



Association AQUENIN

Règlement

Est concerné par le présent règlement tout membre de l'association AQUENIN, ou toute autre personne, s'inscrivant dans le cadre d'une partie organisée par l'association AQUENIN.

Article 1. La discipline et les sanctions

L'association AQUENIN décline toute responsabilité en cas d'accident sur le terrain de jeu. L'airsoft, bien qu'inoffensif, comporte néanmoins certains dangers. A ce titre, l'arbitre se réserve le droit de prendre les mesures appropriées, notamment l'exclusion d'un joueur pour la durée d'une journée, ou indéfiniment par décision du conseil d'administration. En parallèle, certaines autorisations de jeu pourront être prononcées au cas par cas par le conseil d'administration.

Quoiqu'il en soit, par principe de base, les arbitres, ou à défaut les organisateurs, auront toujours raison !

1.1. Organisation de l'arbitrage :

Des arbitres en nombre suffisant seront généralement présents sur le site au cours des parties. Ils seront à même d'apprécier que chacun respecte les règles précédemment citées et, au besoin, de prendre les sanctions adaptées.

Les arbitres sont souverains pendant la conduite du jeu.

Leurs décisions sont incontestables et appliquées immédiatement sur le terrain. En cas de désaccord, on pourra en référer auprès d'autres arbitres après la partie dans la zone neutre.

Il faut se souvenir que l'arbitre comme le joueur n'a qu'une vision limitée de la zone de jeu et peut faire des erreurs d'appréciation. Il faut également garder à l'esprit que l'arbitre est impartial et agit dans l'intérêt du jeu et pour le plaisir du plus grand nombre.

1.2. Sanctions applicables :

L'arbitre sera seul juge des éventuelles sanctions à appliquer en fonction des situations rencontrées. Il a à sa disposition les sanctions suivantes :

- Simple avertissement oral : consiste en un rappel des règles de jeu ou des paramètres du scénario au cas où un joueur commet une erreur sans gravité, ne mettant pas en danger d'autres joueurs.

- Exclusion du scénario en cours : consiste à retirer un joueur de la partie en cours pour ne le réintégrer qu'au début du scénario suivant. Cela s'applique en cas de violation volontaire des règles du scénario, violations répétées des règles de base du jeu, contestation de décisions d'arbitres ou suite à plusieurs avertissements oraux.

- Exclusion définitive de la partie : consiste à exclure un joueur pour l'ensemble de la manifestation. S'applique en cas de comportement mettant gravement en danger toute autre personne que le joueur incriminé tel que tirer dans ou vers zones interdites, de comportement agressif ou suite à une seconde exclusion de scénario.

Article 2. Règles de jeu :

2.1. Règles de base

- Ne seront acceptées que les répliques considérées « Airsoft ».

- En ce qui concerne l'usage des répliques, il appartient à chacun de modérer son tir et prendre toute les précautions nécessaires avant de tirer (appréciation des distances, puissance de la réplique). Pour la sécurité de chaque joueur, il est conseillé de ne pas tirer sur un joueur à moins de 5 mètres de lui, et de ne pas viser la tête si une autre partie du corps est visible, le cas échéant on déclare le joueur "out". De plus, il est nécessaire de toujours bien identifier sa cible avant de tirer, afin d'éviter les "friendly shots" (c'est-à-dire toucher les membres de son équipe) et tout dégât collatéral (i.e. tirer sur les arbitres, observateurs ou sur un joueur se rendant vers la zone neutre).

- Il est interdit de viser et de tirer sur toute personne ne participant pas à la session de jeu, de tirer vers la zone neutre ou à travers la zone neutre, ou même depuis la zone neutre !!!

- Concernant les puissances autorisées, chaque joueur devra respecter les conditions définies à l'article 5 de ce présent règlement. Certaines interdictions exceptionnelles pourront être prévues pour les besoins du scénario ou à la suite d'un déroulement du jeu rendant ces puissances dangereuses (jeu sur une portion limitée, couloirs exigus, ...).

