



UNITÉ SCORPION 79



Règlement intérieur 2019

Article 1 :

Port de lunettes de protection adaptées à l'Airsoft, avec une homologation à l'impact obligatoire en phase de jeu ou sur le pas de tir.

Pour mémoire les normes de protection pour l'impact sont :

- ▷ EN 166 A résistance à 1037,49 FPS correspondant à 10Joules maximum.
- ▷ EN 166 B résistance à 803,64FPS correspondant à 6 joules maximum.
- ▷ EN 166 F résistance à basse énergie 311 FPS correspondant à 0.90 joules maximum insuffisante pour des répliques de 350 FPS (1.14 joules) et 450 FPS (1.88 Joules).

En zone de jeu ou en zone de tirs, il est strictement interdit d'enlever ses lunettes, en cas de problème avec ses protections oculaire (buée, verre cassé, etc. etc.) le joueur, l'observateur et/ou l'arbitre, devra impérativement (se mettre hors-jeu si il s'agit d'un joueur) le signaler à un organisateur et regagner la zone neutre immédiatement avant d'enlever ses protection oculaire.

Tout manquement à ces règles de sécurité peut après avis des membres du bureau conduire à des sanctions (voir annexe sanction).

En cas de lunettes cassées ne pas hésiter à stopper la partie en cours.



UNITÉ SCORPION 79



Article 2 :

Jouer avec fair-play (**ne jamais s'énerver**).

Les gueulards ne sont pas les bienvenus, ils ont un comportement qui ne convient pas à notre association, il sera demandé au joueur de rassembler ces affaires et de quitter notre terrain immédiatement.

Il est demandé à chaque adhérents, invités et/ou freelances de mettre l'accent sur ce point.

Dans cette optique, chacun doit respecter le jeu en se déclarent **OUT** lorsqu'il est :

- ▷ Touché par une bille
- ▷ Freezer verbalement et/ou par un couteau factice, grenades, mines ou toutes autres objets de jeu validés par un responsable
- ▷ Respecter les consignes et les distances de sécurité, ainsi que les directives de jeu.

Article 3 :

Une seule touche directe de bille sur n'importe quelle partie du corps, ou sur la réplique compte, le joueur touché dans ces condition doit se déclarer hors-jeu en criant « OUT » se mettre debout et adopter une position non agressive mains levées (sauf règle spécial de partie).

- ▷ Un joueur OUT, ne doit plus tirer, même sur de cibles ou des arbres, adopter une position neutre qui ne laisse pas de doute sur sa condition de hors-jeu.
- ▷ Il ne doit pas communiquer avec les autres joueurs, **sauf en cas de danger ou pour donner des consignes de sécurité.**
- ▷ Il ne doit plus se déplacer (**sauf si la règle du jeu le lui permet**).
- ▷ Si un joueur « OUT » se trouve au milieu de la ligne de tir entre deux ou plusieurs joueurs, il peut se déplacer afin de ne pas gêner le jeu ou pour sa propre sécurité.

Le retour en jeu ce fait suivant les règles en vigueur pour la partie en cours.

Lorsque qu'un joueur revient en jeu il doit le signaler en criant « soigné » ou « remise ou retour en jeu » (**sauf règle spécial de partie**) ou lors de la partie incorporation il doit crier « incorporation » ou en fonction des règles du scénario en vigueur.

Une seule touche directe de bille sur la réplique compte comme "OUT réplique".

- ▷ si le joueur à une autre réplique il peut la prendre,
- ▷ si le joueur n'a pas d'autre réplique, il ne peut plus tirer mais reste en jeu jusqu'à ce qu'il se fasse sortir, il peut communiquer les positions des ennemis, soigner ces camarades, etc. etc., le joueur touché doit se déclarer «OUT».
- ▷ Le joueur qui n'a plus de réplique peut s'il le veut, s'en faire prêter une, par un autre joueur de son équipe, mais uniquement sur place et pendant la phase de jeu, pas de retour en zone neutre pour aller en chercher une autre.

