

*Association Genevoise d'Air Soft*



**REGLEMENTS**

# CHAPITRE 1 : Sécurité

## Article 1 : En général

1. 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.
2. En aucun cas les lunettes de protection ne doivent être retirées sur la surface de jeux.
3. En cas de présence de personnes externes à la partie de jeux, telles que promeneurs ou badauds, sur le terrain de jeux; la partie sera immédiatement stoppée et les joueurs resteront à leur place et cesseront leurs tirs. On attendra alors que les dites personnes aient quitté le périmètre de jeux avant de reprendre la partie.
4. Le joueur évolue en pleine connaissance des risques liés à la pratique du soft air et en aucun cas l'AGAS ne pourra être tenue responsable en cas d'accident.
5. Le joueur s'engage à respecter les quatre règles de sécurité suivantes :
  - Toutes les répliques sont toujours considérées comme chargées.
  - Ne jamais pointer le canon de sa réplique sur quelque chose que l'on ne veut pas toucher.
  - Garder l'index hors de la détente tant que le dispositif de visée n'est pas sur le but.
  - Etre sûr de son but.

## Article 2 : Zone neutre

1. Durant chaque partie de jeux une zone neutre sera établie.
2. Elle servira de lieu de campement et de regroupement pour les joueurs.
3. La zone neutre n'est pas considérée comme faisant partie du périmètre de jeu.
4. Elle devra être clairement définie.
5. Dans cette zone il est en outre interdit :
  - de pointer un tiers avec une réplique ;
  - de tirer.
6. De plus il est obligatoire de :
  - sécuriser sa réplique et de la pointer vers le sol ;
  - suivre les instructions des membres du Comité ;
  - retirer le magasin de sa réplique ;
  - décharger sa réplique.

## **CHAPITRE 2 : Règles de jeux**

### **Article 3 : En général**

1. Les règles du présent chapitre s'appliquent d'office lors des parties de jeux de l'AGAS à tous les joueurs, sauf dispositions contraires des organisateurs.

### **Article 4 : Joueurs**

1. Il existe deux catégories de joueurs :
  - actifs.
  - touchés.
2. Chaque joueur débute la partie de jeux en tant que joueur actif.
3. Le joueur actif est libre d'actions sur le périmètre de jeux.
4. 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**

1. Le joueur actif est déclaré touché après avoir reçu au moins un impact de bille sur une quelconque partie de son corps ou respectivement de son équipement.
2. La réplique n'est pas considérée comme équipement au sens de l'article 5, alinéa 1.
3. Les ricochets ne comptent pas pour des impacts.
4. Lors de la touche, le joueur touché prononce de vive voix le terme «out» ou «touché».
5. Les joueurs sont tenus de prendre en compte chaque touche et de faire preuve de fair-play.

### **Article 6 : Respawn**

1. Le respawn ne s'applique que lorsque les organisateurs l'ont expressément précisé.
2. Le respawn consiste en un changement en cours de jeu du statut du joueur de «touché» à «actif».
3. Il se pratique en une zone clairement définie par les organisateurs.
4. Lorsqu'un joueur touché se rend dans cette dite zone, il devient joueur actif après une attente minimale de 2 minutes.
5. 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

1. L'AGAS accepte uniquement les répliques de soft air vendues comme telles. Pour autant qu'elles ne développent pas une puissance supérieure à 2.9 joules/560 fps et qu'elles aient été contrôlées et catégorisées par un membre du Comité.
2. L'utilisation des répliques est catégorisée en trois catégories d'utilisation, de puissance limitée, et ce quelque soit le mode de fonctionnement :  
**Puissance bâtiment:**  
Jusqu'à 290fps +10fps de marge, tir en rafale toléré  
De 301fps à 340fps +10fps de marge, tir en semi toléré  
Depuis l'extérieur des bâtiments et à une distance d'au moins 5 mètres de ceux-ci, la règle des puissances de forêt sont prises en compte.  
**Puissance forêt:**  
Jusqu'à 370fps +10fps de marge, tir en rafale toléré, distance de sécurité, 5 mètres.  
De 381fps à 440fps +10fps de marge, tir en semi toléré à une distance de sécurité de 10 mètres.  
De 451fps à 500fps +10fps de marge, tir en semi toléré à une distance de sécurité de 20 mètres.
3. 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.
4. 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.
5. Toute réplique de poing développant plus de 1,18J/357 fps est formellement interdite.