- Ne seront pas tolérés les joueurs portant des signes ostentatoires considérés comme discriminatoires, ou portant atteinte à l'éthique.

- Chaque joueur devra obligatoirement respecter les mesures de protection définies à l'article 6 de ce présent règlement. Il est interdit d'ôter son masque durant une partie, pour quelque raison que ce soit.

- Quelque soit la règle énoncée en début de session de jeu, le fair-play et la bonne humeur sont de rigueur, comme énoncé à l'article 7 de ce présent règlement

- Les artifices pyrotechniques ne seront pas tolérés, comme précisé à l'article 10 de ce présent règlement

- Toute personne est tenue de ramasser ses éventuels débris, comme précisé à l'article 11 de ce présent règlement

2.2. Impacts :

Tout joueur est immédiatement "out" si et seulement si :

- il est atteint par une touche directe provenant d'une réplique « Airsoft »,
- il est surpris et déclaré "out" par un joueur se trouvant trop près de lui pour tirer,
- il se trouve dans une pièce où explose un "engin pyrotechnique de faible puissance", sans être protégé par aucun mur,
- il se trouve en extérieur à moins de 5 mètres du point d'explosion d'un "engin pyrotechnique de faible puissance",
- il entre dans la zone neutre en cours de partie, même sans avoir été préalablement éliminé par un autre joueur,
- il est déclaré "out" par un arbitre.

Sont considérés comme impacts directs les tirs atteignant directement le joueur, également en traversant la végétation, mais sans rebond sur quelque support que ce soit.

3.3. Joueurs "out" :

Le joueur touché doit immédiatement :

- se déclarer "out" ("hit" en anglais) ou "touché" d'une voix forte,
- enclencher la sécurité de sa réplique,
- se lever en tenant sa réplique au-dessus de la tête
- évacuer au plus vite la zone de jeu vers la zone neutre en gardant un bras en l'air pour signaler qu'il n'est plus en jeu. Il attendra son retour en jeu à la zone neutre.

Un joueur "out" n'a le droit ni de parler ni de communiquer d'aucune façon que ce soit avec ses coéquipiers.

Il est interdit aux joueurs actifs d'utiliser un joueur éliminé comme bouclier ou rempart. Un joueur "out" qui cherche à évacuer une zone de feu probable est prié de se signaler de façon bruyante ou de se placer sous la protection d'un arbitre qui lui permettra de quitter la zone sans encombre.

4.4. Impact sur la réplique « airsoft » :

En général, on considère que si au cours d'une partie, une réplique est touchée, elle devient inutilisable jusqu'à la fin de la partie. Il faut alors utiliser son arme secondaire ou se faire prêter une autre réplique sur-le-champ pour pouvoir continuer la partie. Un joueur qui n'a plus de réplique à sa disposition peut se considérer comme "out" et donc se conformer aux dispositions d'un joueur éliminé comme écrit plus haut. En fonction des scénarii, cette règle peut varier (joueur out sur touche de l'arme, rien sur touche de l'arme... Les organisateurs vous préciseront leur façon de jouer.

Article 3. Puissance

L'upgrade de toute réplique est autorisé dans la mesure où ils respectent les limitations imposées par l'association exposées ci-dessous. Les répliques upgradées devront en tout état de cause être signalées aux arbitres ou organisateurs. Des tests de puissance des répliques seront régulièrement effectués à l'aide du chronographe de l'association AQUENIN, avec les répliques présentées dans leurs conditions d'utilisation sur le terrain et avec des billes standard de 0,20 grammes. La puissance de la réplique sera évaluée sur la base d'une moyenne établie sur 3 mesures successives.

- les répliques de poing doivent être d'origine.
 - 350 FPS maximum : pour les répliques manuelles, à gaz ou électriques tirant en rafale.
 - 400 FPS maximum : pour les répliques manuelles, à gaz ou électriques tirant en semi-auto.

