



Service des inscriptions : **06 88 35 84 65**

Adhésion 1ère année 35€ avec le patch  réglementaire offert / puis 20€ les années suivantes.

Pour les membres actifs : Les 3 patches « aigle » (vert, bleu, gris)  sont facultatifs à l'achat.

Ils sont donc vendus 20€ les trois de manière indissociable.

---

**Notez bien : tous les paiements doivent se faire sans argent liquide (chèque ou paypal) !**

Paiement rapide et sécurisé par PAYPAL sur l'adresse email du club :  + [ataairsoft@yahoo.fr](mailto:ataairsoft@yahoo.fr)

**Vous êtes nouveau** dans l'airsoft et vous voulez venir essayer (**LOCATION 20€**) :

- Nous mettons à la location, pour **20€ la journée**, une réplique d'assaut M4, un chargeur, une batterie, un plastron gilet tactique et des lunettes de protection oculaire.

A vous de venir avec une casquette de couleur foncée (noire, verte, ...), la tenue sportive de votre choix, une paire de chaussures de montage pour tenir les chevilles, 2 litres d'eau et votre casse-croûte pour le midi.

- Pour l'assurance et la cotisation de la journée de jeu, **vous devrez aussi vous acquitter de 5€** supplémentaires pour venir jouer sur une partie à la journée. (**ASSURANCE 5€**)

- Le paquet de billes 0.20gr biodégradable est à acheter par vos soins dans les magasins d'airsoft et si vous n'avez pas de billes pour jouer l'association vous vendra un paquet de bille à 20€ (**pensez à bien demander à l'avance**).

**(BILLES 20€)**

Magasin physique pour acheter des billes ou du matériel :



au Vivier-du-Lac (73) entre Aix-les-Bains et Chambéry



à Annecy (74) centre-ville vers la gare

ou magasins sur le web (délai 3 à 10 jours) :



## **Vous êtes joueur FREELANCE et vous avez déjà votre propre matériel :**

- Pour venir jouer, inscrivez-vous sur FB ou par téléphone auprès des organisateurs.
- Pour l'assurance, **vous devrez vous acquitter de 5€** pour venir jouer sur une partie à la journée.

**(ASSURANCE 5€)**

## **Les horaires et jours des parties : jeu de 9h à 16h30**

- Selon les types de terrains ou la météo, les horaires sont susceptibles de changer (informez-vous bien à l'avance du lieu de jeu et des horaires auprès des organisateurs).
- Les joueurs qui s'inscrivent doivent venir toute la journée et respecter les horaires de jeu afin de ne pas prendre la place d'autres joueurs qui auraient voulu venir et qui sont restés sur liste d'attente.

**Jeu au SNIP !** Nous autorisons en tout que 2 snips (répliques > à 380fps) en jeu par partie soit 1 snip dans chaque équipe. Merci de bien vouloir prévoir une autre réplique d'assaut en dépannage et de vous mettre d'accord avec les autres joueurs sur place pour que cette règle soit respectée : **1 snip par équipe !**

**Notez bien : le PA est obligatoire pour le jeu avec un snip !**

**Vous êtes en association déclarée loi 1901** et vous souhaitez organiser une rencontre inter-association :

- Le prix est 0€ si vous venez sur nos terrains et que vous êtes en association loi 1901 sinon 5€ par joueurs. Prenez contact avec nous par FB ou par le service des inscriptions. (

**(GRATUIT POUR LES MEMBRES D'ASSOCIATION INVITES)**

## **Voici le REGLEMENT INTERIEUR AirSoft Team 73 Aventure**

à lire et à faire passer à tous vos membres avant de venir jouer chez nous.

