

# Règlement Intérieur

## TankThieves – Terrain NewCastle

### Sécurité

- Le port de protections oculaires est obligatoire, du début à la fin de la partie, sur tout le terrain, y compris en zone neutre pendant les parties.
- Les protections oculaires doivent obligatoirement être certifiées EN 166 B, la certification devant figurer clairement sur les protections.
- Les masques grillagés sont autorisés seulement si complétés par une protection oculaire certifiée EN 166 B.
- Les tirs à la tête sont tolérés s'il s'agit de la seule partie visible, mais à éviter au maximum. Dans ce cas, il est interdit de procéder à des tirs multiples sur le joueur. Il est conseillé aux joueurs de porter des protections faciales.
- Les responsables de l'association se réservent le droit de contrôler les protections oculaires des joueurs, et d'interdire l'accès au terrain en cas de non-respect des normes fixées.

### Pré requis pour pratiquer l'Airsoft sur le terrain :

- Être majeur (avoir 18 ans révolus).
- Être assuré (responsabilité civile).
- Porter des protections oculaires aux normes : lunettes, masque (la protection intégrale du visage est fortement conseillée).
- Avoir des répliques aux puissances admises.
- Utiliser des Billes Biodégradables.
- Porter une tenue adaptée type treillis/rangers ou équivalent.
- La pratique de l'Airsoft est une activité relativement physique, nous vous conseillons de faire attester votre aptitude auprès d'un Médecin.

# Energies maximales, distances de sécurité et modes de tir

Les informations ci-dessous sont présentées sous la forme suivante :

- Modes de tir : énergie maximale tolérée - distance minimale de sécurité obligatoire.
- L'énergie maximale, en joules.
- Les distances sont exprimées en mètres.

## Définition des modes de tirs

- Le coup par coup impose un réarmement manuel avant chaque tir.
- Le semi-automatique fonctionne avec un réarmement automatique, mais un seul tir est possible par pression, même prolongée, de la gâchette.
- La rafale provoque plus d'un tir par pression sur la gâchette, mais le nombre de tirs est limité à quelques unités, généralement de trois à cinq.
- L'automatique est le mode de tir avec lequel les tirs se poursuivent tant que la gâchette est pressée, dans la limite des munitions chargées.
- **L'utilisation de billes Biodégradables est obligatoire.**

## Puissance des répliques

- Toute réplique entrant en jeu devra être passée au chrony, les puissances de chacune seront conservées dans un registre de la partie.
- Répliques de poing (PA semi-automatique) (GBB, AEP, CO2...) jusqu'à 1.1j : Pas de distance minimum d'engagement.
- Répliques longues (semi-automatique/pompe) (AEG, GBBR, SPRING, CO2, HPA...) jusqu'à 1.1j : Pas de distance minimum d'engagement.
- Répliques longues (semi-automatique) (AEG, GBBR, SPRING, CO2, HPA...) de 1.1j à 1,5j : 5 mètres de distance minimale d'engagement.
- Répliques de soutien (rafales courtes) (M249, M60, LMG, RPK...) jusqu'à 1,5j : 10 mètres de distance minimale d'engagement.
- Répliques de sniper et anti-sniper (semi-automatique) (Lunette de visée et bipied obligatoires) : jusqu'à 1,97j : 15 mètres de distance minimale d'engagement.
- Répliques de sniper (Spring ou gaz à actionnement manuel) : jusqu'à 1,97j : 20 mètres de distance minimale d'engagement.
- Les répliques sont passées au chrony à la bille de jeu.

## Inscriptions :

- PAF (participation aux frais): 20€, (peut varier en fonction du type de partie proposée)
- Le nombre de joueurs peut être limité en fonction du type de partie.
- Réservation et paiement en ligne ou paiement sur place (espèces).

## Photographie et vidéo :

- En participant aux parties, vous êtes conscient que votre image peut être diffusée sur divers supports et réseaux sociaux.

# Règles de jeu

## Fréquences radios

- Organiseurs : canal 4
- Civil : canaux 1 à 3
- Camo : 4 à 7
  
- Le joueur touché se signale en criant « OUT » haut et clair en levant la main, puis part Respawner et toujours en se signalant clairement.
- Il devra aussi se signaler discrètement « OUT » juste en levant la main, si cela lui est demandé par un joueur ennemi afin que ce dernier puisse continuer sa progression discrètement.
- INTERDICTION de communiquer quand vous êtes « OUT » pas de contact radio ni de signe ou de geste, et ceci jusqu'au retour en jeu.
- Il est interdit de « CAMPER » à proximité des points de Respawn Fixe pour tirer sur des joueurs qui effectueraient leur retour en jeu.

