



## **CODE DE BONNE CONDUITE**

### **Article 1 – Equipement obligatoire :**

+ Le port de lunette ou d'un masque de protection oculaire est OBLIGATOIRE (aux dernières normes + élastique de maintien).

Il est strictement INTERDIT pour un joueur d'enlever ses lunettes tant qu'il n'est pas en zone neutre. Si vous rencontrez un problème avec vos protections retournez en zone sécurisée (zone neutre). S'il s'agit d'un problème important, faites le savoir afin que la partie soit suspendue.

+ L'utilisation de protection faciale, genouillères, de chaussures montantes et de gants sont fortement conseillés.

### **Article 2 – Equipement interdit :**

+ Armes blanches.

+ Les lasers.

### **Article 3 – Utilisation de moyens pyrotechniques**

+ Effets pyrotechniques.

+ Grenades artisanales, grenades détonantes à coques interchangeables.

+ Grenades à plâtre.

+ Objets contendants (batte de baseball, pied de biche, ...)

## Article 4 – Les arbitres :

+ Les arbitres sont là pour assurer le bon déroulement des parties, ce sont généralement eux aussi des joueurs. Ils prennent en compte le bien être de tout le monde, et le fair-play lors des parties. Il convient donc de, non seulement les écouter, mais surtout de ne pas leurs tirer dessus. Ils portent un gilet jaune.

Nb joueur < ou = 5 joueurs 5 à 10 joueurs + de 10 joueurs

Nb arbitre autodiscipline 1 par équipe 1 pour 10

Leurs décisions sont souveraines et ne seront pas discutables pendant la phase de jeu mais après celle-ci.

En cas de litige avec une décision de l'arbitre, les personnes concernées signalent leurs désaccords à l'arbitre immédiatement et patientes jusqu'à la fin de la partie à fin de ne pas gâcher la partie en cours pour poser une réclamation et expliquer dans le calme et le respect sa contestation. L'arbitre se garde le droit d'arrêter la partie en cours.

## Article 5 – Les touches :

+ Quand un joueur est touché, il doit crier « OUT » distinctement et lever sa réplique ou une main en l'air pour le signaler puis utilisation du marqueur de touche OBLIGATOIRE et retourner au point de réapparition ou aller en zone neutre en respectant le scénario. Cela permet aussi d'éviter de continuer à tirer sur le joueur qui est touché. Toutes les parties du corps et de son équipement comptent, ainsi que la réplique. Rappel : les joueurs "out" NE DIVULGUE PAS D'INFORMATIONS TACTIQUES (position de l'équipe/joueur adverse, ...)

+ Si votre réplique est touchée, vous ne pouvez plus l'utiliser jusqu'à votre retour en jeu mais vous pouvez par contre utiliser toutes autres répliques secondaires. Pour signaler que votre réplique est touchée crier « REPLIQUE OUT ».

+ Si en cours de partie vous tombez à court de munition vous serez considéré comme sorti du jeu en cours. 2 solutions : Prévoir un stock de bille au spawn ou ravitaillement entre alliés.

+ A chaque fois que vous êtes OUT, vous revenez à votre point de réapparition et y attendez x secondes avant de reprendre la partie.

+ Tout autre fonctionnement de jeu peut être mis en place en fonction du type de scénario. Les variantes doivent être impérativement expliquées et clairement énoncées avant le lancement d'une nouvelle partie.

## **Article 6 – Terrain de jeu :**

+ Il est strictement INTERDIT de tirer en étant à l'intérieur de la zone neutre, depuis et vers la zone neutre. Vous devez également neutraliser vos répliques en zone neutre (pas de chargeur engagé, tirez à vide et réplique sur sécurité). En zone neutre (et uniquement en zone neutre), une fois que tous les joueurs ont sécurisé leurs répliques vous pouvez retirer vos lunettes de protection.

+ Quand on quitte la zone neutre pendant une partie, il convient toujours de repasser par le point de réapparition avant de reprendre le cours du jeu.

+ Il est strictement interdit de retirer vos lunettes de protection si vous êtes dans la zone de jeu.

+ Les joueurs ne sortent leurs répliques ainsi que leurs équipements qu'à partir du moment où ils sont sur le terrain de jeux. Entre temps, (chemin d'accès entre parking/terrain, abords du terrain de jeux, etc. ....) les répliques doivent impérativement rester à l'abri des regards extérieurs. A cet effet, les joueurs utiliserons des moyens adaptés au transport de leurs répliques sans que ces dernières soient identifiables (sacs, malles, housses, etc. ...).

+ Répliques longues interdit en bâtiment

## **Article 7 – Blocage de « respawn » (point de réapparition) :**

+ Le spawn peut être bloqué par un joueur adverse, et ainsi empêcher à ces adversaires de revenir en jeu. Pour bloquer un spawn, le joueur doit arriver dans le camp adverse et maintenir un drapeau vers le haut en utilisant uniquement le PA. Annoncer clairement que le spawn est pris. Le joueur qui bloque le spawn peut tirer sur des joueurs tant qu'il maintient le drapeau vers le haut. Les joueurs bloqués dans le spawn peuvent tenter de se libérer s'ils ne sont pas tenus en respect.

Le preneur de spawn peut :

- Désarmer les adversaires présents dans le spawn.
- Les positionner selon sa tactique.

## **Article 8 – Puissances des répliques et distance de sécurité (DDS) :**

+ Les répliques sont testées avant les parties (chronométrage de la vitesse en sortie de réplique avec des billes de 0.20 gramme).

+ Pour chaque réplique, on effectue 3 tirs en semi pris en compte par l'appareil de mesure. La mesure retenue est la plus grande de ces 3 mesures.

+ Les répliques sont testées avant les parties (chronométrage de la vitesse en sortie de réplique avec des billes de 0.20 gramme).

+ Pour chaque réplique, on effectue 3 tirs en semi pris en compte par l'appareil de mesure. La mesure retenue est la plus grande de ces 3 mesures.

Pour une bille de 0.20 gramme :

**- PA / POMPE :**

0- 330 FPS = DDS min 1 mètre

331 - 350 FPS = DDS min 5 mètres

> 350 = interdit

**- Réplique longue :**

0 à 330 FPS = 5 m semi et full autorisé.

330 à 350 FPS = distance mini 10 m pour répliques longues tout mode de tir (semi et rafales très courtes)

351 à 400 FPS = distance mini de 15 m et mode semi uniquement

**- Spring / Bolt :**

450 FPS MAX : distance mini 25 mètres

**- Batteuse :**

Rafale 5 sec

**- Cadence :**

30 BBS/Sec MAXI toutes répliques

## **Article 9 – Respect de l'environnement :**

+ Les billes biodégradables sont obligatoires (sauf Bolt).

+ Afin de garder les terrains de jeu propres, chacun doit obligatoirement évacuer tous ses débris (bouteilles vides, emballage de bille, reste de pique-nique...etc.).

## **Article 10 – Conséquences de manquement au respect de la charte:**

Le non-respect des règles des paragraphes suivants :

- Equipement obligatoire
- Puissances des répliques et distance de sécurité (DDS)
- Respect de l'environnement
- Paragraphe terrain de jeu

Entraînera une sanction débattue par le comité.

A savoir un carton jaune, au bout de 3 cartons jaunes le membre passera en commission devant le comité. Si le membre refuse le passage devant le comité, le renvoi définitif sera prononcé.