manquement au respect se traduit par un avertissement, voire l'exclusion du terrain en cas de manquement grave ou répété sans aucun remboursement.

Pour rappel l'airsoft avec des répliques de plus de 0.07j est interdit aux moins de 18 ans. La location d'airsoft gun est interdite aux mineurs.

Il est impératif de prendre connaissance des règles et des usages sur le terrain.

- Zone de jeu : zone où se déroule le jeu d'airsoft.
- Zone safe : zone sécurisée où l'usage de réplique et d'explosif est interdit.
- Terrain : regroupe les zones de jeux, sécurisées ainsi que les zones non jouables (parking, zones dangereuses...)
- Zone de respawn : zone de jeu qui permet aux joueurs touchés de revenir en jeu

**ATTENTION** : Pour la sécurité de tous, merci de noter les horaires d'ouverture et de fermeture du portail :

- Le matin : ouverture à 7h45 et fermeture à 9h
- Le midi : ouverture à 12h et fermeture à 14h
- L'après-midi : ouverture en fin de 1<sup>ère</sup> partie à 15h30 et fermeture à 16h00
- Fin de partie : ouverture du portail vers 16h30/17h

En dehors de ces horaires, pour le bon déroulement du jeu,

**NOUS NE POURRONS PAS OUVRIR LE PORTAIL**, sauf en cas d'extrême urgence

## [1] Généralités :

- Le présent règlement s'applique en intégralité à tous les participants d'une partie d'airsoft. Nul n'est censé ignorer le règlement.
- Enfreindre le règlement conduira à des sanctions pouvant aller d'un simple avertissement à l'exclusion de la partie en cours sans remboursement, voir même à l'exclusion définitive de toutes les parties à venir.
- Veuillez à respecter les heures d'arrivée sur le terrain ou l'accès à la partie vous sera refusé.
- Les signes distinctifs religieux/idéologique/politique sont interdits sur le terrain, même pour de la reproduction de tenue.
- D'une manière générale, il est formellement interdit de tirer en dessous de sa distance minimale d'engagement, ce qui veut dire pas de Out vocal non plus. Attention donc aux passages de porte, aux coins de mur et aux engagements fenêtre vers extérieur. Tout tir, réflexe ou non, réalisés sous la distance minimum d'engagement de votre arme est considéré comme invalide et entraînera une pénalité pour le tireur (Out du joueur, puis arrêt de jeu, et enfin bannissement si récidive)
- Lorsque des joueurs s'expliquent, ceux-ci doivent s'éloigner de la zone de jeu et lever les mains pour se signaler aux autres joueurs comme étant hors-jeu. De manière réciproque, les joueurs doivent faire attention à ne pas tirer sur des joueurs semblant hors-jeu (immobilisme, attitude non-agressive, conversation).
- Sauf exception dites explicitement par l'organisateur au briefing, il est tout à fait autorisé de courir à son respawn pour repartir en jeu plus vite, ne laissez personne vous dire le contraire.

---

## [2] Règles de sécurité et de comportement :

Toute action de votre part doit avant tout être régie par le fair-play et la volonté de maintenir votre sécurité et celle d'autrui.

### A/ Sécurité sur le terrain :

- Les étages du bâtiment admin et du bâtiment inondé de la caserne Vauban sont interdit d'accès.
- Le bâtiment incendié de la caserne Vauban est interdit d'accès également.
- Le port de lunettes de protection ou d'un masque adapté à l'airsoft est obligatoire sur les zones de jeu (même hors des temps de jeu ou durant les pauses). Il est fortement conseillé de porter un masque protégeant également l'intégralité du visage. En l'absence de protection faciale, l'association se décharge de toutes responsabilités en cas d'accident.
- Les joueurs doivent respecter les balisages mis en place ainsi que les consignes données par les organisateurs en début de partie.
- Tout problème relatif à la sécurité (balise manquante ou dégradée, accident...) doit être remonté immédiatement à un organisateur (**utilisez le canal radio 2.4**).
- En fin de partie ou en rejoignant la zone neutre, le joueur doit impérativement désengager le chargeur de sa réplique principale, évacuer les dernières billes généralement présentes dans le bloc hop-up de celle-ci et enfin mettre le sélecteur de tirs en « sécurité ». Les répliques de poing doivent être mises en sécurité dans leur holster.
- Aucun chargeur ne doit être engagé en zone neutre, ni aucun explosif utilisé.
- La consommation d'alcool ou jouer sous l'emprise de celui-ci est strictement interdit.
- Les substances illicites sont interdites. Leur possession ou leur consommation par un joueur entraîne son exclusion définitive du terrain.
- Il est interdit de grimper / d'enjamber un obstacle plus haut que soi.
- Déplacez-vous avec précaution, préférez la sécurité à l'efficacité dans le jeu.