Petit rappel : il est interdit de tirer volontairement sur un joueur déjà OUT.



UNITÉ SCORPION 79



Article 4 :

Défense d'engager le tir à moins de :

- ▷ de 2 mètres pour les répliques de moins de 150 FPS
- ▷ de 5 mètres pour les répliques de 250 à 350 FPS
 - Pour les A.E.G le bon sens veut que l'on tir en coup par coup entre 5 et 10 m
- ▷ 10 mètres et plus pour les répliques de 350 à 400 FPS (AEG, GBB-R et contre snipe), le cas échéant, prévoir une réplique secondaire.
- ▷ 10 mètres pour les répliques de 400 à 450 FPS (Sniper coup par coup), le cas échéant, prévoir une réplique secondaire.

En dessous de 5 mètres, utiliser : le mot « **Freeze** » ou une réplique de moins de **250fps**, ou un couteau factice par exemple (**toutes les répliques et/ou couteaux factices, devons être validés par un responsable, avant utilisation, voir annexe répliques**).

Le mot « **Freeze** » est préconisé, sauf si le scénario prévoit autre choses.

Article 5 :

Un « **Freeze** » annoncé à une distance de plus de 5 mètres ne compte pas, (sauf **pour les snipers et contre-sniper**).

Le « **Freeze** » peut être utilisé uniquement si la personne « **Freezer** » est complètement dégagé, si elle est caché derrière une protection ou si elle se trouve trop loin le « **Freeze** » ne compte pas, en cas de doute mesurer la distance immédiatement afin d'écartier tout éventuel litige.

Pour qu'un « **Freeze** », soit validé il ne doit présenter aucune ambiguïté, et doit être annoncé clairement en pointant sa réplique en direction du joueur **Freezer**, s'il y a plusieurs joueurs à **Freezer** annoncé un **Freeze** par joueur et en pointant le canon de la réplique en direction de chaque joueur à **Freezer**, si la distance correspond le joueur « **Freezer** » doit se déclarer OUT.

Autre possibilité :

- ▷ Le joueur **Freezer** juge qu'il y trop d'obstacles entre lui et le tireur il peut lui demander de lui tirer dessus une seule bille, s'il est touché il doit se déclarer OUT, sinon dans les deux cas les deux joueurs reculent de 20 mètres et/ou retourne à leurs point de respawn respectif, retournent en jeu immédiatement sans se déclarer out.
- ▷ Dans le cas où les deux joueurs se mettent en joue simultanément, c'est le premier à dire **Freeze** qui reste en jeu, en cas ou les deux disent **Freeze en même temps**, alors faire preuve de Fair-play et se déclarer tout deux hors-jeu.

Si un joueur est touché physiquement par une main et/ou une réplique il doit se déclarer **OUT**.

Attention : pour des règles spéciale de type infiltration, le joueur touché ne doit pas crier OUT et se déclare hors-jeu silencieusement et suit alors la règle en vigueur de la partie.



UNITÉ SCORPION 79



Article 6 :

A la fin de la phase de jeu (**fin de partie annoncé**)

Les chargeurs doivent être retirés des répliques, une petite rafale ou plusieurs coups doivent être tirés en direction du sol afin de s'assurer que le canon de la réplique est bien vide, puis les répliques doivent être placées en mode sécurité.

Article 7:

Dans la zone neutre, **les répliques doivent être impérativement en mode sécurité et chargeurs de billes retirés**, dans l'impossibilité de retirer le chargeur (exemple P90 équipé d'une ammo-box), débrancher la batterie suffira.

Article 8 :

Interdiction de tirer :

- ▷ **Dans la zone neutre**
- ▷ **De l'extérieur vers la zone neutre**
- ▷ **De la zone neutre vers l'extérieur.**

Aucun tir dans la zone neutre ne sera toléré même pour "réglage". Une zone de tir est spécialement aménagée en ce sens.

