

AirSoft Team 73 Aventure

REGLEMENT INTERIEUR et REGLEMENT DE JEU
Mise à jour janvier 2022

« Depuis 2007, *AirSoft Team 73 Aventure* met tout en œuvre pour que vous puissiez jouer à l'airsoft dans les meilleures conditions ! » Be Happy 😊

CONSEILS > pour passer une bonne journée, nous vous conseillons de prévoir au minimum :

- 1- 1 petit sac poubelle personnel (pour tous vos déchets)
- 2- 1 déjeuner pour le midi
- 3- 1 à 2 litres d'eau (selon les saisons)
- 4- Quelques barres de céréales
- 5- Des gants et une bonne paire de chaussures qui tient les chevilles
- 6- 1 couvre-chef pour protéger votre front (une casquette par ex.)
- 7- 1 lampe pour les parties de nuit ou en bâtiment
- 8- 1 casque et des genouillères (pour le jeu en bâtiment)

TABLEAU DES PUISSANCES > relatives également aux distances d'engagement

MATERIELS	ENERGIES	DISTANCES D'ENGAGEMENT
Répliques Pa, Pompes 	Jusqu'à 0.9 joules	(en semi) 0 mètre *
Répliques d'épaules (d'assaut) 	Jusqu'à 1.2 joules Jusqu'à 1.4 joules	(En semi) Au-dessus des 10 mètres (En semi) Au-dessus des 20 mètres
Mitrailleuse LOURDE (+ de 6 kilos)** (de soutien) 	Jusqu'à 1.4 joules	(En full) Au-dessus des 30 mètres
Répliques de snipers 	Jusqu'à 2 joules	(A verrou) Au-dessus des 30 mètres

*seules les répliques de poings (PA) **AEP électriques** sont autorisées en full

**pas une simple réplique d'assaut avec une simple amobox par exemple ! 😊

Le Pa est obligatoire pour pouvoir continuer de TIRER en dessous des 10 mètres

Le passage au chroni pour le test de puissance se fera avec votre bille de jeu (votre grammage)

LE PISTOLET (PA) > sera nécessaire pour pouvoir continuer de jouer en dessous des 10 mètres

ETAT D'ESPRIT > pour respecter le travail des organisateurs, les joueurs présents et la loi

- 1- Vous allez jouer sur un terrain légal avec autorisation
- 2- Vous allez jouer dans un club associatif qui possède une assurance pour le jeu
- 3- La loi française s'applique au sein de l'association (attention à vos propos sexistes ou xénophobes)
- 4- Arriver et repartir aux horaires de jeu (pas de départ anticipé qui désorganise la journée !)
- 5- Le fair-play est la base du jeu et une nécessité absolue
- 6- Le brassard de jeu doit rester propre et visible en jeu
- 7- Les organisateurs indiqueront où se trouvent la ZN et la Zone d'Essai
- 8- Les armes réelles sont interdites

- 9- Les écarts de langage ou le manque de self-control ne seront pas acceptés
- 10- La tenue militaire complète n'est pas autorisée dans les lieux publics
- 11- Les insignes militaires ne sont pas autorisés
- 12- À la pause déjeuner, il est interdit de toucher au matériel d'airsoft même pour bricoler
- 13- Les tirs dans les petits trous ne sont pas autorisés si votre tête n'est pas visible par l'adversaire
- 14- La réplique de poing appelée PA est fortement recommandée en partie
- 15- Le fanion jaune est obligatoire sur le joueur aux répliques supérieures à 1.2 joules (il sera fourni)
- 16- Les joueurs assument le matériel qu'ils emportent en jeu et qui serait cassé par eux-mêmes ou par autrui
- 17- Les tirs en cloche ne sont pas autorisés
- 18- La cigarette (y compris électronique) est interdite en Zone Neutre