### B/ Sécurité lors des engagements :

- Il est impératif de respecter les distances d'engagement propres à chaque réplique.
- Les tirs à l'aveugle (dit « tirs à la libanaise ») sont interdits, vous devez avoir les yeux derrière vos organes de visée en toutes circonstances.
- Ne visez pas la tête, sauf si c'est la seule option de tir possible, et dans ce cas, il est encouragé de prévenir l'adversaire du tir à venir lorsque c'est possible. Préférez les tirs au buste, en particulier sur le gilet.
- Par anticipation, lorsque vous entrez dans une zone à faible distance d'engagement, passez à la réplique de poing ou autre réplique sans distance minimale d'engagement.
- Il est interdit de tirer au travers d'un espace inférieur à la taille de votre tête de près comme de loin.
- Les lancers de grenades à main doivent être annoncés, dites « Grenade ! » avant d'effectuer votre lancer.
- Les tirs de grenade 40mm de tous types doivent être annoncés, dites « 40 ! » avant d'effectuer votre tir.

- Les tirs par les AEG doivent respecter une cadence inférieure à celle des machines gun.
- Le Burst est autorisé pour les répliques de type AEG mais doit être réalisé avec une attention toute particulière. En cas de plaintes, il sera interdit pour la journée par les organisateurs de la partie.

### C/ Règles de comportements :

- En toutes circonstances, vous vous devez, à vos camarades et à vous-même, de maintenir une bonne ambiance et l'immersion dans le jeu.
- En cas de conflits entre joueurs, il revient aux plaignants de se signaler aux organisateurs de la partie qui étudieront chaque situation au cas par cas avant de prendre une décision. En aucun cas les joueurs ne doivent se faire justice eux-mêmes. Les beuglantes et associées seront immédiatement exclus de la partie voir banni du terrain en cas de récidive.
- Quand une situation n'est claire pour aucun joueur et qu'aucune vidéo n'est là pour trancher, l'action est annulée et les joueurs repartent chacun de leur côté jusqu'à une zone safe, avant de reprendre le jeu.
- Il est interdit de déplacer des éléments du décor / de créer des barricades.
- Tout joueur doit faire preuve d'un fair-play et d'un bon sens exemplaire.
- Le respect des autres joueurs est impératif, pas d'insultes (même pour « rigoler »), pas de discriminations ni de moqueries, à l'inverse n'hésitez pas à féliciter ou encourager les autres joueurs, ils vous le rendront.
- Veillez à ne pas abandonner vos déchets sur le terrain, jetez les dans une poubelle ou repartez avec.

## [3] Limitations de puissance et distances d'engagements :

Au début de chaque événement, un contrôle obligatoire des puissances de vos répliques sera effectué. La puissance d'une réplique sera mesurée au chrony, avec les billes réelles utilisées par le joueur afin d'en calculer la puissance développée en joules. Des contrôles en cours de jeu peuvent également avoir lieu, le moindre écart de puissance sera sanctionné par l'exclusion du joueur.

Pour des raisons de sécurité, étant donné les variations de température, il a été décidé que **les répliques GBBR seraient refusées sur le terrain** sauf celles qui sont équipées d'un système HPA, d'un nozzle régulé, ou d'un système de régulation de puissance. Lors de son passage chrony, le joueur en possession d'une telle réplique devra démontrer l'efficacité de son installation afin qu'il n'y ait aucune variation de puissance, quel que soit le gaz utilisé.

*Pour tous types de réplique :*

- **Jusqu'à 1 joule** - --> 0 mètre de distance d'engagement
- **De 1.01 à 1.2 joules** --> 10 mètres de distance d'engagement
- **De 1.21 à 1.5 joules** --> 20 mètres de distance d'engagement
- **De 1.51 à 1.99 joules** --> 30 mètres de distance d'engagement

Toutes les répliques au-dessus de 1.99 joules se verront refuser l'accès au terrain.

Concernant **l'utilisation des répliques**, respectez les consignes suivantes :

- Répliques de poing --> 0,30gr max et 0,99 joules max
- Répliques longues / SMG --> 0,30gr max et 1,49 joules max
- Fusils à pompe --> 0,30gr et 0,99 joules max
- DMR : --> 0,36gr max, 1,99 joules max et 30 mètres d'engagement
- Snipe : --> 0,45gr max, 1,99 joules max et 30 mètres d'engagement
- Batteuse : --> 0,25gr max, 1,20 joules max, si inférieur à 1 joule, distance de sécurité de 5 mètres minimum

- D'une manière générale, les explosifs fonctionnent soit au rayon d'action si utilisés sur une zone extérieure, et sortiront tout joueur dans leur rayon d'action, soit à l'échelle de la pièce où ils sont lancés/tirés/placés dans le cas d'un usage en zone intérieure, et sortiront tout joueur présent dans la salle visée. Un explosif peut viser 2 pièces simultanément si placé/lancé au milieu des deux. Les encadrements de fenêtres comptent comme faisant partie de la pièce, et tout explosif lancé/placé dessus impactera la salle complète de manière habituelle. Un explosif est soumis aux règles du tir allié et de l'auto-kill. Les explosifs franchissent les barrières/barricades/portes (sauf les grandes portes du hangar de la caserne) / fenêtres/ boucliers mais pas les murs pleins.

