



ASSOCIATION UNLIMIT AIRSOFT

Fiche d'inscription OP RBeT - ROULLET Billes en Tête - 2011

L'association **Unlimit-Airsoft** vous convie à l'opération RBet (Roulet Billes en Tête) qui se déroulera le weekend des 29, 30, 31 octobre 2011 sur le site de la carrière de ROULLET SAINT ESTEPHE (16).

Identité

Pseudonyme :

Nom : Prénom :

Date de naissance : Association (facultatif) :

Avez-vous une qualification médicale :

Problèmes médicaux :

Personne à prévenir en cas d'urgence

Nom : Téléphone :

Frais d'inscription

Le prix d'inscription est de 35 €, il comprend la location du terrain, les services de l'association Unlimit Airsoft notamment pour les décors, ainsi que les différentes dépenses liées au matériel nécessaire pour la partie.

Buvette et restauration chaude sur place (Plateau repas / Sandwicherie)

Oui je suis intéressé

NON je ne suis pas intéressé

Attention, les désinscriptions déclarées 1 semaine avant le jeu ne seront plus remboursées.

Arriver sur le lieu de l'OP le Vendredi soir ou le samedi matin

Pour que nous puissions valider votre inscription, nous vous demandons de nous retourner rapidement les documents suivants :

- Fiche d'inscription, Photocopie de carte d'identité, Copie d'attestation assurance responsabilité civile, à renvoyer avec chèque(s) à l'ordre de l'association **Unlimit Airsoft** à cette adresse :

Franky BERTHOU 867 avenue FOCH - 16600 RUELLE SUR TOUVRE

Je certifie :

- **Avoir bien lu les règles** et m'engage à en respecter scrupuleusement les termes,
- Déclare dégager l'organisation de toutes responsabilités en cas d'accident ou de vol sans aucunes exceptions ni réserves. J'accepte les risques de ce type de jeu en pleine connaissance de cause et je déclare renoncer à tout recours contre l'organisation,
- Autoriser l'exploitation de mon droit à l'image par l'organisation dans le cadre de sa promotion et de la mise à disposition à tous des photos sur internet.

Fait le : à

Signature, précédée la **mention manuscrite** « lu et approuvé »

Règlement intérieur

2011 - 2012



Avant-Propos

Unlimit Airsoft, tiens à faire respecté des règles de base de l'airsoft et demande aux joueurs de rester fair play et courtois.

Pour accéder aux parties les membres doivent avoir au moins 18 ans révolus et s'être acquitté de la cotisation en vigueur. En cas d'accident, de perte, de vol ou de bris de matériel, les organisateurs ou le propriétaire du terrain de jeu ne sauraient être tenus pour responsables.

Sur le terrain ne sont autorisés uniquement les billes biodégradables pour des raisons écologiques.

Le non respect des règles sera suivi d'un avertissement puis d'une sanction.

Code du joueur

Tout joueur s'engage à :

- Être attentif aux directives des arbitres et des organisateurs et à les respecter, (les décisions des arbitres sont indiscutables et irrévocable.)
- Respecter ses coéquipiers comme ses adversaires,
- Refuser toute forme de violence, physique ou verbale, ainsi que toute forme de tricherie,
- Respecter le règlement intérieur.

Terrain de jeu :

Le terrain de jeu est divisé en plusieurs zones :

Zone neutre

La zone neutre est le seul lieu où :

- L'utilisation des répliques y est interdite. Les joueurs doivent mettre leurs répliques en mode sécurité et enlever les chargeurs engagés. (Vider la bille restante dans le puits de chargement à l'aide de 2 tirs de sécurité avant l'entrée dans la zone neutre)
- La zone neutre est le seul endroit où il est autorisé de retirer ses protections oculaires.
- Tout tir depuis ou vers la zone neutre, même à vide, est strictement interdit.

Zone de jeu

La zone de jeu est la partie du terrain de jeu où se déroule les parties. Les joueurs n'y pénètrent qu'à l'invitation d'un arbitre ou d'un organisateur pour participer à une partie. Une fois la partie terminée, les joueurs doivent sortir de la zone de jeu et rejoindre la zone neutre.

Le Port des lunettes est obligatoire et ne doivent être retirés sous aucun prétexte. (Se référer au paragraphe "Protection")

Zone de test

Une zone peut être aménagée et clairement identifiée pour tester les répliques en dehors des périodes de jeu.

Les tirs dans la zone de test seront systématiquement orientés à l'opposé de la zone neutre et de la zone de jeu.

Il est rappelé que le port de protections oculaires est obligatoire dans la zone de test.

