

Association Genevoise d'Airsoft



RÈGLEMENT

Table des matières

CHAPITRE 1 : Sécurité.....	3
Article 1 : En général	3
Article 2 : Zone neutre.....	3
CHAPITRE 2 : Règles de jeux.....	4
Article 3 : En général	4
Article 4 : Joueurs	4
Article 5 : Touches	4
Article 6 : Respawn.....	4
CHAPITRE 3 : Répliques et munitions.....	5
Article 7 : Répliques.....	5
Article 8 : Procédure.....	5
Article 9 : Transport.....	5
Article 10 : Munitions.....	6
CHAPITRE 4 : Grenades à billes et fumigènes	6
Article 11 : Grenades à billes.....	6
Article 12 : Fumigènes.....	6
CHAPITRE 5 : Participation de joueurs non-membres.....	6
Article 13 : Principes.....	6
Article 14 : Perception et contrôle	6
CHAPITRE 6 : Groupe junior	7
Article 15 : les jeunes joueurs	7
CHAPITRE 7 : Organisation de partie.....	7
Article 16 : Compétence d'organisation d'une partie	7
Article 17 : Matériel et organisation	7
Article 18 : Rétribution d'une team pour l'organisation d'une partie	7
CHAPITRE 8 : Journée d'accueil	8
Article 19 : Participation à la journée d'accueil.....	8
Article 20 : Organisation de la journée d'accueil	8
CHAPITRE 9 : Mesures disciplinaires	9
Article 21 : Eviction de l'AGAS et de ses terrains de jeux.....	9
Article 22 : sanction.....	9
Article 21 : Compétences	10
Article 23 : Recours.....	10

CHAPITRE 10 : Abonnement et cotisation annuelle.....	11
Article 24 : Abonnement annuel	11
Article 25 : Cotisation annuelle	11
CHAPITRE 11 : Dispositions finales	11
Article 25 : Champs d'application.....	11
Article 26 : Validité et entrée en vigueur	11

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 jeu.
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 lesdites 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 de l'air soft 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.
 - Être 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

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. 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 d'air soft vendues comme telles. Pour autant qu'elles ne développent pas une puissance supérieure à 2.32 joules 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 quel que soit le mode de fonctionnement :

Puissance bâtiment :

Jusqu'à 0.84 joules, tir en rafale toléré.

Jusqu'à 1.14 joules, 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 1.14 joules, tir en rafale toléré à une distance de sécurité de 1 mètre.

Jusqu'à 1.34 joules, tir en rafale toléré à une distance de sécurité de 5 mètres.

Jusqu'à 1.88 joules, tir en semi toléré à une distance de sécurité de 10 mètres.

Jusqu'à 2.32 joules, tir en semi toléré (à réarmement manuel) 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 ladite réplique est constituée d'une lame souple ne dépassant pas les 20 cm.

5. Toute réplique de poing développant plus de 1,14J est formellement interdite.

Article 8 : Procédure

1. Le joueur présente sa réplique à un membre du Comité ou à l'organisateur qui vérifie la vitesse de sortie des billes du canon à l'aide d'un chrony.

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 les billes de jeu, 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 autorisés au sein de l'AGAS.
2. Seules les billes biodégradables sont autorisées y compris pour les snipers.
3. Sont strictement interdites :
 - les billes contenant de la peinture ;
 - les billes métalliques.

CHAPITRE 4 : Grenades à billes et fumigènes

Article 11 : 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.
2. Le Comité établit une liste des grenades à mains à billes autorisées. Sont autorisé à l'AGAS uniquement les grenades de marque Tornado ou Cyclone. Les grenades de type Thunder ou à enveloppe explosive sont strictement interdites.
3. 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.
4. Les organisateurs de parties de jeux décident librement des opportunités d'utilisation lors des parties de jeux.
5. Il est recommandé de la faire rouler avec un impact plutôt que de la lancer (risque de blessure si contacte directe sur un joueur).

Article 12 : Fumigènes

Les fumigènes sont strictement interdits au sein de l'AGAS.

CHAPITRE 5 : Participation de joueurs non-membres

Article 13 : 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.

