



Règlements

Version 5

Préparé par

Jean-Luc Tessier



Les Petits Guerriers Airsoft



Les Petits Guerriers Airsoft Règlements

Avertissement

**Il est interdit de reproduire, traduire ou adapter ce document,
sans l'autorisation écrite des Petits Guerriers Airsoft.**

Pour information et commentaires :

Les Petits Guerriers Airsoft

Jean-Luc Tessier

Téléphone : 438-391-5616

Courriel : jean-luc.tessier@petitsguerriersairsoft.ca



Les Petits Guerriers Airsoft

Règlements

Table des matières

1. Principes conducteurs	_____	4
2. Règlements et éthique	_____	5
2.1. Règles générales	_____	5
2.2. Règles de sécurité	_____	8
2.3. Règles de jeu éthique	_____	13



Les Petits Guerriers Airsoft

Règlements

1. Principes conducteurs

Les Petits Guerriers Airsoft est un endroit où les joueurs se retrouvent pour pratiquer l'Airsoft entre amis. Par conséquent, tout écart de conduite qui va à l'encontre des règles du présent règlement ne sera pas toléré. Tout joueur qui contreviendrait à une des règles sera exclu d'un événement.

Les Petits Guerriers Airsoft pratiquent une activité ludique à vocation familiale et récréative dans le respect mutuel de tous les joueurs, et ceci, dans un environnement sécuritaire.



Les Petits Guerriers Airsoft

Règlements

2. Règlements et éthique

2.1. Règles générales

2.1.1. Par respect pour tous les joueurs, aucune violence physique et/ou verbale ne sera tolérée envers qui que ce soit. Ceux qui transgresseront cette règle seront expulsés immédiatement sans possibilité de remboursement.

2.1.2. Toujours par respect envers les joueurs, les gestes obscènes, dégradants ou offensants ne seront pas tolérés et encourront l'expulsion immédiate du joueur sans possibilité de remboursement.

2.1.3. Pour assurer la sécurité de tous les joueurs, un manquement aux règles de sécurité ne sera pas toléré et encourra l'expulsion immédiate du joueur sans possibilité de remboursement.

2.1.4. Les Petits Guerriers Airsoft font la promotion du jeu éthique tel que déterminé dans la section règles de jeu éthique. Un manquement à cette éthique sera pénalisé par les officiels des Petits Guerriers Airsoft.

2.1.5. Pour assurer la sécurité des jeunes joueurs, Les Petits Guerriers Airsoft exigent que les Airsoft de type « AEG » et « GBB » aient une vitesse maximale suivante :



Les Petits Guerriers Airsoft

Règlements

2.1.5.1. À l'intérieur de 375 pieds par secondes (PPS) avec des billes de 0.20 gr. (1 joule) pour tout type d'Airsoft.

2.1.5.2. À L'extérieur de 400 pieds par seconde (PPS) avec des billes de 0,20 gr. (1,5 joule) pour tout type d'Airsoft.

2.1.6. Pour les Airsoft de type « Sniper » à verrou le nombre de PPS maximum autorisé sera de 420 PPS à l'extérieur seulement avec une distance d'engagement de 75 pieds.

2.1.7. Le nombre de PPS maximal diminue en fonction de l'augmentation du poids de la bille pour assurer que le nombre de joule soit toujours le même.

2.1.8. Pour assurer la pérennité de nos environnements de jeu, Les Petits Guerriers Airsoft exigent que les joueurs utilisent des billes biodégradables. De plus, Les Petits Guerriers Airsoft exigent que les joueurs ramassent leurs déchets et en disposent à un endroit approprié. Les joueurs doivent aussi respecter les environnements de jeu et ne pas poser de geste qui pourrait endommager ceux-ci.

2.1.9. Étant donné que Les Petits Guerriers Airsoft font la promotion du jeu familial avec des jeunes de 10 ans et plus, toute consommation d'alcool ou de stupéfiants (cannabis et autres) ne sera pas tolérée et encourra l'expulsion immédiate du joueur sans possibilité de remboursement.