- Grenade à main, rayon d'explosion 5m en extérieur, sinon salle(s) entière(s) HIT.

- Grenade 40mm type shower, fonctionnent sur le principe de la bille touchée ou barricade touchée, sinon salle(s) entière(s) HIT.

- Grenade 40mm mousse/caoutchouc type TAGINN sont interdites sur le terrain

- Claymore et mines, rayon d'explosion 10m en extérieur, sinon salle(s) entière(s) HIT.

---

## **[4] Limitations sur le matériel autorisé :**

### **A/ Pyrotechnie.**

Tout artifice est strictement interdit.

### **B/ Grenades à main :**

Seules les grenades à gaz « Tornado », « Kimera », « Cyclone », les grenades mécaniques (NUKE ou NERF) ou équivalent à ces modèles sont autorisées.

Toutes les autres grenades sont formellement interdites (CO2, grenades pyrotechniques, etc...)

### **C/ Grenades 40mm :**

Les grenades 40 MIKE sont interdites, les grenades MASTER MIKE sont autorisées.

### **D/ Armes blanches :**

Les répliques de couteaux/de hachettes/de sabres/etc. sont autorisées, la lame doit être inoffensive (plastique souple / caoutchouc / latex...).

Le lancer d'arme blanche d'exercice/factice est autorisé à condition qu'il soit contrôlé.

Tout autre type d'arme blanche est interdit même à but décoratif.

### **E/ Boucliers tactiques :**

Les répliques de boucliers tactiques doivent être signalées à un membre de l'organisation avant le début d'une partie qui pourra décider ou non d'autoriser la personne à s'en servir.

Le porteur du bouclier ne pourra être uniquement équipé qu'avec une arme blanche, des grenades à main, ou un PA (PA uniquement à 0 mètre d'engagement, pas de pistolet mitrailleur ou de mini réplique longue genre

badger CQB) avec chargeur gaz obligatoire (pas de système HPA). Le bouclier n'a plus besoin d'ouvrir à 50%. Il faut juste qu'il identifie sa cible.

Un bouclier ne protège pas des explosifs.

#### *F/ Divers :*

- Les répliques HPA sont autorisées sous réserve d'être équipées d'un serflex empêchant la modification de leur puissance en cours de partie. Des contrôles aléatoires seront réalisés en cours de jeu pour vérifier que les serflex demeurent en place pour la journée.

- **Il est interdit d'utiliser des stroboscopes.**

- Les lasers de catégorie I, II et III A sont autorisés mais ne doivent jamais viser la tête d'un joueur pour éviter les éblouissements. En cas de plaintes, ils seront interdits pour la journée.

- **Il est interdit d'avoir des armes sur soi, même à but décoratif.**

- Les grenades 40 mm de tous types doivent être déclenchées via un lance grenade. Les lanceurs miniatures, type Zoxna sont considérés comme des lances grenades et suivent les règles des lances grenades.

---

## **[5] Matériel obligatoire :**

### *A/ Sécurité :*

- Des lunettes de protection adaptées à l'airsoft.

- Des chaussures protégeant les chevilles et assurant un bon maintien du pied (type intervention ou randonnée par exemple) sont **vivement conseillées**. L'association se décharge de toute responsabilité en cas de port de basket ou autre chaussures inadaptées par le joueur.

- Des protections corporelles adaptées au jeu.

- Un brassard de soin (factice) ou kill-flag à sortir lorsque vous êtes « HIT ».

### *B/ Dresscode :*

- Il est impératif de respecter le dresscode sélectionné lors de votre inscription.

- Ce que nous attendons des participants est d'avoir une tenue crédible renforçant l'immersion dans le jeu.

- Un organisateur pourra refuser l'accès à un joueur ayant une tenue jugée inadaptée.

- Les « bi-gouts » sont interdits, il faut avoir les manches de veste/ t-shirt et le pantalon appartenant au même camp.

---

## **[6] Règles de touches :**

- 1 touche de bille vous élimine (Les tirs alliés comptent !).

