

# Association Genevoise d'AirSoft



## Règlement 2026

## Table des matières

<b>CHAPITRE 1 : Sécurité .....</b>	<b>3</b>
Article 1 : En général .....	3
Article 2 : Safe zone (Zone d'accueil) .....	4
<b>CHAPITRE 2 : Règles de jeu .....</b>	<b>4</b>
Article 3 : En général .....	4
Article 4 : Joueurs .....	4
Article 5 : Touches .....	4
Article 6 : Retour en jeu .....	5
<b>CHAPITRE 3 : Répliques et consommables .....</b>	<b>5</b>
Article 7 : Répliques .....	5
Article 8 : Procédure .....	6
Article 9 : Transport.....	6
Article 10 : Consommables d'airsoft .....	6
<b>CHAPITRE 4 : Grenades à billes et fumigènes.....</b>	<b>6</b>
Article 11 : Grenades à billes .....	6
Article 12 : Fumigènes.....	6
<b>CHAPITRE 5 : Les invités .....</b>	<b>6</b>
Article 13 : Principes .....	6
Article 14 : Contrôle de la participation financière.....	7
Article 15 : Théorie pour les nouveaux .....	7
<b>CHAPITRE 6 : Jeunes joueurs.....</b>	<b>7</b>
Article 16 : Les jeunes joueurs .....	7
<b>CHAPITRE 7 : Abonnement et cotisation annuelle .....</b>	<b>7</b>
Article 17 : Cotisation annuelle .....	7
Article 18 : Abonnement annuel.....	8
<b>CHAPITRE 8 : Organisation de partie.....</b>	<b>8</b>
Article 19 : Compétence d'organisation d'une partie .....	8
Article 20 : Matériel et organisation .....	8
Article 21 : Rétribution de l'organisateur d'une partie.....	9
<b>CHAPITRE 9 : Mesures disciplinaires .....</b>	<b>9</b>

## Règlement 2026

Article 22 : Expulsion de l'AGAS et de son terrain d'airsoft .....	9
Article 23 : Sanctions .....	9
Article 24 : Compétences .....	10
Article 25 : Recours.....	10
<b>CHAPITRE 10 : Dispositions finales .....</b>	<b>11</b>
Article 26 : Champs d'application .....	11
Article 27 : Validité et entrée en vigueur .....	11

## CHAPITRE 1 : Sécurité

### Article 1 : En général

1. Quiconque évoluant sur le terrain de jeu doit être muni d'une paire de lunettes de protection certifiées à l'impact de projectiles. Les normes reconnues par l'AGAS pour les lunettes sont les suivantes :
  - a. ANSI Z87.1
  - b. DIN EN 166
  - c. MIL-PRF-31013
  - d. MIL-PRF-32432
  - e. MIL-DTL-43511D
  - f. STANAG 2920 & 4296
  - g. EN 12312-1
2. Il est en outre recommandé de porter une protection faciale.
3. En aucun cas les lunettes de protection ne doivent être retirées sur la surface de jeu.
4. En cas de présence de personnes externes sur le terrain lors d'une partie, telles comme promeneurs, la partie sera immédiatement stoppée et les joueurs resteront à leur place et cesseront leurs tirs. On attendra alors que l'organisateur de la partie raccompagne les personnes jusqu'à la sortie et qu'il relance la partie.
5. Le joueur évolue en pleine connaissance des risques liés à la pratique de l'airsoft et en aucun cas l'AGAS ne pourra être tenue responsable en cas d'accident.
6. 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 : Safe zone (Zone d'accueil)

1. La Safe Zone est un lieu de campement et de regroupement pour les joueurs.
2. La Safe Zone n'est pas considérée comme faisant partie du périmètre de jeu.
3. Dans cette zone il est en outre interdit :
  - De pointer un tiers avec une réplique ;
  - De tirer.
4. De plus il est obligatoire de :
  - Décharger (avec tir à vide) et sécuriser sa réplique.
  - Toutes les répliques ayant une réserve interne de billes (ex : Tac41 Silverback) devront se munir d'un cache-canon.

