



CODE DE BONNE CONDUITE

Article 1 – Equipement obligatoire :

+ Le port de lunette ou d'un masque de protection oculaire est OBLIGATOIRE. 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, agissez comme si vous aviez été touché, et retournez en zone sécurisée (zone neutre). S'il s'agit d'un problème important, faites le savoir afin que la partie soit suspendue.

+ Il est fortement conseillé d'utiliser des lunettes conçues pour la pratique de l'Airsoft.

+ L'utilisation de protections non conçues pour l'Airsoft (par exemple : masque de sécurité, lunette de soleil) est sous la responsabilité du joueur, ces dernières seront néanmoins testées. L'utilisation de protection faciale, genouillères, de chaussures montantes et de gants est fortement conseillée.

Article 2 – Equipement interdit :

+ Les lasers sont interdits.

+ Répliques d'arme blanche à lame souple uniquement (soumises à l'approbation du comité).

Article 3 – Utilisation de moyens pyrotechniques

+ L'utilisation d'effets pyrotechniques est soumise à l'approbation du bureau de l'association.

+ Les lance-grenades propulsant les billes par gaz ou de façon mécanique sont autorisés, du moment qu'ils respectent les puissances imposées par la réglementation de l'association.

+ Les détonants sont soumis à l'approbation du comité.

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 généralement un gilet jaune.

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. Cette règle est très importante, le joueur doit être franc et sortir de la partie en cours (retourner au point de réapparition ou aller en zone neutre). 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.

+ Si votre réplique est touchée, vous ne pouvez plus l'utiliser jusqu'à votre retour en jeux 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 cours de munition vous serez considéré comme sorti. Agissez donc comme si vous aviez été touché.

+ A chaque fois que vous êtes OUT, vous revenez à votre point de réapparition et y attendez 30 secondes avant de reprendre la partie.

+ Ces règles sont nos règles de jeu standard. Tout autre fonctionnement de jeu peut être mis en place en fonction du type de scénario. Ce nouveau fonctionnement sera expliqué avant la partie. Chacun doit le respecter.

Article 6 – Terrain de jeu :

+ Il est strictement INTERDIT de tirer à en étant à l'intérieur la zone neutre, depuis et vers la zone neutre. Vous devez également neutraliser vos répliques en zone neutre (pas de chargeur engagé, réplique à la 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.

+ Pendant les pauses, il est interdit de retirer vos lunettes de protection si vous êtes dans la zone de jeu.

+ Les joueurs ne sortent leurs répliques qu'à partir du moment où ils sont sur la zone neutre ou sur le terrain de jeux. Entre temps, (chemin d'accès entre parking/terrain, abords du terrain de jeux, etc.) les répliques doivent 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, mallettes, housses, etc. ...).

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

+ Le respawn peut être bloqué par un joueur adverse, et ainsi empêcher à ces adversaires de revenir en jeu. Pour bloquer un respawn, le joueur doit arriver dans le camp adverse et maintenir un drapeau vers le bas. Ce drapeau a tendance à revenir dans sa position initiale c'est pour cette raison que le joueur doit le maintenir et dire «Respawn bloqué ». Le joueur qui bloque le respawn peut tirer sur des joueurs tant qu'il maintient le drapeau vers le bas. Dans le cas où le drapeau n'est plus maintenu et qu'il revient dans sa position initiale, alors, les joueurs actuellement bloqués dans le respawn, peuvent immédiatement reprendre le cours de la partie. Quand un camp est bloqué depuis plus d'une minute les joueurs peuvent demander de l'aide de la façon qu'ils souhaitent.

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

+ Les répliques sont testées avant les parties (chronométrage de la vélocité 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 :

Vitesse de la bille	Distance minimum de tir	Mode de tir autorisé	Equipements obligatoires :	Répliques autorisées :
0-250 fps	1 m	tout mode de tir		Toutes
251-350 fps	5 m	tout mode de tir, <10m : semi et rafales très courtes		Toutes
351-400 fps	15 m	tir en semi uniquement		Toutes
401-450fps	25 m	tir en semi uniquement	- backup	uniquement bolt/spring

Pour les autres grammages de billes, voir le tableau de conversion suivant :

	Puissance	Grammage																					
		0,12		0,20		0,23		0,25		0,28		0,30		0,32		0,38		0,40		0,43		0,45	
		fps	m/s	fps	m/s	fps	m/s	fps	m/s	fps	m/s	fps	m/s	fps	m/s	fps	m/s	fps	m/s	fps	m/s	fps	m/s
AEG full - GBB/NBB	1,14	452	138	350	107	326	99	313	95	296	90	286	87	277	84	254	77	247	75	239	73	233	71
AEG semi	1,49	516	157	400	122	373	114	358	109	338	103	327	100	316	96	290	88	283	86	273	83	267	81
bolt	1,88	581	177	450	137	419	128	402	123	380	116	367	112	356	108	326	99	316	97	307	94	300	91

Article 9 – Respect de l'environnement :

+ Les billes biodégradables sont obligatoires. L'utilisation de billes non-biologique est autorisée uniquement pour finir un stock existant.

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