Aucuns tirs même à vide ne sont autorisés dans la zone neutre.

La seule autorisation se situe au niveau de la zone de tir spécialement aménagée et uniquement à cet endroit, **le port de lunettes de protection est obligatoire sur la zone de tir.**

Article 9 :

Ne jamais traverser la zone neutre pour rejoindre une autre partie du terrain en phase de jeu.



UNITÉ SCORPION 79



Article 10 :

Ne jamais tirer volontairement sur les arbitres, les visiteurs ou les "reporters".

Article 11 :

Aucune utilisation de laser n'est autorisée

Le cas échéant, celui-ci devra être démonté de la réplique, ou vidé de ces batteries à la demande de l'organisateur responsable.

En cas de refus le joueur ne sera pas autorisé à jouer et devra quitter le terrain.

Cependant une dérogation est possible pour une partie spéciale scénarisée,
Mais seulement avec accord du responsable de l'association présent).

Article 12 :

Ne jamais tirer en première intention dans la tête

Les tirs dans les jambes ou le corps sont aussi efficaces et moins dangereux, donc proscrire les tirs à la tête.

Sauf s'il n'y a aucune autre possibilité.

Exemple la personne visé est positionné derrière une barricade ou une autre protection (cabane, bouclier, etc. etc....), lors de sa phase de riposte ne laisse dépasser que sa tête des protections, s'il n'y a pas d'autre possibilité le tir est autorisé sans insistance, coup par coup 1 ou 2 billes maximum.

Cependant un joueur suspecté de tirer volontairement dans la tête, sera mis en garde et s'il s'obstine avec ce genre de comportement, il s'expose à des sanctions (voir l'annexe des sanctions) qui peuvent aller jusqu'à l'exclusion de la partie et/ou du terrain.

Article 13 :

Les billes qui touchent par ricochets ne comptent pas.

Article 14 :

Les engagements en "**corps à corps**" sont bien évidemment proscrits quel que soit le scénario (sauf avec un couteau factice, mais dans la limite du raisonnables, **pas de coups de poing ni de coups de pied, ni étranglement même simulés (liste non exhaustive)**)).



UNITÉ SCORPION 79



Article 15 :

Le non-respect de la loi sur la réglementation de l'Airsoft en général et du port des uniformes, dans le cadre de l'association, entraînera aussitôt l'exclusion du joueur incriminé de la partie, voir son exclusion de l'association.

Quelques rappels de la loi:

- interdiction formelle en lieu public, de porter une tenue de combat complète (article 433-15 du code pénale), d'utiliser un véhicule et/ou un insigne officiel, le contrevenant s'expose à six mois de d'emprisonnement et 7500€ d'amende.

- interdiction formelle en lieu public de porter une réplique (Article 132-75 du code pénal), elle doit être rangée dans une housse et hors vu des passants et ne pas être en état de servir, chargeur vidé de ces billes et batterie enlevé, le contrevenant s'expose des sections pénales pouvant aller jusqu'à un emprisonnement à perpétuité et à la saisie pour destruction complète de tout son matériels et répliques.

Article 16 :

Les Tirs dit, à la Libanaise sont interdits, pour la simple et bonne raison que ce sont des tirs sans visibilités et que, dans cette situation, il n'est pas possible de viser et de contrôler ces tirs, ce qui peut provoquer des tirs sur une personne déjà OUT, ne permet pas d'éviter les tirs à la tête, ainsi que de tirer en dessous des distances de sécurité sur un joueur pouvant s'être rapproché sans qu'on ne s'en rende compte.

De plus, ce genre de tir ne compte pas si un joueur est touché par ce type de tir il signale au tireur que son tir est interdit et ne se déclare pas OUT, si le tireur malgré tout s'obstine à tirer de cette manière le signaler à un membre du bureau ou à défaut à un organisateur qui avertira le joueur incriminé qu'il risque une sanction (voir annexe sanctions).

Article 17 :

Interdiction de dépasser les zones de jeux délimités.