## CHAPITRE 2 : Règles de jeu

### Article 3 : En général

Les règles du présent chapitre s'appliquent d'office lors des parties 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 terrain.
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 un impact de bille sur une quelconque partie de son corps ou 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 touches.
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.
6. Le système de touche et de réanimation se fait à la discrétion de l'organisateur de la journée.

## Article 6 : Retour en jeu

1. Le retour en jeu ne s'applique que lorsque les organisateurs l'ont expressément précisé.
2. Le retour en jeu consiste en un changement en cours de jeu du statut du joueur de « Touché » à « Actif ».
3. La mise en place du système est définie par l'organisateur.
4. La zone de retour en jeu est définie par l'organisateur et fait partie intégrante du périmètre de jeu.

## CHAPITRE 3 : Répliques et consommables

### Article 7 : Répliques

1. L'AGAS accepte uniquement les répliques d'airsoft vendues comme telles, pour autant qu'elles ne développent pas une puissance supérieure à 2.32 joules et qu'elles aient été contrôlées par un organisateur.
2. Les répliques sont réparties en quatre catégories de puissance, définies par des couleurs :
  - Bleu : jusqu'à 1.14 joules, tir en rafale toléré et pas de distance minimum.
  - Vert : jusqu'à 1.34 joules, tir en rafale toléré à une distance de sécurité de 5 mètres.
  - Jaune : jusqu'à 1.88 joules, tir en semi toléré à une distance de sécurité de 10 mètres.
  - Rouge : 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 de l'organisateur.
4. L'utilisation de répliques d'armes blanches est autorisée dans la mesure où ladite réplique est constituée d'une lame souple.
5. Toute réplique de poing développant plus de 1.14 joules est formellement interdite.
6. Les répliques de mitrailleuse sont limitées à 1.14 joules et il est autorisé d'utiliser le mode de tir automatique de manière raisonnable et selon les instructions de l'organisateur.
7. Toute réplique qui ne rentre pas dans la catégorie de l'al. 6 ne peut tirer que du semi « modéré » (coup par coup), c'est-à-dire qu'entre les coups une pose d'une fraction de seconde doit être perceptible afin de rendre le tir discontinu.
8. Selon les instructions de l'organisateur une rafale de quelques billes avec une pose d'une seconde au moins entre les rafales est tolérée pour les répliques ayant ce mode tir et catégorisées en puissance bleu ou verte selon l'Art 7 al 2.

9. Les répliques ayant des chargeurs de capacité réelle peuvent demander l'autorisation de tirer en mode full automatique de leurs répliques à condition qu'elles catégorisées en puissance bleu ou verte selon l'Art 7 al 2.

## Article 8 : Procédure

1. Le joueur présente sa réplique à l'organisateur qui vérifie la vitesse de sortie des billes du canon à l'aide d'un chronographe d'airsoft.
2. Il effectue les mesures et selon la moyenne des mesures obtenues attribue une catégorie à la réplique selon l'Art 7 al 2.
3. Les mesures sont effectuées avec les billes de jeu.

## Article 9 : Transport

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

## Article 10 : Consommables d'airsoft

1. Seules les billes de calibre de 6 ou 8 mm (Novritsch) sont autorisés au sein de l'AGAS.
2. Seules les billes biodégradables sont autorisées.

# CHAPITRE 4 : Grenades à billes et fumigènes

## Article 11 : Grenades à billes

1. Seules sont autorisées au sein de l'AGAS, les grenades d'airsoft non-pyrotechniques. Elles doivent être réutilisables et peuvent avoir un fonctionnement mécanique ou à gaz.
2. L'effet de touche se fait par les billes. A défaut chaque joueur actif se trouvant dans un rayon de 5m autour du lieu de la détonation est considéré touché.
3. L'organisateur décide librement d'autoriser l'utilisation des grenades.