Les Petits Guerriers Airsoft

Règlements

2.1.10. Tous les joueurs doivent avoir complété le formulaire « exonération de responsabilité » pour pouvoir participer à un événement des Petits Guerriers Airsoft.

2.1.11. Tous les joueurs doivent déclarer aux officiels des Petits Guerriers Airsoft les conditions et situation médicales particulières dont ils font l'objet. Exemple: diabétique, allergique, cardiaque, etc.

2.1.12. Tous les joueurs sont responsables de leur matériel, que celui-ci soit loué ou leur propriété. Les Petits Guerriers Airsoft ne pourront pas être tenu responsable en cas bris, de vol ou de perte d'articles durant un événement. Les Petits Guerriers Airsoft recommandent que tous les joueurs identifient leur matériel et tous les articles de leurs équipements.



Les Petits Guerriers Airsoft

Règlements

2.2. Règles de sécurité

2.2.1. Lors des événements Airsoft, Les Petits Guerriers Airsoft identifient clairement les différentes zones sur les sites. Par exemple :

- **Zone de jeu;**
- **Zone de repos (zone sécuritaire);**
- **Zone sanitaire (zone sécuritaire);**
- **Zone de préparation (zone sécuritaire);**
- **Zone de transport et stationnement.**

Selon les zones, différentes restrictions et consignes de sécurité s'appliquent.

2.2.2. Les Petits Guerriers Airsoft exigent que les joueurs respectent les affiches et la signalisation sur le site. Il est interdit aux joueurs de modifier, altérer ou supprimer les affiches et la signalisation.

2.2.3. Les Petits Guerriers Airsoft interdisent l'utilisation de pointeur laser, car ces pointeurs, s'ils sont dirigés vers les yeux d'un joueur, peuvent causer un dommage permanent à sa vision incluant la cécité totale.

2.2.4. Les Petits Guerriers Airsoft exigent que les joueurs aient les équipements corporels de sécurité suivants pour jouer à l'Airsoft :

- **Un masque de sécurité qui cache le visage en entier ou;**
- **Une combinaison de masque et lunettes de sécurité qui cache le visage en entier;**



Les Petits Guerriers Airsoft

Règlements

- **Les lunettes de sécurité doivent empêcher une bille de pénétrer dessous.**
- **Les lunettes de sécurité doivent être de qualité balistique (norme ANSI Z87.1 ou CE EN166/170 certified) pouvant arrêter une bille lancée par un Airsoft.**
- **Des vêtements longs amples.**
- **Des gants.**

2.2.5. Les Petits Guerriers Airsoft exigent que les joueurs :

- **Ne laissent jamais un Airsoft chargé sans surveillance;**
- **Ne brandissent pas ou n'affichent un Airsoft en dehors des espaces de jeu prévus à cet effet;**
- **Aient toujours une mallette ou un étuis de transport pour ranger leur Airsoft en dehors des espaces de jeu prévus à cet effet;**
- **Ne pointent jamais un Airsoft en direction de quelque personne ou animal que ce soit en dehors des espaces de jeu prévus à cet effet.**
- **Possèdent un capuchon (protecteur) de canon (barrel plug) de couleur vive (exemple : rouge, orange, couleurs fluorescentes).**



Les Petits Guerriers Airsoft

Règlements

2.2.6. Les Petits Guerriers Airsoft interdisent l'utilisation de lasers de toutes formes et technologie.

2.2.7. Les Petits Guerriers Airsoft interdisent l'utilisation de lampe de poches stroboscopiques.

2.2.8. Règles en zone de jeu

- **La zone de jeu est l'endroit où les joueurs utilisent leurs Airsoft pour jouer. Cette zone est identifiée avec la signalisation appropriée.**
- **Dans cette zone, les joueurs doivent porter en permanence leurs équipements de sécurité tel que stipulé au règlement 2.3.**
- **Les Airsoft chargés ne doivent jamais quitter cette zone.**
- **Pour quitter cette zone, les Airsoft doivent obligatoirement être déchargés, le cran de sûreté de l'Airsoft doit avoir été mis en fonction pour en empêcher son fonctionnement et le protecteur de canon (barrel plug) doit être fixé au canon.**