- De même qu'une arme n'arrête pas une balle, une réplique n'arrête pas une bille. Il n'y a donc pas de out réplique. Réplique touchée = HIT du joueur. OUT Réplique au choix de l'orga

- Un explosif présent dans la pièce ou dans sa zone d'action vous élimine (que vous preniez une bille ou non).

- Les grenades à main éliminent tous les joueurs d'une pièce qu'ils soient cachés ou non dans le décor (derrière une table, un rideau, une barricade...), ou jusqu'à 5m de rayon du point d'impact.
- Les grenades de 40mm type shower éliminent tous les joueurs recevant une bille tirée depuis la grenade, où s'ils se trouvaient alors derrière un élément de décor destructible touché par une bille tirée depuis la grenade (derrière une table, un rideau, une barricade...), ou jusqu'à 5m de rayon autour du point d'impact des billes, ou s'il se trouvaient dans une pièce touchée par le tir d'une 40mm.
- Une touche à l'arme blanche d'exercice vous élimine (vous ne devez pas crier HIT pour respecter l'action de votre adversaire). Un HIT à l'arme blanche requiert d'être équipé d'une arme blanche pour être valide.
- Un ricochet ne compte pas, dites « Ricochet ! » à voix haute pour lever tout doute. (Vous devez être sûre à 100% qu'il s'agit bien d'un ricochet). Dans le doute, déclarez-vous touché.
- Le « HIT vocal » n'est toléré que dans une seule situation, le 1 contre 1, avec l'adversaire totalement pris au dépourvu (pris dans le dos, ou sa réplique non armée/alignée). Il est interdit de se saisir des répliques adverses ou de tenter de le désarmer.

## **[7] Lorsque vous êtes éliminés (HIT) :**

### **A/ Si vous êtes touché :**

- Criez « HIT ! » de manière claire et audible de loin tout en levant la main en l'air immédiatement pour se signaler à ceux qui n'aurait pas forcément vu la scène ou entendu la déclaration vocale.
- Si un décompte a été demandé par l'Orga en début de partie, comptez à voix haute.
- Vous pouvez également dire « Médecin ! ». – Si un médecin vous a soigné pendant le délai imparti, dites « En jeu ! » à voix haute et reprenez le jeu.
- Si vous arrivez à la fin du décompte et qu'aucun médecin ne vous a soigné, dites « Out ! » (pour out définitif) à voix haute et regagnez votre point de respawn tout en gardant une main en l'air et en vous signalant sur votre passage.

### **B/ Au point de respawn :**

- Les règles de respawn peuvent varier d'un scénario à l'autre, soyez attentifs lors des briefings.
- Lorsque vous repartez en jeu dites « Retour en jeu ! » à voix haute.
- Signalez-vous en tant que Out lors des passages de portes et le long de votre trajet retour.

### **C/ Les médecins :**

- Les règles de soins et le nombre de médecins peuvent varier d'un scénario à l'autre, soyez attentifs lors des briefings.
- Les médecins, lorsqu'ils sont là, sont strictement définis avant le début de la partie, vous ne pouvez pas changer de médecins en cours de partie.
- Le médecin peut soigner un joueur « out » en lui faisant un nœud au bras avec le brassard de soin de ce dernier, le joueur conserve alors son brassard de soin autour du bras.
- Le médecin ne peut donc pas soigner un joueur déjà soigné.

- Un médecin peut être soigné par n'importe quel autre joueur.
- Un médecin ne peut pas se soigner lui-même.
- Si le joueur n'a pas de brassard : pas de soins.

#### ***D/ Divers :***

- Il est possible d'effectuer une « extraction » sur un joueur « HIT », pour cela attrapez le et déplacez ensuite le joueur vers un lieu proche. Vous ne devez pas procéder à une extraction sur de longues distances. N'importe quel joueur allié peut effectuer une extraction.
- Il vous est interdit de communiquer lorsque vous êtes éliminé, sauf pour signaler que vous êtes out ou pour appeler un médecin.
- Votre priorité lorsque vous êtes éliminé est de ne pas perturber l'action en cours, faites preuve de bon sens.
- Il vous est interdit de servir de « bouclier humain » lorsque vous êtes « HIT ». Toutes billes que vous recevez vous traverse et peuvent donc HIT ceux placés par exemple derrière vous.
- Si vous êtes en plein milieu d'une ligne de tirs lorsque vous êtes « HIT », déplacez-vous légèrement ou asseyez-vous au sol afin de ne pas prendre de billes perdues ou de gêner l'action.
- Si vous êtes « HIT » avec votre bouclier, posez votre bouclier au sol pendant que vous comptez afin que celui-ci ne protège personne pendant ce laps de temps. Si vous êtes « OUT », vous retournez au respawn avec votre bouclier.