REGLEMENT

de la

Communauté Romande de Soft-Air

Version 3 mise à jour au 01.03.2022

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, fumigènes, boucliers 5

Article 9 : Grenades 5

Article 10 : Fumigènes 5

Article 11 : Boucliers 5

CHAPITRE 5 : Participation des joueurs 6

Article 12 : Principes 6

Article 13 : Contrôle des présences et des répliques 6

Article 14 : Respect 6

CHAPITRE 6 : Mesures disciplinaires 6

Article 15 : Eviction de la CRSA ou de ses terrains 6

CHAPITRE 7 : Dispositions finales 6

Article 16 : Champs d'application 6

Article 17 : 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 agrée 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 cas 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" ou "HIT",
    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.

Chaque joueur peut avoir à portée de main un gilet jaune ou orange de type gilet de circulation pour annoncer son statut de out de manière bien visible et distincte.

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 (Cut, corps à corps, etc..),
  c. les joueurs sont tenus de prendre en compte chaque touche et faire preuve de fair-play.

- Exceptions :
  a. 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 4,5 joules.
- Les répliques sont classées selon les 5 catégories suivantes : mesurée à la bille de jeu.

Catégorie	Puissance (J) max	Puissance (FPS) max	Distance de sécurité	Cadence de tir
A1 (1)	De 0 à 1,2 J	350	3m	Tir automatique
A2 (2)	De 1,21 à 1,4 J	388	10m	Tir automatique
A3 (3)	De 1,41 à 1,9 J	452	30m	Tir semi-automatique
B1 (4)	De 0 à 3J	568	30m	Réarmement manuel
B2 (5)	De 3,01 à 4,5 J	696	50m	Réarmement manuel

- La catégorie B2 (5) 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 catégorie A3 (3) et plus ne sont pas autorisées.
- Pour les catégories B1 (4) et B2 (5) un backup en catégorie A1 (1) est obligatoire.

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
- Sont strictement interdites :
    a. les billes métalliques, céramiques.
    b. les billes contenant de la peinture ou du talc.

CHAPITRE 4 : Grenades, fumigènes, boucliers

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, de même que les grenades avec balle à blanc sont interdites.
- Les grenades à billes, type Tornado, sont autorisées.

Article 10 : Fumigènes
- Tous les fumigènes sont strictement interdits, sauf cas particulier prévu par les organisateurs.

Article 11 : Boucliers
- L'utilisation d'un bouclier est autorisée, mais doit correspondre aux critères suivants :
    a. minimum 8 kg,
    b. ne doit pas être transparent, toutefois, une vitre peut être installée à la manière des boucliers pare-balles d'intervention,
    c. doit être portable par une seule personne et avoir un format de bouclier,
    d. le bouclier protège de tout lorsqu'il est dirigé contre un objet adverse, sauf des grenades.

Un fair-play exemplaire est demandé au porteur du bouclier et les orgas se réservent le droit d'interdire à quiconque l'usage d'un tel accessoire.

CHAPITRE 5 : Participation des joueurs

Article 12 : Principes

- Chaque joueur devra annoncer sa participation sur https://airsoft-contact.ch/ 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 13 : Contrôle des présences et des répliques

- Chaque joueur devra signer la liste des présences et passer sa/ses répliques au chrony.

Article 14 : 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 15 : 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 16 : Champs d'application

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

Article 17 : Validité et entrée en vigueur

- Cette version a été acceptée par le comité de la CRSA le 2 mars 2022 et entre en vigueur immédiatement.