- Toute réplique touchée est déclarée « REPLIQUE OUT » et vous pouvez continuer le jeu si vous avez autre chose sur vous (réplique de poing, faux couteau, grenade, etc.), sinon vous devez vous déclarer « OUT ».
- Vous pouvez utiliser un chiffon rouge ou un gilet fluorescent lors des phases OUT/hors-jeu.
- En cas de tir ami, seul le tireur est OUT, il n'avait qu'à identifier avant de tirer sur un équipier.
- Il est interdit de tirer en exposant seulement la réplique "tir à l'aveugle" ou « libanaise ».
- Il est interdit de tirer au travers d'ouvertures plus petites qu'un visage (20 cm de diamètre ou côté, taille feuille A4). Seuls les tirs de précision sont autorisés depuis une grande distance.
- Toute grenade lancée ou fumigène doit être annoncée fort et clair.
- Il est interdit de ramasser une grenade qui vient d'être lancée.
- Le rayon d'action d'une grenade est de 5 mètres, dans ce périmètre vous êtes « OUT » touché ou non par une bille, si vous êtes touché au-delà de 5 mètres vous devez vous déclarer "OUT" (idem pour votre réplique)
- Toute grenade tombée par mégarde et qui "explose" est considérée comme valide et de se fait tous joueurs dans le rayon d'action devra se déclarer OUT.
- Il est interdit de grimper sur des obstacles plus haut que la hanche.
- Tout objet trouvé devra être remis à un organisateur (il est conseillé aux joueurs ayant perdu du matériel de poster sur notre Forum dans la rubrique « objets perdus/trouvés »).
- Pas de « PAN t'es OUT » sur le terrain.
- Les grenades « MIKE » sont interdites sur le terrain.
- Une fois les répliques passées au chrony, une attention particulière sera portée par les responsables de l'association à la sensibilisation des nouveaux joueurs quant à l'énergie des répliques et aux dégâts qu'elles peuvent causer.
- Interdiction de tirer de la zone neutre, vers la zone neutre, dans la zone neutre, ou à travers la zone neutre. Une zone de tir à l'écart sera prévue pour régler les répliques.
- Les personnes touchées ne tirent pas, y compris dans la zone neutre.
- L'accès aux zones neutre est interdit aux répliques avec chargeur engagé.
- Les Lasers, lampes en mode stroboscopique sont interdits.

## **Rappel des causes d'exclusion du terrain :**

- Pénétrer sur le terrain sans autorisation.
- Vol/dégradation volontaire.
- Agression physique ou verbale (insultes/propos racistes ou discriminatoires).
- Consommation d'alcool ou de produits stupéfiants.

- Utilisation de matériel pyrotechnique non autorisé (grenade/fumigène/autres).
- Tirer ou pénétrer dans les zones d'exclusion.
- Intégrer le terrain/jeu sans s'être présenté.
- Tenues interdites (jogging, baskets) ainsi que le port de costumes/uniformes et insignes officiels.
- Tirs en Safe Zone.
- Non passage au chrony de ses répliques.
- Cette liste est non exhaustive....

## Mineurs :

- L'accès aux parties est interdit aux mineurs.

## Pyrotechnie

- Les artifices pyrotechniques artisanaux sont interdits.
- Les artifices pyrotechniques sont soumis à l'approbation des responsables de l'association avant chaque partie. L'approbation ou le refus sera motivé en fonction du terrain (végétation, proximité des habitations), du type de partie, et de l'artifice. La décision des responsables à ce sujet n'est pas contestable.
- Les artifices pyrotechniques, acceptés par les responsables de l'association, devront être utilisés en respectant leurs précautions d'utilisation et les éventuelles contraintes imposées par les responsables de l'association.

## Non-joueurs

- Il est strictement interdit de tirer sur toute personne extérieure au jeu (promeneurs, chasseurs, animaux...).
- Dans le cas où un individu extérieur au jeu pénètre sur la zone de jeu, ou qu'un joueur est aperçu sans ses protections oculaires, le premier joueur à s'en rendre compte doit alerter les autres immédiatement en criant "arrêt de jeu". Tous les autres joueurs devront alors arrêter le jeu (on ne bouge plus, on ne parle plus), mettre les sélecteurs de tir des répliques en position sécurité et pointer les répliques vers le sol. Il est alors de bon ton d'aller à la rencontre de la personne afin de lui expliquer l'activité, en évitant de l'effrayer. Une fois l'intrus accompagné hors de la zone de jeu, le joueur le plus près doit crier « OK » pour que la partie puisse reprendre.

## Respect des biens et des lieux

- Les déchets divers devront être ramassés et ramenés afin de laisser le site tel que trouvé. Pour cela les responsables de l'association devront prévoir systématiquement des sacs poubelles.
- Il est demandé aux joueurs de ne pas endommager le terrain et ses installations.
- Le matériel de l'association appartient à la communauté, il est donc indispensable d'en prendre soin. De même le matériel d'autrui doit être respecté.
- L'utilisation de billes biodégradables est obligatoire. Une tolérance est faite pour les répliques de snipers qui ne tirent qu'en coup par coup et qui nécessitent des billes particulières, dues à leur précision et leur masse, billes qui n'existent pas forcément en biodégradable.