Protections

Le port de protections oculaires est obligatoire sur l'ensemble du terrain de jeu, à l'exception de la zone neutre.

Les protections oculaires consistent en des masques ou des lunettes dûment testées pour la pratique de l'airsoft.

En cas de doute, les organisateurs pourront demander à tester la résistance de protections oculaires en effectuant dessus un tir de test rapproché.

Il est strictement interdit de retirer ses protections oculaires en dehors de la zone neutre.

Si un réel besoin motive un joueur pour retirer ses protections en dehors de la zone neutre, il doit se mettre à l'abri, appeler un arbitre pour demander un "Temps Mort !" et interrompre tout les tirs dans la zone concernée.

Règles de tir

Il est demandé d'éviter au maximum les tirs à la tête. Il y a des situations où seule la tête de l'adversaire est visible, mais si ce n'est pas le cas, privilégiez toujours les touches sur le reste du corps.

Ne jamais tirer sur un adversaire à moins de 5m (voir plus selon le type de réplique, tableau visible plus loin). Si un joueur peut mettre en joue un adversaire à moins de 5m, il suffit de lui indiquer qu'il est Out ("Freeze !") pour valider la touche.

Évitez de faire de trop longues rafales et restez toujours vigilants au "Out !" de l'adversaire pour suspendre votre tir.

Touche

L'intégralité du corps fait partie de la zone de touche, mais si la réplique est touché le joueur peut se munir d'une autres répliques et continuer a jouer, si le joueur n'a pas de seconde réplique il est considéré "OUT".

Lorsqu'une bille touche le corps d'un joueur, celui-ci doit immédiatement arrêter de tirer, lever sa réplique et crier "OUT" pour signaler qu'il est touché.

Un joueur "Out" doit se signaler soit en levant sa répliques, soit mettre un gilet jaune, soit brandir un carton "Out jaune", soit tout autre élément dicté par les organisateurs ou règles de partie, qu'il soit en train de marcher, de courir, ou qu'il reste sur sa position.

Selon les scénarios, les joueurs "Out" peuvent "ressusciter" dans un endroit précédemment défini "respawn", attendre un médecin sur place ou sortir du jeu et se rendre en zone neutre suivant les règles de parties.

Un joueur "Out" ne peut pas parler et communiquer, que ce soit avec ses coéquipiers ou ses adversaires.

Il est strictement interdit de tirer sur un joueur "Out" ainsi que de s'en servir de bouclier.

Un joueur ne disposant plus de billes durant une partie et ne pouvant se faire prêter ni billes ni réplique par un autre membre de son équipe, est considéré comme définitivement "Out", quelque soit son nombre éventuel de "respawn", et doit rejoindre la zone neutre.

Un joueur rejoignant la zone neutre au cours d'une partie, quelle qu'en soit la raison, est considéré comme définitivement "Out" et ne peut pas retourner en jeu.

Limites de puissance et Distances de tir

Le tableau ci-dessous donne les distances de sécurité minimale en fonction du type de réplique et de sa puissance.

Puissance	Réplique de poing	Réplique longue SEMI	Réplique longue AUTO	Sniper
Inférieur ou égal à 350 Fps	5 mètres ✓	5 mètres ✓	5 mètres ✓	
350 - 400 Fps	10 mètres ✓	10 mètres ✓	Interdit ✗	10 mètres ✓
400 - 450 Fps	Interdit ✗	Interdit ✗	Interdit ✗	20 mètres ✓

XXX mètres = Distance minimale d'engagement

Puissance : ✓ = Autorisé

✗ = Interdit

Les "freezes" doivent être effectués à une distance de 5 mètres maximum.

Interdictions diverses

Il est interdit de tirer volontairement sur les répliques ou tout autre pièce d'équipement.

Il est interdit de tirer à bout portant et de manière générale en-dessous des distances de sécurité.

Il est interdit de tirer sur un joueur "Out".

Tout produit pyrotechnique artisanal ou acheté dans le commerce nécessitent obligatoirement l'approbation et l'autorisation d'un organisateur avant le début d'une partie.

Il est interdit d'arborer des tenues, grades, symboles qui peuvent être reliés à des opinions politiques, sociales ou religieuses ou dont le port est reconnu comme étant illégal.

Il est interdit d'apporter de l'alcool ou des substances prohibées (ex : drogues) lors des parties.

L'utilisation d'armes blanches ainsi que tout autre type d'armes est strictement interdit lors des parties, sauf lors des repas le midi ou le soir.

Droit d'image :

La prise de connaissance de ce document autorise l'association Unlimit Airsoft à publier, modifier et diffuser toutes vidéos et photos où vous êtes visible, ainsi que la publication sur tout type de support.