Article 18 :

Les membres de l'association, ainsi que les invités, les Freelance et les visiteurs se doivent d'accepter les règles de sécurité de l'association US-79.



UNITÉ SCORPION 79



Article 19 :

Dans le cas de non-respect des règles de sécurité, le participant et/ou visiteur en question se verra banni de la zone de jeu immédiatement et s'il s'agit d'un membre son adhésion pourra être remise en cause.

Article 20 :

Toutes les répliques seront passées au chrony, voir Annexe 1, stipules les puissances des répliques autorisées en phase de jeu, Elles sont calculées en « **Feet Per Second** » à l'aide d'un chrony.

Mesure des AEG et contre-sniper avec de la bille 0,20g fournie par l'association,
Mesure des répliques de snipers avec leurs billes de jeu.

Petite clause :

Le contrôle des puissances des snipers avec leurs billes de jeu est une proposition de l'assemblée générale du 08/12/2018.

Mais sous réserve de test, si cela devient compliquer. Le bureau s'offre la possibilité de revenir à l'ancienne méthode.

À partir de maintenant le passage au chrony pour les répliques de pompes 3 billes sont possibles techniquement, cela devient donc un passage obligatoire avant de jouer.

Article 21:

Toute personne ayant une réplique dont la puissance est supérieure aux catégories stipulées dans l'annexe 1, **ne sera pas autorisée à jouer dans nos parties ou devra changer de réplique.**

Si elle dépasse les 2 joules légalement autorisés, elle est considérée comme une arme, elle n'est pas autorisée sur nos terrains de jeu, ni dans la zone neutre et devra rester dans le coffre de la voiture de son propriétaire.



UNITÉ SCORPION 79



Article 22:

Des contrôles inopinés de chrony pourront avoir lieu, et tout joueur qui refuse de se plier au contrôle ne sera pas autorisé à jouer avec une réplique non contrôlée et validée par un responsable.

Des contrôles de chrony peuvent avoir lieu si (liste non exhaustive) :

- ▷ **À la demande d'un joueur.**
- ▷ **À la demande d'un membre du bureau.**
- ▷ **En cas de doute sur une réplique.**

Article 23:

Le règlement intérieur doit être validé par les membres du bureau, les membres de l'association doivent en prendre connaissance.

La signature notée sur le bulletin de présentation vaut pour acceptation totale et sans réserve dudit règlement intérieur.

Il est consultable sur notre site www.us79.fr, dans la rubrique règlement intérieur

Article 24:

L'utilisation de billes biodégradables est obligatoire pour les AEG (convention avec les propriétaires des terrains), seules les répliques du type Sniper ou GBB-R utilisant des billes non-biodégradables sont exemptées de cette obligation, au vu du faible nombre de billes tirées et de la difficulté à trouver des billes biodégradables de qualité en haut grammage.

Article 25:

Pour les OP et/ou parties Spéciales, les membres organisateurs de l'association se doivent de se conformer au dress-code prévu et de s'équiper de l'écusson de l'association ainsi que de talkie-walkie.

Toutes personnes, membres, freelances, invités, joueurs et/ou non-joueurs, participant à une partie standard, spéciale et/ou OP consentent à la publication des photographies et vidéos prises et diffusées sur notre site et forum dans un but publicitaire et ce gratuitement.

Le fait de signer le bulletin de présentation vaut pour renoncement aux droits audiovisuels et l'acceptation de publication de son image, de son pseudo et le cas échéant de son prénom.



UNITÉ SCORPION 79



Article 26:

Une partie d'Airsoft ne peut avoir lieu sous le couvert de l'association Unité Scorpion 79, que si au moins un des membres représentant du bureau de ladite association est présent.

Article 27:

Il est formellement interdit à tous joueurs, d'amener des armes, sous quelque forme que ce soit, sur les terrains dont dispose l'association, les vrais couteaux sont tolérés, mais uniquement en zone neutre et dans un cadre de bricolage ou de repas.