Article 14 : Perception et contrôle

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

CHAPITRE 6 : Groupe junior

Article 15 : les jeunes joueurs

1. L'AGAS peut accueillir des jeunes à partir de 14 ans.
2. Les jeune de 14 ans non-membre venant jouer à l'AGAS doivent être sous la responsabilité d'un parrain responsable membre de l'AGAS.
3. Les jeunes joueurs peuvent devenir membre junior de l'AGAS à partir de 14 ans après 3 parties parrainée par un membre de l'AGAS et validation par le comité et le parrain.
4. Les jeunes joueurs ne peuvent louer à l'AGAS les répliques d'airsoft qu'à partir de 18 ans.

CHAPITRE 7 : Organisation de partie

Article 16 : Compétence d'organisation d'une partie

1. L'organisation d'une partie sur un terrain de l'AGAS ne peut être programmée que par une team inscrite à l'AGAS avec un représentant du comité. Cette partie doit absolument être annoncée sur le site de l'AGAS.
2. En cas d'annulation, l'équipe organisatrice doit informer les participants suffisamment tôt sur le site de l'AGAS.
3. Chaque team doit impérativement organiser une partie par année afin de garder son statut de team.
4. L'organisateur doit impérativement faire l'appel des présents (membres et invités) avant le début de la partie. L'organisateur doit annoncer les non présents non excusés pour éventuelle sanction selon l'article 22 du présent règlement.

Article 17 : Matériel et organisation

1. L'équipe organisatrice doit impérativement posséder avec elle sur le terrain les panneaux de délimitation de zone fournie par l'AGAS, un chrony et des pastilles de couleurs pour les répliques.
2. Un contrôle des répliques sans pastilles ou modifiées depuis le dernier contrôle devra être effectué selon l'article 7 du présent règlement.
3. Les parties du dimanche doivent accueillir un maximum de 20 joueurs, afin de permettre l'organisation d'une partie à 10 joueurs le samedi.
Si une partie de 30 joueurs est souhaitée, une demande préalable devra être adressée au comité.

Article 18 : Rétribution d'une team pour l'organisation d'une partie

1. Pour chaque partie organisée et afin de couvrir les frais d'organisation d'un tel événement, un montant forfaitaire de 50CHF sera versé à l'organisateur.
2. Un décompte sera préparé et envoyé par chaque team avant le 31 décembre de l'année en cours. Le trésorier effectuera un versement lors du bouclage des comptes annuels ou au plus tard le 31 janvier de l'année suivante.
3. Passé le délai du 31 décembre, les teams n'ayant pas envoyés leurs décomptes perdront le droit au remboursement.
4. Conditions pour qu'une partie soit rétribuée :

- Minimum 8 participants organisateur compris.

CHAPITRE 8 : Journée d'accueil

Article 19 : Participation à la journée d'accueil

Doivent participer à la journée d'accueil :

1. Les nouveaux membres n'ayant jamais joué à l'Air soft.
2. Les jeunes joueurs selon l'article 15.

Article 20 : Organisation de la journée d'accueil

La journée d'accueil a lieu une fois par mois pour autant que des participants soient annoncés. Elle s'organise en deux parties :

1. Explication de la théorie mise à disposition par l'AGAS.
2. Chaque nouveau membre avec un parrain ou joueur expérimenté participe le restant de la journée aux parties organisées.

Chaque team doit organiser une journée d'accueil par année. Celle-ci peut être considérée comme la partie annuelle à organiser selon l'article 16.

CHAPITRE 9 : Mesures disciplinaires

Article 21 : 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 délai de l'éviction.

Article 22 : sanction

1. Les sanctions pour les joueurs sont :

- Laisser visible leurs équipements hors des zones de jeux (incluant les chemins d'accès, les zones parking etc...) :
 - 1 ère fois : avertissement oral.
 - 2 ème fois : interdiction de jouer pendant 3 parties.
 - 3 ème fois : interdiction de jouer pendant 6 parties.
- Un joueur surpris en partie sans pastille de couleur ou avec la mauvaise couleur :
 - 1 ère fois : avertissement oral.
 - 2 ème fois : est exclu pour toute la partie de la journée.
 - 3 ème fois : est exclu pour la journée et interdiction de jouer durant 3 parties.
 - 4 ème fois : est exclu pour la journée et interdiction de jouer durant 6 parties ou plus selon décision du comité.
- Joueurs ne respectant pas les codes couleurs des pastilles et distances de sécurité (article 7) :
 - 1 ère fois : avertissement oral et sortie de la partie en cours.
 - 2 ème fois : est exclu pour toute la partie de la journée.
 - Si récidive lors d'autres parties, le comité se réunira afin de décider d'une sanction allant de l'interdiction de jouer pendant 3 à 10 parties.
- Absence non excusée à une partie avant le début de celle-ci :
 - 1 ère fois dans l'année : annonce au trésorier.
 - 2 ème fois dans l'année : annonce au trésorier.
 - 3 ème fois : mise en liste noir avec obligation de payer une participation financière à toutes les parties jusqu'à la fin de l'année.
- Toutes autres infractions constatées/annoncées par le comité :