SECURITE > **pour éviter les accidents**

- 1- Le jeu se passe principalement en SEMI mais possible en FULL selon les indications des organisateurs
- 2- Respecter les consignes des organisateurs
- 3- L'arrivée en Zone Neutre (ZN) nécessite de retirer son chargeur et de tirer à vide
- 4- Avoir des lunettes de protection oculaire sur le nez pendant toute la durée du jeu est obligatoire
- 5- Le port des protections oculaires est obligatoire même en Zone Neutre
- 6- Les protections oculaires seront retirées en ZN uniquement à l'heure du déjeuner et sur indication des orgas
- 7- Avoir un masque bas du visage
- 8- Jamais de tirs d'essai en ZN
- 9- Les tirs de réglages doivent être réalisés dans la Zone d'Essai
- 10- Les pétards sont interdits
- 11- Les éléments pyrotechniques sont interdits
- 12- Les fumigènes sont autorisés selon certains terrains et sur approbation des organisateurs
- 13- L'alcool, les boissons énergisantes et les drogues ne sont pas autorisés
- 14- Les tirs à la libanaise ne sont pas autorisés
- 15- Il est interdit de grimper aux arbres ou sur des hauteurs > à 2 mètres
- 16- Les lasers ne sont pas autorisés
- 17- Un joueur qui blesse un autre joueur en dehors de la partie sera tenu pour responsable
- 18- Un joueur qui blesse autrui (promeneur) en dehors de la partie sera tenu pour responsable

NATURE > **pour préserver la nature**

- 1- Utiliser des billes biodégradables
- 2- Ramasser tous ses déchets
- 3- Ne pas jeter ses mégots de cigarettes
- 4- Les mégots de cigarettes sont considérés comme des déchets

LE JEU > **pour bien fonctionner ensemble**

- 1- Les touches des billes sur vos répliques ne vous mettrons pas OUT
- 2- Les touches répliques vous obligent à crier « TOUCHE REPLIQUE » !
- 3- Lorsque vous êtes OUT > vous ne parlez plus > sauf pour appeler un « MEDIC » !
- 4- Vous devez pouvoir toucher de la main le joueur adverse pour faire un OUT VOCAL « silencieux »
- 5- Lorsque vous êtes touché par une bille > levez-vous > criez OUT ! > appelez un médecin
- 6- Pour repartir en jeu > l'organisateur expliquera la règle du jour

LES MATERIELS > **comment ça marche ?**

- 1- Les REPLIQUES DE **COUTEAUX** sont autorisées > les faire valider par les organisateurs en arrivant
- 2- Les répliques au CO2 sont autorisées selon la puissance autorisée par le tableau des puissances
- 3- Les **GRENADES** au CO2 sont interdites
- 4- La GRENADE doit être lancée à la cuillère en criant « GRENADE » !
- 5- La grenade OUT les joueurs qui se trouvent à proximité de l'impact dans un rayon de 3 mètres
- 6- La grenade doit libérer des billes ou exploser ou émettre un signal sonore pour OUTER les joueurs

- 7- La grenade détruit les boucliers pour la partie en cours mais elle laisse en vie les joueurs qui étaient derrière
- 8- La grenade ne met pas out les joueurs qui sont protégés par des palissades (palettes, murets, gros arbres, ...)
- 9- Aucun élément pyrotechnique « made in maison » n'est autorisé pour les grenades
- 10- Les grenades à gaz et à amorces restent autorisées à l'appréciation des organisateurs selon les terrains
- 11- Une grenade au sol est considérée comme « explosée » et ne sera plus utilisable pour cette partie
- 12- Les Grenades électroniques ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par partie
- 13- Les grenades lancées et pas encore explosées peuvent être renvoyées dans la foulée sur les adversaires
- 14- La **CLAYMORE** doit libérer des billes pour qu'elle ait fonctionné correctement
- 15- La claymore détruit le bouclier pour la partie ET met out SON PORTEUR
- 16- La claymore ne met pas out les joueurs protégés par des palissades (palettes, murets, gros arbres, ...)
- 17- Pour les claymores, aucun élément pyrotechnique n'est autorisé (électrique uniquement)
- 18- Le **BOUCLIER** doit avoir des poignées (pas une simple planche récupérée sur le terrain)
- 19- Le bouclier encaisse les tirs des répliques,
- 20- Le bouclier est OUT avec une claymore, une grenade à main, les grenades multi jet montées sur lance-grenades
- 21- Le jeu au bouclier n'autorise que la réplique de poing (PA) en jeu
- 22- Il faut lâcher le bouclier de la main pour passer en mode réplique longue
- 23- Un bouclier au sol est considéré comme détruit et ne sera plus fonctionnel pour cette partie
- 24- Les boucliers détruits au sol ne peuvent pas non plus être récupéré par les adversaires

LE HPA (haute pression) > **comment ça marche ?**

- 1- Le jeu au Pa est autorisé sans distance minimale de tir
- 2- Essayons de rester maîtres de nos cadences de tir en restant cool sur les détentes
- 3- Evitons d'infliger des touches qui peuvent être douloureuses et qui auraient pu être évitées

