



REGLEMENT

de la

Communauté Romande de Soft-Air

Version 1- 03.2012

Contenu

CHAPITRE 1: Sécurité	3
Article 1 : Généralité	3
Article 2 : Zone neutre.....	3
CHAPITRE 2: Règles de jeux	3
Article 3 : Joueurs.....	3
Article 4 : Règles de touches	4
Article 5 : Respawn	4
CHAPITRE 3: Répliques et billes	4
Article 6 : Répliques et distances de sécurité	4
Article 7 : Transport	5
Article 8 : Billes	5
CHAPITRE 4: Grenades et fumigènes	5
Article 9 : Grenades.....	5
Article 10 : Fumigènes	5
CHAPITRE 5: Participation des joueurs	5
Article 11: Principes.....	5
Article 12: Contrôle des présences et des répliques	5
Article 13 : Respect	6
CHAPITRE 6: Mesures disciplinaires	6
Article 14: Eviction de la CRSA ou de ses terrains	6
CHAPITRE 7: Dispositions finales	6
Article 15: Champs d'application.....	6
Article 16: Validité et entrée en vigueur	6

CHAPITRE 1: Sécurité

Article 1 : Généralité

- toute personne évoluant dans l'aire de jeu ou de manifestation doit être munie d'une paire de lunettes de protection agréée CE classe 3, ou d'un masque facial, en aucun les lunettes ne devront être retirées, sauf dans les zones neutres,
- en cas de présence de personnes extérieures à la partie (promeneurs ou véhicule), un arrêt de celle-ci doit immédiatement être annoncé. Les joueurs resteront à leur place et stopperont tous tirs et actions. On attendra que le site soit à nouveau clean pour annoncer la reprise de la partie,
- les participants qui jouent sont pleinement conscients des risques liés à la pratique de ce sport, et en aucun la CRSA ne pourra être tenue responsable pour des dommages éventuels.

Article 2 : Zone neutre

- pour chaque partie ou manifestation organisée, une zone neutre sera définie, et clairement indiquée. Cette zone ne fait en aucun cas partie du périmètre de jeu, et sera utilisée pour le regroupement des joueurs, de même que pour les pauses. Certaines règles doivent impérativement être respectées :
 - a. interdiction de pointer sa réplique sur un tiers,
 - b. interdiction de tirer,
 - c. faire pointer le canon de sa réplique vers le bas,
 - d. ne pas avoir de magasin engagé dans sa réplique,
 - e. la réplique doit être déchargée,
 - f. suivre les règles du comité ou des organisateurs.

CHAPITRE 2: Règles de jeux

Article 3 : Joueurs

Il existe deux statuts pour les joueurs :

- le joueur actif, qui peut évoluer à sa guise sur la surface de jeu
- le joueur touché qui a les obligations suivantes :
 - a. il doit crier « OUT »
 - b. il ne peut plus faire usage de sa réplique,
 - c. il ne peut pas transmettre des informations aux autres joueurs actifs,
 - d. il devra soit retourner au respawn ou attendre un médic pour revenir en jeu, selon les instructions données au briefing par les organisateurs.

Article 4 : Règles de touches

- le joueur actif est considéré comme touché dans les cas suivants :
 - a. il a reçu un impact de bille sur une quelconque partie de son corps et/ou de son équipement,
 - b. il a été déclaré OUT par un autre joueur qui ne l'a pas engagé du fait de sa trop proche situation,
 - c. les joueurs sont tenus de prendre en compte chaque touche et faire preuve de fair-play.
- Exceptions :
 - a. la réplique n'est pas considérée comme équipement selon l'art. 4 lettre a, et le joueur devra crier « réplique », sauf dans le cas ou sans la réplique il serait touché directement.
La réplique n'est pas une protection,
 - b. les ricochets ne comptent pas comme impact,

Article 5 : Respawn

- Le respawn est une zone où les joueurs ont la possibilité de « ressusciter » afin de pouvoir retourner en jeu :
 - a. cette zone ne s'applique que lorsque les organisateurs l'ont précisé et doit être clairement définie,
 - b. le joueur qui se rend dans cette zone redevient actif après un temps minimal de 2 min ou selon la règle établie par les organisateurs,
 - c. la zone ne fait en aucun cas partie de l'aire de jeu, par contre le port des lunettes de protection y est obligatoire, et seul des joueurs touchés peuvent y entrer.

