



# REGLEMENTS

du

**Soft Air Club**

Septembre 2000 - Janvier 2006 – Janvier 2009

## **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.
- d. Le joueur évolue en pleine connaissance des risques liés à la pratique du soft air et en aucun cas le Soft Air Club ne pourra être tenu responsable en cas d'accident.

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

- a. Durant chaque partie de jeux une zone neutre et sécurisé 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 rencontres agencées du Soft Air Club 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 billes**

### **Article 7: Répliques**

a. Le Soft Air Club accepte uniquement les répliques de soft air vendues comme telles selon la nouvelle loi "LArm" entrée en vigueur le 12 décembre 2008 et 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 trois 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 en caoutchouc 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 Soft Air Club recommande l'utilisation de fourres ou de sac prévus à cet effet et ce même dans les véhicules.

**Article 9: Munitions**

- a. Seul les billes de diamètre de 6 ou 8 mm et uniquement biodégradables sont autorisées au sein du Soft Air Club et lors de ses rencontres.
- b. Sont strictement interdites:
  - Les billes contenant de la peinture.
  - Les billes métalliques.

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

### **Article 10: Grenades**

- a. Toute grenade de fabrication artisanale aux moyens d'artifices détonants est strictement interdite au sein du Soft Air Club.
- b. Seuls les grenades à main vendus comme tels et en vente libre sur le territoire de la confédération et mentionnées "EMPA" ou autorisés à l'importation sont autorisés au sein du Soft Air Club.
- 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. Celles-ci n'ont aucun effet de touche.
- 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. Tout fumigènes de fabrication artisanale aux moyens d'artifices ou chimiquement obtenu est strictement interdite au sein du Soft Air Club. 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 Soft Air Club.
- 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 Soft Air Club, 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 Soft Air Club et de ces terrains de jeux**

a. Sera puni d'éviction du Soft Air Club 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 une mesure sera débattue et prise par le comité du Soft Air Club.

### **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 Soft Air Club 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 personnes prenant part à une manifestation du Soft Air Club, tel que les parties de jeu, ainsi qu'aux membres du Soft Air Club en extérieur des airs de jeux du Soft Air Club.

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

a. Cette version modifiée des règlements du Soft Air Club a été acceptée par le comité le 14.02.2009.

b. Ils entrent immédiatement en vigueur.

\* \* \*

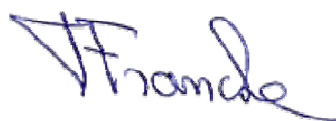

**Au nom du Soft Air Club Suisse Romande**

**Le comité :**

Le président :

Le secrétaire :

Un membre du comité :





## **Table des matières**

<b>CHAPITRE</b>	<b>PAGE</b>
1. Sécurité	2
2. Règles de jeux	3
3. Répliques et billes	4 - 5
4. Grenades et fumigènes	6
5. Participation de joueurs non membres	7
6. Mesures disciplinaires	7
7. Dispositions finales	8