LE JEU DE NUIT > **comment ça marche ?**

- 1- Tous les dispositifs de visions nocturnes sont interdits

LE SNIP > **comment ça marche ?**

- 1- Le club n'accepte que 2 snipers par équipe

LES REGLES DU SIFFLET > **comment ça marche ?**

--- 3 coups courts d'une des équipes	= nous sommes prêts !
--- 3 coups courts en réponse	= GO ! > La partie est lancée
--_ 2 coups courts + 1 coup long	= Fin de partie > retour en ZN
___ 3 coups longs	= code promeneurs > la partie est figée - On reste à sa place -
--- 3 coups courts	= GO ! > La partie est relancée
----- 5 coups longs !	= code accident > on stoppe le jeu et on revient en zone neutre

LES REGLES PARTICULIERES DES TERRAINS >

- 1- LE FORT CALIFORNIA : respecter les limites du fort, du balisage, ne pas se pencher dans les zones où il y a le vide, ne pas faire peur à un camarade qui pourrait tomber, ne pas monter sur les murets qui dépassent les 2.2 mètres de haut, ne pas lancer d'objet dans les cheminées, s'équiper d'un casque si possible, de genouillères, coudières, gants, autant que possible. Redoublez de vigilance lorsque le terrain est mouillé ou boueux.

- 2- DRUMETTAZ : respecter les limites du terrain, attention aux fils barbelés sur les limites, ne pas monter aux arbres ou sur des palettes qui dépassent les 2.2 mètres de haut, ne pas utiliser de fumigènes, ni de grenades qui font une détonation, grenade électroniques autorisées, le terrain doit rester totalement naturel.
- 3- BEAVERLAND : respecter les limites du terrain, attention aux fils barbelés sur les limites, ne pas monter aux arbres ou sur les rochers qui dépassent les 2.2 mètres de haut, fumigènes du commerce autorisés SAUF EN PERIODE SECHE (risque de départ de feu), grenades avec détonation ou électroniques autorisées, le terrain doit rester le plus propre possible notamment en ZN.
- 4- LA CARRIERE : pas de restrictions particulières sauf celles dictées par les organisateurs le jour J.
- 5- LE GRANIER : pas de restrictions particulières sauf celles dictées par les organisateurs le jour J.
- 6- AIX-LES-BAINS : pas de restrictions particulières sauf celles dictées par les organisateurs le jour J.
- 7- BRISON-ST-INNOCENT : pas de restrictions particulières sauf celles dictées par les organisateurs le jour J.

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

- 1- Les joueurs en s'inscrivant à l'année au sein du club sont informés de la nécessité de participer 2 ou 3 fois dans l'année aux entretiens et réparations des terrains de jeu. Les joueurs sont informés que le montant de la cotisation annuelle diminue pour les joueurs qui jouent le jeu du nettoyage. Les nettoyages sont nécessaires et obligatoires pour tous les membres, de ce fait, pour la bonne continuité du club. Ayez une vision plus large et ayez l'esprit associatif.
- 2- Les valeurs de l'association sont la franche camaraderie, l'entraide et FUN SPORT DETENTE. Sachez que vous pouvez jouer dans cette association parce que ces valeurs ont été transmises depuis 2007 et que cela est encore possible de nos jours par la bienveillance et le respect des uns envers les autres. Merci de veiller à bien adhérer à ces valeurs pour faire partie du club.
- 3- Notez que vous pouvez rester FREELANCE pour éviter tout désaccord à ce principe moral et que vous n'êtes pas obligé d'être membre à l'année pour venir jouer.
- 4- Soyez courtois les uns envers les autres et référez-vous aux membres du bureau pour régler tout litige sur le terrain en cas de problème afin de trouver une solution acceptable pour tous.

AVERTISSEMENT >

En cas de non-respect des consignes de jeu des organisateurs ou du règlement intérieur du club

RADIATION >

En cas de cumul de plusieurs erreurs graves MISE À PIED

Après avoir reçu 3 avertissements EXCLUSION DEFINITIVE

En cas de non-respect d'une consigne importante de jeu le jour de la partie > SORTIE DU TERRAIN IMMEDIATE

Tout a été pensé pour que cela se passe bien.

Welcome to AirSoft Team 73 Aventure

A vous de jouer !