## Article 12 : Fumigènes

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

# CHAPITRE 5 : Les invités

## Article 13 : Principes

1. Les invités désirant prendre part à une partie d'airsoft organisée par l'AGAS, devront s'acquitter d'une participation financière.
2. Ces derniers devront s'inscrire à la partie via le site internet de l'AGAS

## Article 14 : Contrôle de la participation financière

Les membres du Comité ainsi que les organisateurs se doivent de vérifier que chaque invité s'est acquitté de la participation financière avant le début de la journée.

## Article 15 : Théorie pour les nouveaux

Si le joueur est nouveau à l'AGAS, l'organisateur doit effectuer au joueur une explication de la théorie concernant la pratique de l'airsoft en Suisse et plus particulièrement à l'AGAS suivie d'une visite du terrain.

# CHAPITRE 6 : Jeunes joueurs

## Article 16 : Les jeunes joueurs

1. L'AGAS peut accueillir des jeunes à partir de 13 ans.
2. Le jeunes invité venant jouer à l'AGAS doit être sous la surveillance de l'organisateur. En cas d'accident l'organisateur ne peut être tenu pour responsable.
3. Une autorisation parentale dûment signée et la présence d'un des parents est requise à la première partie du jeune invité.
4. Les jeunes joueurs peuvent devenir membre junior de l'AGAS à partir de 13 ans après 6 parties et validation par le Comité et les parents. Il reçoit le statut de membre junior.

# CHAPITRE 7 : Abonnement et cotisation annuelle

## Article 17 : 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.
  - 10% de réduction sur les répliques et 5% sur le reste chez Security-Division.
  - Badge AGAS.

4. Pour les membres actifs souhaitant renouveler leur cotisation, celle-ci doit être exclusivement réglée lors des Assemblées Générales, moyennant 50 CHF. Une absence doit pouvoir être justifiée au près du Comité par voie écrite.

## Article 18 : Abonnement annuel

1. Les joueurs qui souhaitent devenir membres sans participer 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 non-membres ne bénéficient pas des 10 % de réduction chez ProEquipment.
4. Les non-membres ne bénéficient pas des 10 % de réduction sur les consommables chez BlowBackShop.
5. Les non-membres ne bénéficient pas des 10 % de réduction sur les répliques et 5% sur le reste chez Security-Division.
6. Les non-membres ne bénéficient pas du patch AGAS.

## CHAPITRE 8 : Organisation de partie

### Article 19 : Compétence d'organisation d'une partie

1. L'organisation d'une partie sur le terrain de l'AGAS ne peut être programmée que par un organisateur agréé de l'AGAS. Cette partie doit absolument être annoncée sur le site de l'AGAS.
2. En cas d'annulation, l'organisateur doit informer les participants au plus tard le matin même.
3. Chaque organisateur doit impérativement organiser une partie par année afin de garder son statut d'organisateur.
4. L'organisateur doit impérativement faire l'appel des joueurs présents avant le début de la partie. L'organisateur doit annoncer les non présents non excusés pour éventuelle sanction selon l'article 23 du présent règlement.

### Article 20 : Matériel et organisation

1. L'organisateur doit impérativement posséder avec lui sur le terrain les panneaux de délimitation de zone, un chronographe d'airsoft et des pastilles de couleurs pour les répliques.
2. Un contrôle systématique des répliques sera effectué selon l'article 7 du présent règlement.
3. L'organisateur est tenu d'annoncer la partie au Webmaster au moins 14 jours à l'avance.
4. Dans le cas d'une présence d'un membre uniquement l'après-midi, il se doit de prévenir l'organisateur.

5. Pour les personnes ne venant jouer que l'après-midi, le passage au chronographe est obligatoire et est effectué à partir de 12h30 jusqu'au début de la seconde partie de la journée.
6. À chaque partie un rappel des couleurs et des distances de sécurités respectives doit être effectué.
7. Les parties du dimanche doivent accueillir un maximum de 20 joueurs, afin de permettre l'organisation d'une partie à 10 joueurs un autre jour de la semaine.
8. Si une partie de 30 joueurs est souhaitée, une demande préalable devra être adressée au comité.