## Fair-play

Les règles suivantes pourront être adaptées en fonction des parties et des consignes de l'organisateur, mais toujours dans le respect du fair-play et du bon sens :

- L'Airsoft est basé sur le fair-play et sur un bon état d'esprit de la part des joueurs. Ainsi, chaque joueur s'engage, lorsqu'il participe à une partie, à annoncer distinctement qu'il a été touché par une bille.
- Lorsqu'un joueur est touché, il n'a plus le droit de parler et il doit revenir en zone neutre en gardant au moins une main en l'air, la réplique tenue de manière non agressive, en bandoulière ou canon vers le sol ou vers le ciel, et le sélecteur en position sécurité.
- Avant de pénétrer en zone neutre, chaque joueur doit se rendre dans la zone de tir, retirer le chargeur de toutes les répliques qu'il transporte, puis tirer plusieurs fois jusqu'à que toutes ses répliques tirent à vide. Il enclenche alors la sécurité et peut ensuite entrer dans la zone neutre sans chargeur engagé dans ses répliques.
- Le joueur touché garde ses lunettes pendant toute la durée du jeu, même dans la zone neutre.
- Le respect de chacun s'impose même lorsqu'on a été éliminé de manière outrageante, ou par un coéquipier, ou à une distance réduite de manière accidentelle. De la même manière, si vous êtes responsable d'une telle élimination, pensez à présenter vos excuses auprès du joueur touché.

## Code moral

- Les répliques utilisées en Airsoft sont des copies très réalistes d'armes réelles. Lorsque l'on parle de ces lanceurs, on utilise le terme "réplique" et non "arme" afin d'éviter toute confusion, que cela soit au sein de l'association ou auprès des tiers.
- Le port des répliques sur la voie publique est strictement interdit.
- Le transport des répliques sur la voie publique devra être effectué de manière que la réplique ne soit pas visible. Veillez à utiliser des housses, mallettes, voire des couvertures, afin d'éviter d'effrayer d'éventuels passants.
- Les tenues militaires sont susceptibles de prêter à confusion dans l'esprit d'éventuels passants. Ainsi il est interdit aux joueurs de porter leur tenue complète en dehors du terrain. Les joueurs ne devront revêtir leur tenue de jeu qu'une fois arrivés sur le terrain. De même ils devront se changer à nouveau avant de quitter le terrain.
- La pratique de l'Airsoft doit se faire dans un cadre légal et de respect, ainsi il est interdit à tout joueur de porter des insignes, à moins que ce joueur les ait reçues officiellement dans le cadre légal prévu. De même les uniformes, insignes ou emblèmes rappelant ceux portés par les membres d'une organisation déclarée criminelle par le tribunal de Nuremberg (SS, la Gestapo, SD, et corps des chefs nazis) sont strictement interdits.

## **Droit d'entrée aux parties**

- L'organisateur de la partie est responsable de l'événement : Il est libre de refuser et/ou de renvoyer toute personne qui contreviendrait au présent règlement intérieur, ou qui perturberait l'événement de toute autre manière qui soit.

# Décharge de responsabilité civile

## Parties d'Airsoft ou autres événements organisés par :

L'association TANKTHIEVES

## Adresse du terrain :

- La Dynamiterie de GENEVRAYE
  - Rue de la ferme
  - 77690 CUGNY LA GENEVRAYE
- 
- En m'inscrivant je dégage de toute responsabilité les organisateurs des parties d'Airsoft et autres événements ainsi que le propriétaire du terrain : en cas d'incident de toute nature, tels qu'accidents, dommages, dégradations, vols de biens m'appartenant ou appartenant à l'un de mes accompagnants (conducteurs, passagers, spectateurs ou autre), survenant dans le cadre de ces parties ou autres événements.
  - Je déclare participer à ces parties ou autres événements en ayant connaissance des risques de cette pratique et donc de fait m'engage à exclure toute action pénale, en responsabilité ou dommages-intérêts, ou tout autre recours judiciaire à l'encontre des organisateurs et du propriétaire.
  - Je déclare être couvert par une assurance « responsabilité civile » et m'engage en cas d'accident ou dommages causés par ma personne, à m'arranger avec le ou les protagonistes concernés sans jamais impliquer les organisateurs et le propriétaire dans le règlement d'éventuels litiges.
  - Je m'engage à respecter la réglementation Française en vigueur sur l'Airsoft, ainsi que les règles de sécurité et de jeu spécifiques à ce terrain.
  - En cas de manquement avéré à ces règles, je m'expose à l'exclusion sans avertissement préalable par les organisateurs. Aucune compensation financière ne sera exigible dans ce cas.