



# Règlements

du

**Soft Air Club Suisse Romande**

Février 2006

## **CHAPITRE 1: Sécurité**

### **Article 1: En général**

- a. Quiconque évoluant sur la surface de jeux doit être muni d'une paire de lunettes de protection. Il est en outre recommandé de porter un masque facial, spécialement pour les personnes mineures.
- b. En aucun cas les lunettes de protection ne doivent être retiré sur la surface de jeux.
- c. En cas de présence de personnes externes à la partie de jeux, tel que promeneurs ou badauds, sur le terrain de jeux; la partie sera immédiatement stoppée et les joueurs resteront à leur place et stopperont leurs tirs. On attendra alors que les dites personnes aient quittées le périmètre de jeux avant de reprendre la partie. Au besoin on les priera poliment de le faire.
- d. Le joueur évolue en pleine connaissance des risques liés à la pratique du soft air et en aucun cas le SACSR ne pourra être tenu responsable en cas d'accident.

### **Article 2: Zone neutre**

- a. Durant chaque partie de jeux une zone neutre sera établie.
- b. Elle servira de lieu de campement et de regroupement pour les joueurs.
- c. La zone neutre n'est pas considérée comme faisant partie du périmètre de jeu.
- d. Elle devra être clairement définie.
- e. Dans cette zone il est en outre interdit:
  - de pointer un tiers avec une réplique;
  - de tirer.
- f. De plus il est obligatoire de:
  - sécuriser sa réplique et de la pointer vers le sol;
  - suivre les instructions des membres du comité.
- g. Il est en outre fortement recommandé de:
  - retirer le magasin de sa réplique;
  - décharger sa réplique.

## **CHAPITRE 2: Règles de jeux**

### **Article 3: En général**

a. Les présentes règles s'appliquent d'office lors des parties de jeux du SACSR à tous les joueurs, excepté dispositions contraires des organisateurs.

### **Article 4: Joueurs**

a. Il existe deux catégories de joueurs :

- actifs ;
- touchés.

b. Chaque joueur débute la partie de jeux en tant que joueur actif.

c. Le joueur actif est libre d'actions sur le périmètre de jeux.

d. Le joueur touché ne peut faire usage de répliques ou transmettre des informations sur le déroulement de la partie de jeux aux joueurs actifs.

### **Article 5: Touches**

a. Le joueur actif est déclaré touché après avoir reçu au moins un impact de bille sur une quelconques partie de son corps ou respectivement de son équipement.

b. La réplique n'est pas considérée comme équipement au sens de l'article 5, lettre a.

c. Les ricochets ne comptent pas pour des impacts.

d. Lors de la touche, le joueur touché prononce de vive voix le terme «out» ou «touché».

e. Les joueurs sont tenus de prendre en compte chaque touche et de faire preuve de fair-play.

### **Article 6: Respawn**

a. Le respawn ne s'applique que lorsque les organisateurs l'ont expressément précisé.

b. Le respawn consiste en un changement en cours de jeu du statut du joueur de «touché» à «actif».

c. Il se pratique en une zone clairement définie par les organisateurs.

d. Lorsqu'un joueur touché se rend dans cette dite zone, il devient joueur actif après une attente minimale de 2 minutes.

e. La zone de respawn n'est pas considérée comme faisant partie du périmètre de jeux, néanmoins le port de lunettes de sécurité y est obligatoire, et seuls les joueurs touchés peuvent y pénétrer

## **CHAPITRE 3: Répliques et munitions**

### **Article 7: Répliques**

a. Le SACSR accepte uniquement les répliques de soft air vendues comme telles. Pour autant qu'elles ne développent pas une puissance supérieure à 2.9 joules et qu'elles aient été contrôlées et catégorisées par un responsable technique.

b. L'utilisation des répliques est catégorisée en quatre catégories d'utilisation, de puissance limitée, et ce quelque soit le mode de fonctionnement:

- A: d'un maximum de 1.18J en automatique ou coup par coup avec distance de sécurité de 3 mètre.

- B: à partir de plus d'1.18J et d'un maximum de 1.38J en automatique ou coup par coup avec distance de sécurité de 10 mètres.

- C: à partir de plus d'1.38J et d'un maximum de 2.9J en coup par coup avec distance de sécurité de 30 mètres.

c. Chaque réplique, après avoir été contrôlée par un responsable technique, recevra un signe distinctif relatif à sa catégorie d'utilisation. Soit:

- A: Noir

- B: Vert

- C: Rouge

d. Il est en outre formellement interdit d'ôter, de modifier ou de changer le signe distinctif relatif à la catégorie sur une réplique sans l'accord d'un membre du comité.

e. L'utilisation de répliques d'armes blanches est autorisée dans la mesure où la dite réplique est constituée d'une lame souple ne dépassant pas les 20 cm.

f. Toute réplique de poing développant plus de 1,18J est formellement interdite.