- 450FPS : répliques électriques, air comprimé, gaz, adaptées pour le tir à grande distance (type « sniper ») et uniquement en coup par coup à basse cadence. La limite ne pourra être dépassée. Tirs dans la tête fortement déconseillés.

- Concernant le calibre 8mm, toute réplique en faisant usage devra être soumise à un contrôle systématique au chronographe sous l'égide d'un arbitre ou organisateur avant d'obtenir l'autorisation de son utilisation, si toutefois la réplique satisfait aux limites de puissance déjà établie. Il sera tenu à la disposition du joueur un tableau de conversion des puissances.

- Concernant les répliques dites « sniper à gaz », leur autorisation ponctuelle est soumise à l'appréciation d'un arbitre ou d'un organisateur qui pourra l'accorder sous de certaines conditions.

Pour des distances inférieures à 5 mètres, tirs à éviter dans la mesure du possible.

En cas de puissance supérieure aux limites prévues par le présent règlement, il peut être utilisé un limiteur de puissance.

A tout moment, un joueur ayant un doute sur la puissance d'un lanceur peut demander à AQUENIN de procéder à un test au chronographe sur la réplique.

La réplique devra être testée immédiatement, dans les conditions de la partie, avec des billes calibrées à 0.20 g.

Une interdiction de jeu pourra être prononcée par un arbitre ou un organisateur à l'encontre d'un joueur si ces dispositifs de limitation de puissance ne sont pas respectés, ou si la dangerosité de la réplique est en cause.

Par ailleurs, les joueurs sont invités à adapter le matériel qu'ils utilisent aux conditions de jeu et aux scénarii. L'organisation se réserve le droit le cas échéant de modérer ou d'interdire l'utilisation de certaines répliques si celles-ci sont inadaptées aux conditions de jeu (par exemple une réplique upgradée à 350fps utilisée en combat à courte distance).

3.1. Autres types de matériels :

Tout autre type de lanceur que les répliques « airsoft » devra être soumis à l'approbation de l'arbitre ou d'un organisateur avant de pouvoir être utilisé en jeu. L'approbation sera conditionnée par la loi française en vigueur, la dangerosité de la réplique présentée et également le type de site sur lequel elle sera utilisée.

Article 4. Protection

Il appartient à chacun de se protéger convenablement et le minimum nécessaire reconnu par l'association AQUENIN est la protection des yeux. A ce titre, toute utilisation de masque, casque, ou lunettes non destinés à la pratique de l'airsoft pourra être interdite pour la durée d'une journée par un arbitre ou un organisateur, ou indéfiniment par décision du conseil d'administration.

Une protection totale du visage est vivement recommandée mais non obligatoire.

AQUENIN ne pourrait être tenue comme responsable en cas d'accidents causés par une protection inefficace ou insuffisante.

Pour garantir une protection efficace, l'organisation se réserve le droit de tester lunettes ou masque en tirant dessus avec la réplique la plus puissante en présence lors de la partie.

Il est vivement conseillé aux joueurs de porter une tenue couvrante et un couvre-chef.

Sur le terrain de jeu les participants doivent porter des chaussures fermées et tenant bien à la cheville type « Rangers », les Baskets sont tolérées mais à condition d'être bien lacées.

Une interdiction de jeu pourra être prononcée par un arbitre ou un organisateur à l'encontre d'un joueur si ces dispositifs de protection ne sont pas respectés.

Article 5. Comportement

Une partie ne peut se dérouler si le comportement de chacun n'est pas correct.

Trois mots d'ordre : responsabilité, fair-play et bonne humeur.

Toute triche est proscrite. Si un joueur est reconnu comme tel par un arbitre ou un organisateur lors d'une journée, il pourra statuer sur la situation et en venir à l'exclusion de celui-ci pour toute la durée de la partie.