2.2.9. Règles en zones de préparation (staging area), repos et sanitaires

- **Les zones de préparation, repos et sanitaires, comme leur nom l'indique, sont les endroits où les joueurs se préparent pour jouer et relaxent.**



Les Petits Guerriers Airsoft

Règlements

- ***Dans ces zones, les joueurs ne sont pas obligés de porter leurs équipements de sécurité. Conséquemment, aucun Airsoft fonctionnel dont le cran de sûreté est désactivé, dont le chargeur à billes est installé dans l'Airsoft et dont le protecteur de canon (barrel plug) n'est pas fixé au canon n'est autorisé dans cette zone.***
- ***Seuls les Airsoft désactivés, sans leur chargeur et ayant un capuchon de protection sur le bout du canon (barrel plug) sont autorisés dans cette zone.***
- ***Cette zone est identifiée avec la signalisation appropriée.***

2.2.10. Règles en zones de transport et stationnement

- ***Les zones de stationnement et transport sont des zones sans Airsoft à découvert.***
- ***Dans ces zones, les Airsoft doivent être dans un étui.***
- ***Dans ces zones, les joueurs ne sont pas obligés de porter leurs équipements de sécurité.***
- ***Ces zones sont identifiées avec la signalisation appropriée.***

2.2.11. Aucun écart de conduite ayant trait à la manipulation des Airsoft ne seront toléré, en voici quelques exemples :

- ***Pointer un Airsoft en direction de quelqu'un non-protégé (masque),***
- ***Tirer à blanc sur quelqu'un non-protégé,***
- ***Tirer dans les zones interdites.***



Les Petits Guerriers Airsoft

Règlements

2.2.12. La course sur des terrains accidentés, tel que dans les bois, n'est pas recommandée afin d'éviter les chutes imprévues qui occasionnent des blessures,

2.2.13. L'utilisation du Kill Rag pour indiquer que vous êtes mort est obligatoire. Un Kill Rag est un tissu de couleur rouge ou orange vif qui fait une dimension de 30 cm par 30 cm.

2.2.14. « L'Overshoot » est l'action de tirer en rafale sur un même adversaire une grande quantité de billes. Cette situation est interdite dans les événements des Petits Guerriers Airsoft.



Les Petits Guerriers Airsoft

Règlements

2.3. Règles de jeu éthique

2.3.1. Tous les joueurs doivent agir avec respect et courtoisie pendant et après le jeu envers les autres joueurs et les officiels des Petits Guerriers Airsoft ou des centres qui accueillent les événements Airsoft. Ainsi toute « engueulade » sera considérée comme de la violence verbale et sera traitée ainsi. Nous exigeons que les discussions se déroulent dans le calme et le respect mutuel.

2.3.2. En situation de blessure réelle, le joueur ou un autre joueur témoin de la blessure doit crier « 911 ». Le jeu est alors arrêté afin de porter secours au blessé. Le jeu reprend lorsque la situation est revenue à la normale sur l'aire de jeu.

2.3.3. Tous les joueurs doivent agir avec honnêteté et signaler haut et fort qu'ils ont été touchés par un autre joueur en criant le mot « HIT ».

2.3.3.1. Le « HIT » est défini comme étant tout impact sur le joueur d'une bille Airsoft. L'impact doit être sur le joueur lui-même et non sur son Airsoft. Le joueur touché devient un « mort ».



Les Petits Guerriers Airsoft

Règlements

2.3.3.2. Le joueur « mort » doit mettre son « KILL RAG » sur le plus haut point de son corps (exemple la tête) afin de l'identifier clairement comme un « mort ».