### **Article 8 : Transport**

a. Les répliques doivent impérativement être transportés hors de la vue des tiers.

b. Le SACSR recommande l'utilisation de fourres ou de sac prévus à cet effet, même dans les véhicules.

### **Article 9: Munitions**

a. Seul les billes de calibre de 6 ou 8 mm et biodégradables sont autorisées au sein du SACSR.

b. Sont strictement interdites:

- les billes contenant de la peinture;

- les billes métalliques.

## **CHAPITRE 4: Grenades et fumigènes**

### **Article 10: Grenades**

- a. Seuls les grenades à main vendus comme tels et en vente libre sur le territoire de la confédération ou autorisés à l'importation sont autorisés au sein du SACSR.
- b. Celles-ci n'ont aucun effet de touche.
- c. Le comité se réserve néanmoins le droit d'interdire des grenades jugés trop puissants ou ayant un caractère dangereux, nocif pour la santé ou l'environnement.
- d. Toute grenade de fabrication artisanale aux moyens d'artifices détonants est strictement interdite au sein du SACSR.
- e. Le joueur présente ces grenades aux organisateurs de la partie de jeu qui le cas échéant peuvent lui en interdire l'utilisation.

### **Article 11: Fumigènes**

- a. Seuls les fumigènes vendus comme tels et en vente libre sur le territoire de la confédération ou autorisés à l'importation sont autorisés au sein du SACSR.
- b. Le comité se réserve néanmoins le droit d'interdire des fumigènes jugés trop puissants ou ayant un caractère nocif pour la santé ou l'environnement.
- c. Les utilisateurs de fumigènes s'engagent à ne pas faire une utilisation abusive de tels moyens en cours de jeu.

## **CHAPITRE 5: Participation de joueurs non membres**

### **Article 12: Principes**

- a. Les non membres désirant prendre part aux activités régulières du SACSR, en particulier ces parties de jeu, devront s'acquitter d'une participation financière.
- b. Ces derniers devront en outre s'annoncer d'avance aux organisateurs.
- b. Le comité fixe le montant de la participation ainsi que les activités y étant soumises.

### **Article 13: Perception et contrôle**

- a. Le comité est compétent quand à la perception de cette participation financière et quand au contrôle de son application.

## **CHAPITRE 6: Mesures disciplinaires**

### **Article 14: Eviction du SACSR et de ces terrains de jeux**

- a. Sera puni d'éviction du SACSR et/ou de ces parties de jeux temporairement ou de manière définitive quiconque n'aura intentionnellement pas respecté les présents règlements.
- b. Si l'auteur a agi par négligence la peine pourra être diminué. Pour les cas de peu de gravité aucune mesure ne sera prise.

### **Article 15: Compétences**

- a. Le comité est seul compétent pour prononcer et appliquer des mesures disciplinaires. Il tient compte des circonstances des actes et traite chaque cas et ce de manière impartiale.
- b. Tout membre du SACSR est tenu de signaler au comité toute infraction aux présents règlements.

## **CHAPITRE 7: Dispositions finales**

### **Article 16: Champs d'application**

- a. Les présents règlements s'appliquent à toute personne prenant part à une manifestation du SACSR, tel que les parties de jeu, ainsi qu'aux membres du SACSR.

### **Article 17: Validité et entré en vigueur**

- a. Cette version modifiée des règlements du SACSR a été acceptée par le comité le 25.02.2006.
- b. Ils entrent immédiatement en vigueur.

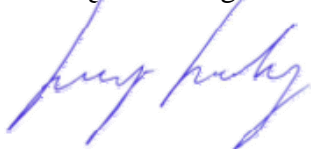
\* \* \*

**Au nom du Soft Air Club Suisse Romande**

**Le comité :**

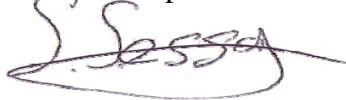
Le président :

Liger Ludwig



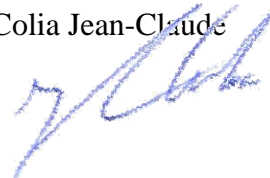
Un chef team :

Sessa Stéphane



Le chef technique :

Colia Jean-Claude



## **Table des matières**

<b>CHAPITRE</b>	<b>PAGE</b>
1. Sécurité	2
2. Règles de jeux	3
3. Répliques et munitions	4
4. Grenades et fumigènes	5
5. Participation de joueurs non membres	5
6. Mesures disciplinaires	6
7. Dispositions finales	6