

Règlement intérieur

2021



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 en aucun cas être tenus pour responsables.

Sur le terrain il est conseillé d'utiliser des billes biodégradables pour des raisons écologiques.

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

Adhésion

Une période d'essai sera nécessaire avant la validation de l'adhésion. Celle-ci dure un nombre de 4 parties sur 2 mois maximum. Durant cette période le nouvel adhérent se doit de participer à une journée d'aménagement minimum par mois.

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 irrévocables.)
- Respecter ses coéquipiers comme ses adversaires,
- Refuser toute forme de violence, physique ou verbale, ainsi que toute forme de tricherie,
- Respecter le règlement intérieur.
- Tous membres/adhérents de l'association se doivent de participer au moins une fois par mois aux journées consacrées à l'aménagement du terrain sauf condition particulière.
- Lors de son adhésion, l'adhérent reçoit un badge velcro à l'effigie de l'association. Celui-ci lui est prêté (tous les badges sont la propriété de l'association Unlimit). Donc lors de son départ de l'association, l'adhérent se doit de remettre le badge en question à l'un des membres du bureau de l'association. En cas de détérioration du dit badge celui-ci peut être échangé moyennant finance (financement du nouveau badge).celui-ci demeure la propriété de l'association.
- Toutes personnes présentes sur le terrain se doivent d'être en toute possession de leurs moyens physiques et mentales.

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 puit de chargement à l'aide de 2 tirs de sécurité en semi 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 où se déroulent 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 retiré 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 tous les tirs dans la zone concernée.



Accès au terrain :

L'accès au terrain n'est possible qu'en présence d'au moins un membre du bureau. Pour accéder au terrain en dehors des journées organisées, il faut donc contacter un membre du bureau pour permettre de mobiliser un de ceux-ci en fonction de leur disponibilité pour l'accompagnement de l'adhérent sur le terrain. En cas de non disponibilité des membres du bureau l'accès au terrain ne sera pas possible.

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 touchée le joueur peut se munir d'une autre réplique et continuer à 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 réplique, 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 partie.

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 bille 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. (Sauf autorisation)

Interdictions diverses

Il est interdit de dégrader volontairement les répliques ou toute autre pièce d'équipement des autres joueurs.

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 nécessite 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) sur le terrain.

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

Grammage des billes autorisés

Les pistolets	: <= (inférieur ou égal) à 0,25g.
Les fusils d'assauts AEG, GBBR, HPA	: <= (inférieur ou égal) à 0,28g.
Les supports	: <= (inférieur ou égal) à 0,20g.
Les DMR	: <= (inférieur ou égal) à 0,30g.
Les snipers	: <= (inférieur ou égal) à 0,38 g.
Les grenades	: <= (inférieur ou égal) à 0,25g. Ce n'est pas nécessaire de partir sur un grammage trop lourd, des billes en 0,12g pourraient même faire l'affaire.

NOTA : un test du poids de vos billes seront effectués inopinément pendant la partie. Dans le cadre où un joueur ne respecterait pas le règlement, il peut être exclu de la partie voir du terrain sans discussion.



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.

FPS	0	330	350	400	450
		5 mètres	10 mètres	15 mètres	X
		10 mètres	15 mètres Semi uniquement	X	X
		20 mètres			
		20 mètres	X	X	

Légende :

distance minimum d'engagement

X Interdit

Toutes répliques d'une cadence supérieur 1000 coups par minute, équipé de high-cap seront considérées comme répliques de soutien.

Freezes

Les freezes s'exécute uniquement à une distance inférieur à 5 mètres.

Les freezes silencieux : lorsqu'un joueur parvient à toucher par contact physique direct un adversaire, celui-ci se déclare « out » sans l'annoncer à haute voix (mains et/ou réplique levées)

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.

L'image Unlimit est propriété de Unlimit. Il est donc interdit d'arborer l'image de Unlimit sur un quelconque support sans autorisation.

Résiliation

En cas de résiliation de l'adhésion avant la fin de la durée de la cotisation , aucun remboursement ne sera possible.