

# Association Neuchâteloise de Soft Air



---

## Règlement

---

Février 2015

# CHAPITRE 1 : Sécurité

## Article 1 : En général

1. Quiconque évoluant sur la surface de jeu doit être muni d'une paire de lunettes de protection de softair vendue comme telle ou répondant aux normes de protection minimales EN 166 F, équivalentes ou supérieures. Il est en outre recommandé de porter un masque facial de paintball ou de softair vendu comme tel.  
Le comité se réserve le droit de déclarer invalides les lunettes qu'il juge trop fragiles.
2. En aucun cas les lunettes de protection ne doivent être retirées sur la surface de jeu.
3. En cas de présence de personnes externes à la partie de jeu, telles que promeneurs ou badauds, sur le terrain de jeux, la partie sera immédiatement stoppée, les joueurs cesseront leurs tirs et resteront à leur place.  
L'arrêt de jeu doit être annoncé par chacun de manière à être entendu et compris du maximum de joueurs possible par les mots 'stop jeu'.  
On attendra alors que lesdites personnes aient quitté le périmètre de jeu avant de reprendre la partie.  
La reprise du jeu est annoncée par les arbitres par le terme 'reprise'. L'annonce est relayée par chaque joueur.
4. Le joueur évolue en pleine connaissance des risques liés à la pratique du soft air et en aucun cas l'ANSA ne pourra être tenue responsable en cas d'accident.
5. Le joueur s'engage à respecter les quatre règles de sécurité suivantes :
  - Toutes les répliques sont toujours considérées chargées.
  - Ne jamais pointer le canon de sa réplique sur quelque chose que l'on ne veut pas atteindre.
  - Garder l'index hors de la détente tant que le dispositif de visée n'est pas sur le but.
  - Etre sûr de son but et de son environnement.
6. L'alcool et les drogues sont interdit du début à la fin de l'événement, pauses comprises.

## **Article 2 : Zone neutre**

1. Durant chaque partie de jeu une zone neutre sera établie.
2. Elle servira de lieu de campement et de regroupement pour les joueurs.
3. La zone neutre n'est pas considérée comme faisant partie du périmètre de jeu.
4. Elle devra être clairement définie.
5. Dans cette zone il est en outre interdit :
  - de pointer un tiers avec une réplique ;
  - de tirer.
6. De plus il est obligatoire de :
  - sécuriser sa réplique et de la pointer vers le sol ;
  - suivre les instructions des membres de l'organisation (arbitres et membres du comité) ;
  - retirer le magasin de sa réplique ;
  - décharger sa réplique (avant d'entrer dans la zone neutre).
  - Porter des lunettes de protection au sens de l'Art.1, al.1 lorsqu'une partie est en cours.

# **CHAPITRE 2 : Règles de jeux**

## **Article 3 : En général**

1. Les règles du présent chapitre s'appliquent d'office lors des parties de jeux de l'ANSA à tous les joueurs, sauf dispositions contraires des organisateurs.

## **Article 4 : Joueurs**

1. Il existe deux catégories de joueurs :
  - actifs (en jeu);
  - touchés ou out.
2. Chaque joueur débute la partie de jeu en tant que joueur actif.
3. Le joueur actif est libre d'action sur le périmètre de jeu.
4. Le joueur touché ne peut faire usage de répliques ou transmettre des informations sur le déroulement de la partie de jeu aux joueurs actifs.

## **Article 5 : Touches**

1. Le joueur actif est déclaré touché après avoir reçu au moins un impact de bille direct sur une quelconque partie de son corps ou de son équipement.
2. La réplique et ses accessoires sont considérés comme équipement au sens de l'article 5, alinéa 1.
3. Les ricochets ne comptent pas pour des impacts.
4. Lors de la touche, le joueur touché prononce de vive voix le terme «out» ou «touché».

5. Les joueurs sont tenus de prendre en compte chaque touche et de faire preuve de fair-play.  
En cas de doute, le joueur se déclare hors-jeu.