Les Petits Guerriers Airsoft

Règlements

2.3.3.3. Le joueur « mort » ne peut pas parler et ne doit aucunement communiquer quelque information que ce soit à un autre joueur. Le joueur mort peut revenir à la vie en allant dans une zone de résurrection (respawn zone).

2.3.3.4. La zone de résurrection est un endroit sur le terrain de jeu qui est désigné où les joueurs « morts » vont passer une période de temps réglementaire avant de revenir en jeu.

2.3.3.5. Le « KILL RAG » est un chiffon de couleur vive (ex.: rouge ou orange vif), et il vient clarifier la situation où un joueur a été tiré (joueur mort) et permet au joueur de retourner tranquillement à la zone de résurrection ou de se faire soigner par un médic ou un médecin. Les Petits Guerriers Airsoft exigent l'utilisation du « KILL RAG », car il augmente la sécurité du joueur en évitant qu'il se fasse lancer des billes lorsqu'il est mort.



Les Petits Guerriers Airsoft

Règlements

2.3.4. Le « Freeze » est une sommation à se rendre qu'un joueur fait à un autre joueur. Cette sommation est faite par courtoisie entre joueurs et contribue à la sécurité des joueurs en évitant les tirs rapprochés (de courte portée, 10 pieds/3 mètres) qui pourrait blesser l'autre joueur. Le joueur qui reçoit le « Freeze » doit accepter la sommation. On doit faire les « Freeze » un joueur à la fois, on ne peut pas faire plusieurs « Freeze » simultanément.

2.3.5. Le « Blindfire » ou « Blindshooting » communément appelé tir à l'aveuglette est formellement interdit. Tout joueur dit voir parfaitement sa cible avant de tirer dessus. Un joueur pris à faire du tir à l'aveuglette peut être expulsé de la partie en cours de jeu.

2.3.6. Les couteaux et autres armes « blanches » sont interdits. Seuls les couteaux en caoutchouc sont autorisés et doivent être utilisés selon les consignes donnés par les officiels des Petits Guerriers Airsoft.



Les Petits Guerriers Airsoft

Règlements

2.3.7. Seules les grenades de type Tornado ou M203 et autres modèles similaires sont autorisés. Toute grenade artisanale ou fonctionnant avec des explosifs ou autres mécanismes est prohibé pour des raisons de sécurité des joueurs. Pour fins de jeu, une grenade qui explose détruit une circonférence de 3 mètres (10 pieds approx). Les grenades peuvent détruire un bouclier ou « Riot Shield ».

2.3.8. Le bouclier « Riot Shield » est autorisé à titre de mécanisme défensif seulement. Il ne peut être utilisé comme mécanisme offensif.

2.3.9. Les Petits Guerriers Airsoft font la promotion des échanges amicaux entre les joueurs tel que :

- **Aider les nouveaux joueurs à comprendre et à respecter les règles de sécurité;**
- **Aider les nouveaux joueurs à comprendre les rudiments du jeu;**
- **Partager trucs et stratégies;**
- **Être modeste dans ses victoires et ses défaites;**



Les Petits Guerriers Airsoft

Règlements

2.3.10. La tricherie n'est pas tolérée. Elle peut entraîner l'expulsion de l'événement, sans possibilité de remboursement. La tricherie rend l'expérience du jeu désagréable pour l'ensemble des joueurs. Si un joueur croit voir un autre joueur tricher, vous devez le confirmer avec un autre joueur et le signaler immédiatement à un officiel des Petits Guerriers Airsoft. N'engagez pas directement le joueur qui est pris à tricher afin d'éviter un conflit inutile qui contreviendrait au règlement 2.1.1.

2.3.11. L'Overkill est une situation où un joueur tire une quantité anormalement grande de billes sur son adversaire après que celui-ci ait crié son hit et se soit déclaré mort par le fait même. Le joueur qui fait de l'Overkill sera sanctionné par un officiel des Petits Guerriers Airsoft. L'Overkill est considéré comme une infraction de sécurité.