Article 28:

L'accès de chaque joueur aux terrains d'Airsoft est laissé à la libre appréciation des membres du bureau ou à défaut de l'organisateur présent.

Article 29:

A chaque partie, des pancartes d'avertissement réglementant l'accès et mentionnant l'obligation de porter des protections oculaires seront disposées à l'entrée du terrain ainsi qu'à l'entrée de la zone de jeu.

Article 30:

Si un joueur souhaite régler un différend entre lui et un autre joueur.

Il doit faire appel à un membre du bureau présent, ou à défaut, d'un organisateur ou d'un arbitre, qui fera office de médiateur, **aucun règlement de comptes ne sera toléré**, seule la bonne humeur, la rigolade et le fair-play sont de mises.

Le joueur contrevenant s'expose à des sanctions immédiates.

Article 31:

En cas de présence ou d'arrivée inopinés de promeneurs.

Il est du devoir de chaque joueur présent sur le terrain, membre ou non de l'association d'interrompre immédiatement la partie et de crier **Pause ! Promeneur !** de le signaler par radio s'il en est équipé.

Le joueur doit ensuite aller sécuriser le promeneur. Il prendra soin de déposer au préalable ses répliques et de ne pas prendre une attitude menaçante. Il contactera un arbitre ou un organisateur afin que celui-ci évacue le promeneur en toute sécurité.



UNITÉ SCORPION 79



Article 32:

Les arbitres sont des personnes présentes sur le terrain, pour veiller au respect des règles de jeu et de sécurité. Ils sont représentés par un gilet fluo. Il est interdit de tirer sur un arbitre.

Tous les membres à jour de cotisation et ayant au moins un an d'ancienneté au sein de l'us79 et/ou avoir l'approbation du bureau et/ou du responsable présent peuvent occuper le poste d'arbitre.

Le cas échéant, si aucun membre ne se propose en tant que volontaire, il en sera désigné un d'office dans chaque équipe et un roulement sera mis en place.

Un arbitre peut librement déclarer un joueur out, remettre un joueur out en jeu, ou procéder à des tests de répliques au chronographe.

Un joueur refusant de se plier aux décisions d'un arbitre peut être exclu de la partie en cours après avis des membres du bureau ou de l'organisateur responsable présents.

Un arbitre peut également procéder, en cas de doute, à des "tests de fair-play". Si un joueur est suspecté de triche, un arbitre peut utiliser une réplique pour tirer discrètement sur ce joueur, et constater si ce joueur se déclare hors-jeu ou non. Ce joueur pourra ensuite être remis en jeu suivant les consignes de l'arbitre.

Il est toutefois rappelé aux joueurs subissant ce test qu'il ne s'agit justement que d'un test.

Indépendamment de votre bonne volonté et de votre fair-play, une situation peut avoir eu lieu laissant un doute à un joueur ou à un arbitre. N'oubliez pas que suivant la perspective des joueurs, les apparences peuvent être trompeuses. De même, vous pouvez avoir été touché par une bille sans vous en être rendu compte.

Ce test permet justement de prouver votre bonne foi et votre fair-play, et ne doit donc pas être mal interprété.

Toute personne présente sur le terrain et ne jouant pas (exemple : photographe, joueur en pause,...) doit utiliser le gilet fluo afin de ne pas se faire tirer dessus, sans toutefois disposer des prérogatives des arbitres.

Article 33:

Le cas échéant, les autorités seront prévenues du lieu et de la date de la partie (mairie, police, gendarmerie, etc.).

Article 34:

Le R.S.O. est une obligation légale. Il retrace la vie juridique de l'association de sa création à sa dissolution. Il doit obligatoirement être situé au siège social de l'association. Les seules personnes à pouvoir y inscrire les annotations requises sont le Président, le Secrétaire, et le Trésorier.

Toutefois, il peut être consulté par tous les membres de l'association en activité sur une simple demande par écrit.



