



# ***Règlements***

***Version 3.0***

***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](mailto:jean-luc.tessier@petitsguerriersairsoft.ca)**



## **Les Petits Guerriers Airsoft Règlements**

### **Table des matières**

<b>1. Principes conducteurs</b>	4
<b>2. Règlements et éthique</b>	5
<b>2.1. Règles générales</b>	5
<b>2.2. Règles de sécurité</b>	7
<b>2.3. Règles de jeu éthique</b>	12



## **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 aient une vitesse maximale de 400 pieds par secondes avec des billes de 0.20gr.**



## **Les Petits Guerriers Airsoft**

### **Règlements**

**2.1.6. Pour assurer la pérennité de nos environnements de jeu, Les Petits Guerriers Airsoft exigent que les joueurs utilisent des billes biodégradables.**

**2.1.7. 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 ne sera pas tolérée et encourra l'expulsion immédiate du joueur sans possibilité de remboursement.**

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



## **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;**



## **Les Petits Guerriers Airsoft**

### **Règlements**

- **Une combinaison de masque et lunettes de sécurité qui cache le visage en entier;**
- **Les lunettes de sécurité doivent empêcher une bille de pénétrer dessous.**
- **Les lunettes de sécurité doivent être de qualité balistique 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 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 du 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 sera toléré, en voici quelques exemples :**

- **Pointer un Airsoft en direction de quelqu'un non-protégé (masque),**
- **Tirer à blanc sur quelqu'un non-protégé pour s'amuser,**



## **Les Petits Guerriers Airsoft**

### **Règlements**

- ***Tirer dans les zones interdites.***



## **Les Petits Guerriers Airsoft**

### **Règlements**

#### **2.3. Règles de jeu éthique**

**2.3.1. Tous les joueurs doivent agir avec 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.**

**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 disant 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 ».**

**2.3.3.2. 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).**



## **Les Petits Guerriers Airsoft**

### **Règlements**

**2.3.3.3. 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.**

**2.3.3.4. L'utilisation du « KILL RAG », qui est un chiffon de couleur rouge ou orange vif, vient clarifier la situation où un joueur a été tiré et permet au joueur de retourner tranquillement à la zone de résurrection ou de se faire soigner par un médecin ou un médecin. Les Petits Guerriers Airsoft recommandent fortement l'utilisation du « Kill Rag », car il évite de se faire lancer des billes lorsque l'on est mort.**

**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 afin d'éviter les tirs rapprochés (de courte portée) qui pourrait blesser l'autre joueur. Le joueur qui reçoit le « Freeze » accepte ou refuse la sommation. Si la sommation est refusée, le joueur qui émet la sommation peut alors tirer sur l'autre joueur.**



## **Les Petits Guerriers Airsoft**

### **Règlements**

**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 joue 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.**

**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 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**

- ***Rassurer les nouveaux joueurs en donnant des explications sur son propre équipement.***