### Article 8 : Procédure

1. Le joueur présente sa réplique à un membre du Comité qui vérifie la vitesse de sortie des billes du canon à l'aide d'un radar.
2. Il effectue au minimum quatre mesures et selon la moyenne des mesures obtenues attribue une catégorie à la réplique selon le tableau susmentionné.
3. Les mesures sont effectuées avec des billes de 0,2g, le hop-up étant réglé à son minimum.

### Article 9 : Transport

1. Les répliques doivent impérativement être transportées hors de la vue des tiers.
2. L'AGAS recommande l'utilisation de fourres ou de sac prévus à cet effet, même dans les véhicules.

### Article 10 : Munitions

1. Seules les billes de calibre de 6 ou 8 mm sont autorisées au sein de l'AGAS. L'AGAS favorise aussi l'utilisation de billes biodégradable.
2. Sont strictement interdites :
  - les billes contenant de la peinture;
  - les billes métalliques.

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

### **Article 10 : Grenades à billes**

1. Seules sont autorisées au sein de l'AGAS, les grenades à main à billes vendues comme telles, qui ne sont pas pyrotechniques et qui ont été approuvées par le Comité. Le Comité établit une liste des grenades à mains à billes autorisées.
2. L'effet de touche se fait par les projectiles prévus à cet effet, tel que billes ou coques plastiques. A défaut chaque joueur actif se trouvant dans un rayon de 5m autour du lieu de la détonation est réputé touché.
3. Les organisateurs de parties de jeux décident librement des opportunités d'utilisation lors des parties de jeux.
4. Il est strictement interdit de lancer une grenade à main à billes, seule leur utilisation par roulement est autorisée.

### **Article 11 : Fumigènes**

1. 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 de l'AGAS.
1. 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.
2. 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**

1. Les non membres désirant prendre part aux activités de l'AGAS, en particulier ses parties de jeu, devront s'acquitter d'une participation financière.
2. Ces derniers devront en outre s'annoncer d'avance aux organisateurs
3. Le Comité fixe le montant de la participation ainsi que les activités y étant soumises et dont il sera tenu compte au sens de l'article 12 alinéa 4.
4. Il est tenu compte lors de l'inscription au sein du club des participations versées durant l'année écoulée.

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

1. Les membres du Comité ainsi que les organisateurs sont compétents quand à la perception de cette participation financière et quand au contrôle de son application.

## **CHAPITRE 6 : Mesures disciplinaires**

### **Article 14 : Eviction de l'AGAS et de ses terrains de jeux**

1. Sera puni d'éviction de l'AGAS et/ou de ses parties de jeux temporairement ou de manière définitive quiconque n'aura intentionnellement pas respecté les présents règlements par sa conduite, mets en danger les participants et/ou nuit par son comportement ou ses propos à la réputation ou aux intérêts de l'AGAS.
2. Si l'auteur a agi par négligence la peine pourra être diminuée. Pour les cas de peu de gravité aucune mesure ne sera prise.
3. Toute personne jouant sur un terrain de l'AGAS et cela en dehors du calendrier des parties, pourra être radié de l'AGAS et le comité statuera sur le délais de l'éviction.

### **Article 15 : Compétences**

1. 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.
2. Tout membre de l'AGAS est tenu de signaler au Comité toute infraction aux présents règlements.

### **Article 16 : Recours**

1. Les décisions prises par le Comité en matière disciplinaire peuvent faire l'objet d'un recours devant l'assemblée générale.
2. Les recours devront être dûment motivés et présentés au Comité dans un délai d'un mois.

## **CHAPITRE 7 : Dispositions finales**

### **Article 17 : Champs d'application**

1. Les présents règlements ne s'appliquent à toute personne prenant part à une manifestation de l'AGAS, tel que les parties de jeu, ainsi qu'à ses membres.

### **Article 18 : Validité et entrée en vigueur**

1. Les présents règlements de l'AGAS ont été acceptés par le Comité le
2. Ils entrent immédiatement en vigueur.

\*\*\*\*\*

**Au nom de l'Association Genevoise de Soft Air**

**Le Comité :**

Le président :

Excoffier Stephan

Le vice président :

Assar Jean-François

Le délégué matériel :

Castella Marcel