UNITÉ SCORPION 79



Article 35

Responsabilité Civile Association L'unité Scorpion 79, souscrit un contrat d'assurance couvrant sa responsabilité civile et les dommages liés à l'activité associative. L'assurance de l'association couvre les dommages corporels et les dommages incorporels de ses membres adhérents.

Article 36:

Responsabilité Civile membre de l'unité Scorpion 79, qu'il soit membre régulier ou occasionnel, doit disposer d'une assurance complémentaire pour couvrir les dommages provoqués par un non-respect des règles et usages de l'activité de l'Airsoft de manière accidentelle ou de manière délibérée.

En cas de non-respect du règlement et/ou à l'usage de l'activité de l'Airsoft de manière non conforme à la réglementation, que ce soit de manière accidentelle ou de manière délibérée, l'association ainsi que les membres du bureau se dégagent de toutes responsabilités.

S'il le souhaite chaque participant pourra souscrire auprès de son assureur à titre personnel, indépendamment de l'association US79, une extension de garantie de type contrat individuel accident, s'il souhaite en accroître le champ de garantie.

Article 37:

Approbation et modifications du règlement intérieur. Le règlement est établi et modifié par le bureau, le règlement intérieur à la même force obligatoire pour les membres et membres occasionnels (freelances et invités) que les statuts.

Ce règlement intérieur est à disposition sur notre site et forum, tous les membres adhérents et non adhérents de l'association US79, doivent en prendre connaissance.

Article 38:

Toutes les répliques d'armes de type Airsoft (manuels, Blow back, électrique, gaz, Co², à pompe ou sniper, etc. etc....), sont autorisées pendant les parties, **dans la mesure où elles respectent les normes de puissances et de limitation de vitesse de l'association, et obtiennent l'approbation du responsable présent sur place le jour de la partie.**



UNITÉ SCORPION 79



Article 39:

Les ressources humaines de l'association.

Les ressources humaines de l'association se composent de membres actifs, de membres candidats actifs, de membres occasionnels et de membres volontaires, seront considérés comme tels, ceux qui auront versé la somme prévue et votée lors de l'assemblée général.

1°) Membres actifs :

Seront considérés comme tels, ceux qui auront versé la somme de **34€** de cotisation annuelle constitue un forfait donnant droit de participation aux activités de l'association.

2°) Membres candidats actifs :

Seront considérés comme tels, des nouveaux membres qui auront versé la somme de **34€** de cotisation annuelle, un forfait donnant droit de participation aux activités de l'association, mais sont en attente de validation de la part du bureau directeur pour devenir membres actifs.

3°) Membres d'honneur :

Ils sont choisis parmi des personnes ayant rendu des services à l'association. Ils sont dispensés de tout versement et de toute prestation en nature.

4°) Membres occasionnels :

Ils sont dénommés "Freelance". Ils doivent verser la somme de **5€** de cotisation à la journée, cette cotisation constitue un droit d'accès aux activités de l'association pour une journée.

Pour les freelances qui ne sont donc pas par définition membres de l'us79, ils s'acquittent de **5€** de participation pour la journée de jeu et son couvert à titre des dommages corporels qu'ils peuvent subir.

Mais ne sont pas couverts pour les dommages incorporels, de plus ils ne sont pas non plus couverts pour les dommages corporels et incorporels qu'ils pourraient provoquer par un non-respect des règles et usages de l'activité de l'Airsoft de manière accidentelle ou de manière délibérée, seul leur propre assurance peut les couvrir.

5°) Membres volontaires :

Seront considérés comme tels, ceux qui, pour une raison ou une autre ne désirent pas cotiser, mais ce portes volontaires pour participer à des actions et/ou des actes, ceci bénévolement, au sein de l'association, qu'ils s'agissent actes sur le terrain ou dans le cadre du bureau ils ne sont pas dénommée Freelance, mais sont considérés comme tels sur le terrain de jeu, peuvent participer aux parties, ils doivent verser une cotisation forfaitaire de **5€** la journée.