## **Article 6 : Respawn**

1. Le respawn ne s'applique que lorsque les organisateurs l'ont expressément précisé.
2. Le respawn consiste en un changement en cours de jeu du statut du joueur de «touché» à «actif».
3. Il se pratique en une zone clairement définie par les organisateurs.
4. Lorsqu'un joueur touché se rend dans cette dite zone, il devient joueur actif après une attente minimale de 2 minutes.
5. La zone de respawn n'est pas considérée comme faisant partie du périmètre de jeux, néanmoins le port de lunettes de sécurité y est obligatoire, et seuls les joueurs touchés peuvent y pénétrer.
6. Il est interdit de contenir les joueurs d'une équipe dans leur zone de respawn et ainsi les empêcher de retourner en jeu.

# CHAPITRE 3 : Répliques et munitions

## Article 7 : Répliques

1. L'ANSA accepte uniquement les répliques de soft air vendues comme telles pour autant qu'elles ne développent pas une puissance supérieure à 2.9 joules/560 fps (mesure effectuée avec des billes de 0.2g.) et qu'elles aient été contrôlées et catégorisées par un membre du comité et/ou de l'organisation.
2. L'utilisation des répliques est catégorisée en quatre catégories d'utilisation, de puissance limitée, et ce quelque soit le mode de fonctionnement :

### Catégories

Catégorie	FPS	Distances de sécurité	Mode de tir	Joules	Couleur
A	0 à 357	3 mètres	Coup par coup/ automatique	1.18	Noir
B	358 à 387	10 mètres	Coup par coup/ automatique	>1.18 à 1.38	Vert
C	388 à 450	30 mètres	Coup par coup	>1.38 à 1.88	Jaune
D	451 à 560	30 mètres	Coup par coup	>1.88 à 2.91	Rouge

3. Il est en outre formellement interdit d'ôter, de modifier ou de changer le signe distinctif relatif à la catégorie sur une réplique sans l'accord d'un membre du comité.
4. L'utilisation de répliques d'armes blanches est autorisée dans la mesure où ladite réplique est constituée d'une lame non contondante et non coupante ne dépassant pas les 20 cm.
5. Toute réplique de poing développant plus de 1,18J/357 fps est formellement interdite.
6. Seules les répliques sur lesquelles un mouvement de charge doit être opéré entre chaque tir sont autorisées dans la catégorie D
7. Tout joueur équipé d'une réplique de catégorie C ou D doit impérativement être également équipé d'une réplique de catégorie A.

## 8. Lance-grenades

- Vu leur principe de fonctionnement, les lance-grenades de soutien ne peuvent pas subir de contrôle radar. La distance de sécurité est donc limitée à 5m quel que soit le type de grenade utilisé.
- En vertu de l'Art.10, Al.1 et 2, tous les projectiles n'entrant pas dans la catégorie des projectiles autorisés sont interdits.
- Les grenades ne doivent être chargées qu'avec du gaz pour réplique de soutien vendu comme tel.

## Article 8 : Procédure

1. Le joueur présente sa réplique à un membre du comité qui vérifie la vitesse de sortie des billes du canon à l'aide d'un radar.
2. Il effectue au minimum quatre mesures et selon la moyenne des mesures obtenues attribue une catégorie à la réplique selon le tableau susmentionné.
3. Les mesures sont effectuées avec des billes de 0,2g fournies par l'organisation, le hop-up étant réglé tel qu'il est utilisé pendant le jeu.

## Article 9 : Munitions

1. Seules les billes de calibre de 6 ou 8 mm sont autorisées au sein de l'ANSA.
2. Sont strictement interdites :
  - les billes contenant de la peinture;
  - les billes métalliques;
  - Les billes en verre.

## Article 10: Equipement non-répertorié

1. Tout équipement non répertorié ou pris en compte par le présent règlement doit être présenté avant chaque événement.  
Le comité central et/ou les organisateurs se réservent le droit d'accepter ou exclure les éléments présentés à tout moment.

# CHAPITRE 4 : Grenades à billes et fumigènes

## Article 11 : Grenades à billes

1. Seules sont autorisées au sein de l'ANSA, les grenades à main à billes vendues comme telles, qui ne sont pas pyrotechniques et qui ont été approuvées par le comité. Le comité établit une liste des grenades à mains à billes autorisées.
2. L'effet de touche se fait par les projectiles prévus à cet effet. A défaut chaque joueur actif se trouvant dans un rayon de 5m autour du lieu de la détonation est réputé touché.  
En cas de jeu dans des lieux fermés, tout joueur se trouvant dans la même pièce qu'une grenade lors de sa détonation est réputé touché.
3. Les organisateurs de parties de jeu décident librement des opportunités d'utilisation lors des parties de jeu.