CHAPITRE 3: Répliques et billes

Article 6 : Répliques et distances de sécurité

- La CRSA accepte uniquement des répliques de Soft-Air vendues comme telles au sens de la nouvelle loi sur les armes « LArm », et ceci pour autant que leur puissance ne soit pas supérieure à 2,9 joules.
- Les répliques sont classées selon les 3 catégories suivantes :

Catégorie	Puissance	Distance de sécurité	Cadence de tir
A	De 0 à 350 fps (bille 0,2g)	3m	Tir automatique
B	De 351 à 385 fps (bille 0,2g)	10m	Tir automatique
C	De 386 à 560 fps (bille 0,2g)	30m	Tir semi-automatique

- La catégorie C est réservée aux joueurs expérimentés, et les organisateurs se réservent le droit de refuser à un joueur le droit d'utiliser une telle réplique s'ils le jugent nécessaire.
- Les répliques d'armes blanches sont autorisées pour autant que la lame soit en caoutchouc souple.
- Les répliques de poing de plus de 350 fps ne sont pas autorisées.

Article 7 : Transport

- Les répliques doivent impérativement être transportées hors de la vue des tiers.
- La CRSA recommande l'utilisation de sac ou d'étui, et ceci même dans les voitures.

Article 8 : Billes

- Uniquement les billes biodégradables de 6mm ou de 8mm sont autorisées lors des parties de la CRSA.
- Sont strictement interdites :
 - a. les billes métalliques,
 - b. les billes contenant de la peinture.

CHAPITRE 4: Grenades et fumigènes

Article 9 : Grenades

- Toutes grenades de fabrication artisanale avec des artifices détonants sont strictement interdites.
- Seules les grenades à main vendues comme telles et librement accessibles sur le territoire suisse avec la mention « EMPA » ou autorisée à l'importation sont acceptées au sein de la CRSA.
- Le comité se réserve néanmoins le droit de refuser certain type de grenades jugées trop puissantes ou trop bruyantes, ou pouvant être dangereuses ou nocives pour la santé et/ou l'environnement.
- Le joueur est prié de présenter ces grenades aux organisateurs avant toute utilisation.
- Les Thunder 120 dB sont interdits

Article 10 : Fumigènes

- Tous fumigènes de fabrication artisanale au moyen de feu d'artifices, ou obtenu chimiquement sont strictement interdits.
- Uniquement les fumigènes vendus comme tels et librement accessibles sur le territoire suisse ou autorisés à l'importation sont acceptés au sein de la CRSA.
- Le comité se réserve néanmoins le droit de refuser certain type de fumigènes jugés trop puissants ou pouvant être nocifs pour la santé et/ou l'environnement.
- Le joueur est prié de ne pas faire une utilisation abusive de ces engins.

CHAPITRE 5: Participation des joueurs

Article 11: Principes

- Chaque joueur devra annoncer sa participation sur le forum, et ceci pour chaque partie.
- Les joueurs non membres de la CRSA qui voudront prendre part aux parties, devront s'acquitter d'une participation financière pour chaque partie.
- Le comité est libre de fixer le montant de cette participation.

Article 12: Contrôle des présences et des répliques

- Chaque joueur devra signer la liste des présences et passer sa/ses répliques au chrony.
- Chaque joueur non membre devra signer la décharge envers la CRSA et payer sa participation.

Article 13 : Respect

- Chaque joueur est responsable de ses déchets et est prié de laisser le terrain aussi propre que lorsqu'il est arrivé.
- Nous devons respecter l'environnement et les propriétaires des sites qui nous font confiance.

CHAPITRE 6: Mesures disciplinaires

Article 14: Eviction de la CRSA ou de ses terrains

- Toute personnes qui ne respectera pas ce règlement sera susceptible d'être exclue temporairement ou de manière définitive du club ou de l'accès à ses terrains.
- Le comité est le seul habilité à prendre ces décisions et s'engage à traiter de manière correcte chaque cas.
- Tout membre de la CRSA est tenu d'informer le comité ou les organisateurs s'il constate des infractions à ce règlement.

CHAPITRE 7: Dispositions finales

Article 15: Champs d'application

- Le présent règlement s'applique à toute personne participant à une partie organisée par la CRSA.

Article 16: Validité et entrée en vigueur

- Cette version a été acceptée par le comité de la CRSA le 26 mars 2012 et entre en vigueur immédiatement.