**REGLEMENT INTERIEUR – CLUB ASSOCIATIF AIRSOFT TEAM 73 AVENTURE – SAVOIE FRANCE**

- 1- Respecter les consignes des organisateurs
- 2- Arriver et repartir aux horaires de jeu
- 3- Utiliser des billes biodégradables
- 4- Ramasser tous ses déchets
- 5- Avoir des lunettes de protection oculaire

- 6- Avoir un masque bas du visage
- 7- Déclarer toutes les touches
- 8- Ne pas déclarer les « touches répliques » mais crier « touche réplique » !
- 9- Accrocher son fanion de couleur d'équipe au niveau de l'épaule
- 10- Les deux franges du fanion de couleur d'équipe doivent flotter
  
- 11- Ne plus parler quand vous êtes touché par une bille hormis « Zone dangereuse » et « Médic »
- 12- Les grenades à gaz et Co2 sont autorisées
- 13- Les tirs de réglage doivent être dirigés vers la zone d'essai
- 14- Les répliques de couteaux ne sont pas autorisées
- 15- Ne pas enlever ses protections oculaires pendant le jeu
- 16- Les armes réelles sont interdites
- 17- Les tirs entre deux parties ne sont pas autorisés (sauf zone d'essai)
- 18- Les tirs en zone neutre ne sont pas autorisés (aller en zone d'essai pour le faire)
- 19- Les pétards ou fumigènes ne sont pas autorisés (idem objets pyrotechniques)
  
- 20- Le fumigène « Enola Gay » à froid est autorisé
- 21- Le terrain de La Rochette oblige une puissance maximale de 330fps
- 22- L'écart de langage ou le manque de self-control n'est pas admis
- 23- La tenue militaire complète n'est pas autorisée dans les lieux publics
- 24- Les insignes militaires ne sont pas autorisés
- 25- Les drapeaux français ne sont pas autorisés
- 26- L'alcool, les boissons énergisantes et les drogues ne sont pas autorisés
- 27- Les tirs à la « libanaise » ne sont pas autorisés
- 28- Les tirs entre les palettes ou les constructions ne sont pas autorisés
- 29- Il est interdit de grimper aux arbres ou de monter sur des hauteurs > à 2.2 mètres
  
- 30- Les lasers ne sont pas autorisés
- 31- L'arriver en zone neutre nécessite de retirer son chargeur et de tirer à vide
- 32- Le port des protections oculaires est obligatoire même en zone neutre
- 33- À la pause déjeuner, il est interdit de toucher au matériel d'airsoft
- 34- Les protections oculaires se retirent à la pause déjeuner
- 35- La réplique de poing appelée PA est fortement recommandée en partie
- 36- Le fanion noir ou jaune est obligatoire pour les Snipers (voir tableau des puissances)
- 37- Le fanion jaune est obligatoire pour certaines puissances de répliques
- 38- Les joueurs doivent apporter 1 à 3 litres d'eau en partie selon les saisons
- 39- Les joueurs doivent avoir une petite trousse de soin dans leur sac
  
- 40- Les joueurs assument leur matériel qui serait cassé par eux-mêmes ou par autrui
- 41- Un joueur qui blesse un autre joueur en dehors de la partie sera tenu pour responsable
- 42- Un joueur qui blesse autrui (promeneur) en dehors de la partie sera tenu pour responsable
- 43- La loi française s'applique au sein de l'association (attention à vos propos)
- 44- Les tirs en cloche ne sont pas autorisés
- 45- Les répliques au CO2 sont autorisées selon leurs puissances
- 46- La cigarette (y compris électronique) est interdite en zone neutre
- 47- Les mégots de cigarettes sont considérés comme des déchets
- 48- Le patch ATA est délivré sous une caution de 15€
- 49- Le patch ATA appartient à l'association et doit être rendu sur simple demande du bureau

#### JEU EN VOCAL :

- Vous devez toucher le joueur adverse de la main pour faire un out vocal « silencieux »

### JEU EN SOMMATION (une sorte de out vocal de face à la sauce fair-play) :

- 1- Vous arrivez sur un joueur avec une distance inférieure à 10 mètres
- 2- Vous le braquez avec votre réplique en criant « Je tire ! »
- 2- Le joueur adverse détermine s'il se met out ou s'il tente sa chance à ses risques et périls
- 4- Le joueur adverse refuse de se mettre out ou ne répond pas vous pouvez tirer si votre réplique le permet (voir règle de distance d'engagement et de puissance)

### JEU A LA GRENADE :

- 1- La grenade doit être lancée en criant « grenade » et à la cuillère
- 2- La grenade out les joueurs qui se trouvent à proximité de l'impact (0 à 5 mètres)
- 3- La grenade doit libérer des billes ou exploser pour qu'elle ait fonctionné correctement
- 4- La grenade met out les joueurs qui sont derrière un bouclier mobile
- 5- La grenade ne met pas out les joueurs qui sont protégés par des palissades (palettes par ex.)
- 6- Aucun élément pyrotechnique n'est autorisé (gaz et Co2 uniquement)