## Article 21 : Rétribution de l'organisateur d'une partie

1. Pour chaque partie organisée un montant forfaitaire de 30 CHF sera versé à l'organisateur.
2. Un décompte sera préparé par le Comité 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. Il faut un minimum de 6 personnes pour qu'une partie soit rétribuée.

## CHAPITRE 9 : Mesures disciplinaires

### Article 22 : Expulsion de l'AGAS et de son terrain d'airsoft

1. Sera puni d'expulsion de l'AGAS et/ou de ses parties d'airsoft temporairement ou de manière définitive quiconque n'aura intentionnellement pas respecté le présent règlement.
2. Le Comité se réserve le droit de juger de la sanction.
3. Toute personne jouant de l'airsoft sur le terrain de l'AGAS sans son accord sera sanctionnée, une procédure pénale peut être engagée à l'encontre de la personne.

### Article 23 : Sanctions

1. Joueurs qui laissent visible leur équipement hors de la zone de jeu (incluant les chemins d'accès, les zones parking etc...) :
  - La 1 ère fois : un avertissement oral.
  - La 2 ème fois : un avertissement écrit.
  - La 3 ème fois : le Comité décidera d'une sanction.
2. Joueurs ne respectant pas les codes couleurs des pastilles et distances de sécurité (article 7) :
  - La 1 ère fois : un avertissement oral.
  - La 2 ème fois lors de la même journée : est exclu de la journée.
  - Si récidive lors d'autres parties, le Comité décidera d'une sanction

3. Absence non excusée à une partie avant le début de celle-ci :
  - La 1 ère fois : annonce au Comité.
  - La 2 ème fois : annonce au Comité.
  - La 3 ème fois : le Comité décidera d'une sanction.
4. Toutes autres infractions constatées/annoncées par le Comité :
  - La 1 ère fois : un avertissement oral.
  - La 2 ème fois : un avertissement écrit.
  - La 3 ème fois : le Comité décidera d'une sanction.
5. Un organisateur de parties qui ne fait pas les contrôles des répliques, le rappel des catégories lors du briefing du début de journée :
  - La 1 ère fois : un avertissement oral.
  - La 2 ème fois : un avertissement par écrit.
  - La 3 ème fois : le Comité décidera d'une sanction.
6. Un membre du comité a un devoir d'exemple. En cas de non-respect du présent règlement :
  - La 1 ère fois : un avertissement oral.
  - La 2 ème fois : un avertissement par écrit.
  - La 3 ème fois : le reste du Comité décidera d'une sanction.

## Article 24 : Compétences

1. L'organisateur est compétent pour prononcer seulement un avertissement oral. Le Comité est seul compétent pour prononcer et appliquer les autres mesures disciplinaires. Il tient compte des circonstances des actes et traite chaque cas et ceux de manière impartiale.
2. Tout membre de l'AGAS est tenu de signaler au Comité toute infraction au présent règlement.

## Article 25 : Recours

1. Les décisions prises par le Comité en matière disciplinaire peuvent faire l'objet d'un recours.
2. Le recours dûment motivé doit être formulé par écrit au président ou vice-président ou secrétaire dans un délai de 10 jours après réception de la sanction.

## CHAPITRE 10 : Dispositions finales

### Article 26 : Champs d'application

Le présent règlement s'applique à toute personne prenant part à une partie d'airsoft organisée par l'AGAS, ainsi qu'à ses membres.

### Article 27 : Validité et entrée en vigueur

1. Le présent règlement de l'AGAS a été accepté par l'Assemblée Générale le 8 février 2026.
2. Il entre en vigueur le 8 février 2026.

\*\*\*\*\*

Au nom de l'Association Genevoise de d'AirSoft

Le Comité :


Le président :

Emanuel  
Franca  



Webmaster :

Brian  
Golay  
D. Golay

Le vice-président :

Léonid  
Velitchko  


Webmaster :

THIBAUD  
BEIARD  



Le trésorier :

Souare  
Ayoub  


Le secrétaire :

David  
Moha  


Responsable média :

Tanguy Rochat  
  
Nelson Da Cruz  