## Article 12 : Fumigènes

1. Seuls les fumigènes vendus comme tels et en vente libre sur le territoire de la Confédération ou autorisés à l'importation sont autorisés au sein de l'ANSA.
2. Le comité et/ou les organisateurs se réservent néanmoins le droit d'interdire des fumigènes jugés trop puissants ou ayant un caractère nocif pour la santé ou l'environnement.  
Le comité et/ou les organisateurs se réservent également le droit d'interdire les fumigènes si leur utilisation peut gêner le jeu d'une quelconque manière.
3. Les utilisateurs de fumigènes s'engagent à ne pas faire une utilisation abusive de tels moyens en cours de jeu.

# CHAPITRE 5 : Participation de joueurs non membres

## Article 13 : Principes

1. Les non membres désirant prendre part aux activités de l'ANSA, en particulier ses parties de jeu, devront s'acquitter d'une participation financière.
2. Ces derniers devront en outre s'annoncer d'avance aux organisateurs.
3. Le comité fixe le montant de la participation ainsi que les activités y étant soumises et dont il sera tenu compte au sens de l'article 13 alinéa 4.
4. Il est tenu compte lors de l'inscription au sein du club des participations versées durant l'année écoulée.

## Article 14 : Perception et contrôle

1. Les membres du comité ainsi que les organisateurs sont compétents quant à la perception de cette participation financière et quant au contrôle de son application.

# Chapitre 6 : Jeunes joueurs

## Article 15 : En général

1. Les activités «jeunes joueurs» sont ouvertes uniquement aux participants âgés de 14 à 18 ans révolus ainsi qu'aux membres ANSA et leurs invités.

## Article 16 : Sécurité

1. Le port d'un masque de protection faciale est obligatoire pour les jeunes joueurs.

## Article 17 : Puissances

1. Seules les répliques entrant dans les catégories A et B sont autorisées lors des parties jeunes joueurs (cf. Tableau de puissance du chap. 3, art.7, al.2)

## Article 18 : Participation financière

1. La cotisation d'inscription est d'un montant de CHF 10.- (paiement unique).
2. La cotisation de participation est d'un montant de CHF 5.- (paiement à chaque partie).

# CHAPITRE 7 : Mesures disciplinaires

## Article 19 : Eviction de l'ANSA et de ses terrains de jeux

1. Sera puni d'éviction de l'ANSA et/ou de ses parties de jeu temporairement ou de manière définitive quiconque n'aura intentionnellement pas respecté le présent règlement ou qui, par sa conduite, mets en danger les participants et/ou nuit par son comportement ou ses propos à la réputation ou aux intérêts de l'ANSA.
2. Si l'auteur a agi par négligence la peine pourra être diminuée. Pour les cas de peu de gravité aucune mesure ne sera prise.

## Article 20 : Compétences

1. Le comité est seul compétent pour prononcer et appliquer des mesures disciplinaires. Il tient compte des circonstances des actes et traite chaque cas et ce de manière impartiale.
2. Tout membre de l'ANSA est tenu de signaler au comité toute infraction aux présents règlements.

## Article 21 : Recours

1. Les décisions prises par le comité en matière disciplinaire peuvent faire l'objet d'un recours devant l'assemblée générale.
2. Les recours devront être dûment motivés et présentés au comité dans un délai d'un mois à compter du jour du verdict du comité.



# **CHAPITRE 8 : Dispositions finales**

## **Article 22 : Champs d'application**

1. Le présent règlement s'applique à toute personne prenant part à une manifestation de l'ANSA, telle que les parties de jeu, ainsi qu'à ses membres.

## **Article 23 : Validité et entrée en vigueur**

1. Le présent règlement de l'ANSA a été accepté par le comité le 18 janvier 2014. Il entre immédiatement en vigueur.

\*\*\*

***Au nom de l'Association Neuchâteloise de Soft Air***

### **Le comité :**

Le président : Julien Boss

Le vice président : Paul Godinat

Le trésorier : Thierry Bassani