### JEU A LA CLAYMORE :

- 1- La claymore doit être posée au ras du sol pour être utilisable
- 2- La claymore out les joueurs qui se trouvent à proximité de l'impact (0 à 5 mètres)
- 3- La claymore doit exploser ou envoyer des billes dans une direction
- 4- La claymore doit libérer des billes ou exploser pour qu'elle ait fonctionné correctement
- 5- La claymore met out les joueurs qui sont derrière un bouclier mobile
- 7- La claymore ne met pas out les joueurs protégés par des palissades (palettes par ex.)
- 8- Aucun élément pyrotechnique n'est autorisé (électrique et Co2 uniquement)

### JEU AU BOUCLIER :

- 1- Le bouclier doit avoir des poignées (pas une planche récupérée sur le terrain)
- 2- Le bouclier encaisse les tirs des répliques sauf les claymores et les grenades
- 3- Jeu au bouclier n'autorise que le PA en réplique de jeu

### LES REGLES DU SIFFLET :

- 1- 3 coups courts d'une des équipes = nous sommes prêts !
- 2- 3 coups courts en réponse des autres équipes = nous sommes prêts aussi !
- 3- 3 coups courts de la dernière équipe : go ! (la partie commence)
- 4- 3 coups courts = fin de partie !
- 5- 3 coups longs = code promeneurs = on attend sur place que la partie soit relancée
- 6- 3 coups courts = la partie repart !
- 7- 5 coups longs = code accident = on stoppe le jeu et on revient en zone neutre

### LE RESPECT DES VALEURS ET DES REGLES DE BON FONCTIONNEMENT AU SEIN DU CLUB :

#### AVERTISSEMENT

- 1- en cas de non-respect d'une consigne ou des règles de jeu

#### RADIATION

- 2- en cas de cumul de plusieurs erreurs graves

#### MISE À PIED (interdiction de jeu pour 1 certain nombre de parties de jeu)

- 3- après avoir reçu 3 avertissements

## EXCLUSION

4- en cas de non-respect d'une consigne ou des règles de jeu

### LES PUISSANCES ET DISTANCES À RESPECTER CHEZ NOUS :

| <u>Materiel</u>           | <u>Mode</u>         | <u>Distance mini</u>         | <u>Puissance max</u>           |
|---------------------------|---------------------|------------------------------|--------------------------------|
| Réplique de poing (AEP)   | en SEMI ou FULL     | Pas de distance d'engagement | 180 <u>fps</u>                 |
| Réplique de poing (PA)    | en SEMI             | Pas de distance d'engagement | 300 <u>fps</u>                 |
| Réplique de poing (PA)    | En FULL             | Pas de distance d'engagement | 300 <u>fps</u>                 |
| Réplique de pompe         | 1, 3 ou 6 billes    | Pas de distance d'engagement | 300 <u>fps</u>                 |
| Réplique de pompe         | 1, 3 ou 6 billes    | à partir de 15 mètres        | 330 <u>fps</u>                 |
| Réplique d'assaut (AEG)   | en SEMI             | à partir de 10 mètres        | 350 <u>fps</u>                 |
| Réplique d'assaut (AEG)   | en BURST ou FULL    | à partir de 15 mètres        | 350 <u>fps</u>                 |
| Réplique d'assaut (AEG)   | en SEMI             | à partir de 20 mètres        | 380 <u>fps</u>                 |
| Réplique d'assaut (AEG)   | en BURST ou FULL    | non autorisé                 | 380 <u>fps</u> (foulard jaune) |
| Réplique lourde (soutien) | en Burst uniquement | à partir de 15 mètres        | 350 <u>fps</u>                 |
| Réplique de snipe (Bolt)  | en SEMI             | à partir de 20 mètres        | < à 1,4 joules                 |
| Réplique de snipe (Bolt)  | en SEMI             | à partir de 30 mètres        | < à 2 joules                   |

Merci de respecter et de faire respecter ces règles.

Bon jeu !