Lors des activités organisées par l'association, l'alcool ou toute substance psychotrope (ou drogue) sont prohibés. L'accès aux activités pourra être refusé à toute personne sous l'emprise de telles substances. INTERDICTION DE FUMER PENDANT LA PARTIE ET HORS ZONE NEUTRE

SIGNATURE « bon pour accord »



En cas de récidive concernant les points ci-dessus mentionnés, l'exclusion définitive du membre pourra être envisagée par le conseil d'administration. Auquel cas, il n'y aura aucune possibilité de remboursement de la cotisation.

Article 6. Organisation du terrain :

Le terrain sur lequel se déroule une partie est divisé en trois zones (neutre, de test et de jeu) dans lesquelles s'appliquent les règles courantes de l'airsoft. Ces zones devront avant chaque partie être balisées et reconnues par tous les joueurs présents et visibles pour toute personne extérieure.

6.1. La zone neutre :

Cette zone sera située légèrement à l'écart de la zone de jeu. C'est une zone protégée, les joueurs doivent y être en parfaite sécurité. Il est donc obligatoire de mettre les répliques en mode sécurité, chargeur retiré. Il est interdit de tirer dans la zone neutre, depuis la zone neutre, vers ou à travers la zone neutre. La zone neutre sera toujours signalisée et reconnue par tous les joueurs. Elle est exclusivement dédiée :

- à l'entreposage de tout le matériel que les joueurs n'utiliseront pas au cours de la partie
- au ravitaillement entre les parties (billes, batteries, eau, nourriture...)
- à accueillir les joueurs ne participant pas à un scénario en cours et les joueurs "out" qui attendront là leur retour en jeu.

Tout joueur qui revient dans la zone neutre en cours de partie est considéré comme éliminé.

6.2. La zone de test :

Elle sera pourvue de cibles d'entraînement et servira au réglage des répliques. Dans cette zone, on ne tire pas n'importe comment mais tous dans la même direction et les protections oculaires sont rigoureusement obligatoires.

6.3. La zone de jeu :

Là où se déroulera le jeu lui-même. Tout joueur se trouvant dans cette zone doit porter un masque de protection pour les yeux, et ce quelles que soient les circonstances, qu'il soit "actif" ou "out", embué ou pas. La seule zone où les protections ne sont pas obligatoires est la zone neutre. Tout joueur qui franchit les limites de la zone de jeu est considéré comme "out" pour la partie en cours.

Article 7. Artifices

AQUENIN n'autorise pas l'utilisation de moyens pyrotechniques ou explosifs pendant le jeu, surtout dans les cas où les terrains sont prêtés par des particuliers.

L'utilisation de petits pétards pourra être soumise à l'appréciation de l'arbitre afin de définir leur emploi pendant le jeu.

Article 8. Civisme et environnement

L'entretien et le nettoyage des terrains sont le fait de chacun. Aucune ordure ne devra être laissée sur les terrains.

La dégradation des terrains de jeu est proscrite.

Il est nécessaire de conserver intact les terrains sur lesquels nous jouerons.

Pour les fumeurs un cendrier sera à disposition pour les mégots de cigarettes.

En cas d'entrée dans la zone de jeu de toute personne étrangère au jeu, les joueurs ont obligation de cesser immédiatement de jouer, d'enclencher la sécurité de leurs répliques, de les faire pointer vers le sol et de signaler immédiatement la présence des promeneurs aux arbitres et organisateurs qui se chargeront de les informer. La partie est immédiatement suspendue sur signal sonore par un membre de AQUENIN. Aucun tir ne sera toléré avant la reprise du jeu.

La plus grande courtoisie est de rigueur par rapport à toute personne étrangère qui pourrait se présenter sur la zone de jeu !

Tout joueur pourra, si besoin, et en prenant soin de laisser réplique et cagoule de côté, aller discuter avec les passants, pour les rassurer et éviter des complications sans fondements.

INTERDICTION DE FUMER PENDANT LA PARTIE HORS ZONE NEUTRE

Parafer chaque pages, dater et signer précédé de la mention « lu et approuvé, bon pour accord »