- 1 ère fois : avertissement oral.
- 2 ème fois : interdiction de jouer pendant 3 parties.
- 3 ème fois : interdiction de jouer pendant 6 parties.

2. Les sanctions pour les organisateurs de parties :

- Ne pas faire les contrôles de pastilles, le rappel des puissances lors du briefing du début de journée :
 - 1 ère fois : avertissement oral.
 - 2 ème fois : avertissement écrit.
 - 3 ème fois : interdiction d'organiser une partie pendant 2 mois à partir de la date du 3ème rappel.
 - 4 ème fois : interdiction d'organiser une partie pendant 4 mois à partir de la date du 3ème rappel.

3. Les sanctions pour les membres du comité :

- Un membre du comité à un devoir d'exemple. En cas de non-respect du présent règlement :
 - 1 ère fois : avertissement oral.
 - 2 ème fois : avertissement oral et mail du président ou vice-président ou secrétaire.
 - 3 ème fois : interdiction à son équipe d'organiser une partie durant 1 mois.
 - 4 ème fois : interdiction à son équipe d'organiser des parties durant 3 mois et le membre du comité est soumis à une interdiction de jouer pendant 3 parties.
 - 5 ème fois : Une demande de changement temporaire de 1 an minimum du représentant de l'équipe sera émise par le président, le vice-président ou le secrétaire. Une interdiction de jouer pour l'équipe durant 3 parties. Si le membre du comité est indépendant la sanction monte à 8 parties.

Article 21 : 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 23 : Recours

Les décisions prises par le Comité en matière disciplinaire peuvent faire l'objet d'un recours.

Le recours dûment motivé doit être formulé par écrit au président ou vice-président ou secrétaire dans un délai de 5 jours après réception de la sanction. Passé ce délai, le droit à l'appel s'éteint et la sanction prend effet immédiatement.

CHAPITRE 10 : Abonnement et cotisation annuelle

Article 24 : Abonnement annuel

1. Les joueurs qui souhaitent devenir membres sans participer activement à la vie de l'association peuvent le faire pour la somme de 70 CHF.
2. Toutefois, les avantages liés aux membres actifs ne leur sont pas accordés.
3. Les membres non actifs ne bénéficient pas des 10 % de réduction chez ProEquipment.
4. Les membres non actifs ne bénéficient pas des 10 % de réduction chez BlowBackShop.
5. Les membres non actifs ne bénéficient pas du patch AGAS.

Article 25 : Cotisation annuelle

1. Les joueurs qui souhaitent devenir membres doivent en faire la demande auprès du comité.
2. L'approbation du statut de membre n'est accordée qu'après la validation de six parties.
3. Les membres actifs bénéficient des avantages suivants :
 - 10 % de réduction chez ProEquipment
 - 10 % de réduction chez BlowBackShop sur les consommables
 - Badge AGAS
4. Pour les membres actifs souhaitant renouveler leur cotisation, celle-ci doit être exclusivement réglée lors des Assemblées Générales, moyennant 40 CHF.

CHAPITRE 11 : Dispositions finales

Article 25 : Champs d'application

Le présent règlement s'applique à toute personne prenant part à une manifestation de l'AGAS, tel que les parties de jeu, ainsi qu'à ses membres.

Article 26 : Validité et entrée en vigueur

1. Les présents règlements de l'AGAS ont été acceptés par le Comité le 16 mars 2025
2. Ils entrent en vigueur dès l'assemblée générale du 16 mars 2025.

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

Le Comité :

Le président :	Le vice-président :	Le trésorier :	Le secrétaire :
Léonid Velitchko	Raphaël Caron	Gery Grand	David Mota