Article 40 :

Une liste des points importants du règlement intérieur et du comportement sur le terrain, sera affichée sur chaque terrain. Les freelances et autres joueurs d'associations amis, devront en prendre connaissances avant une partie.



UNITÉ SCORPION 79



Article 41 :

Des fiches de présentation donnant lieu d'acceptation permanente du règlement intérieur, des règles de jeu et de sécurité seront faites pour les associations amies (toute modification du règlement sera stipulée aux associations amies).

Leurs signatures équivalant à acceptation et à la lecture du règlement par tous les membres de leurs associations).

Article 42 :

L'association se dégage de toutes responsabilités en cas de perte ou de vol, de réplique, de matériel et/ou effet personnel en zone neutre et/ou en zone de jeu, avant, pendant et après les parties.

Article 43 :

Aucun remboursement total ou partiel du prorata de la cotisation ne pourra être exigé d'un membre quittant l'association.

Article 44:

La carte de membre nominative de chaque membre de l'association unité scorpion 79 pour l'année en cours peut être demandée à chaque membre lors de leurs déplacements dans une autre association pour prouver leur appartenance à l'US79.

Article 45:

Les répliques particulières de type :

HIGH CYCLE (réplique tirant en rafale très rapide).

Elles sont autorisées, mais reste à l'appréciation des organisateurs présents, sous réserve que :

- L'utilisateur réduise au maximum le temps d'appui sur la queue de détente.
- Ne pas visée la tête.
- Utiliser avec du bon sens

En cas de non-respect de ces règles de base, il sera demandé aux joueurs incriminés une seule fois de changer de réplique, s'il ne peut pas (n'a pas d'autre réplique) ou s'il refuse il devra quitter le jeu.

En fonction de cela et au vu des utilisations futur, si cela cause des problèmes, ce genre de réplique pourra être interdite sur nos terrains.



UNITÉ SCORPION 79



Réplique à réserve de gaz en bouteille de type, POLARSTAR, WOLVERINE équipé d'un système HPA.

Qu'est-ce que le HPA (High Pressure air) ?

Le système HPA fonctionne avec une bouteille d'air pressurisé reliée à la réplique par un flexible.

Lorsque le joueur actionne la queue de détente, un contacteur intégré dans la GEARBOX ouvre une électrovanne, le volume d'air alors libéré par la vanne est contrôlé par une unité de contrôle située dans la crosse de la réplique.

Plus problématique, rappelons en effet qu'une fois en jeu, **il est très facile de modifier la puissance d'un système HPA**, contrairement aux GEARBOX classiques.

En effet il suffit simplement de tourner une vanne pour augmenter la puissance de la réplique et dépasser la limite autorisée, impossible donc de garantir à 100% aux autres joueurs la puissance en jeu de ces répliques.

Interdite sur nos terrains, pas de dérogation.



UNITÉ SCORPION 79



Article 46:

Rédacteur du présent règlement :

- PLANTIVEAU Stéphane ditGOKU.

Les membres du bureau de l'US79

- C'TANPrésident

- KEYSER SOZÉVice-président

- ACHILLE Vice-Président

- GOKU..... Secrétaire

- ZOUZSecrétaire- adjoint.

- FROSTYTrésorier.

Mise à jour le 1^{er} janvier 2019



UNITÉ SCORPION 79



Annexe 1

* Puissance des répliques avec billes 0,20gr:

- 1) Puissance autorisée pour un AEG: **350Fps** maximum.
- 2) Puissance autorisée pour les répliques de poing, GBB, GNBB et Co² : **350 Fps** maximum.
- 3) Puissance autorisée pour le contre-snipe AEG et/ou GBB-R : **400 Fps** maximum.
 - ▷ (Pour les AEG, bloqué mécaniquement en coup par coup sans possibilité de changement sans démontage, avec une cadence de tir d'environ 1 coup par second, simulant un rechargement manuel, et non pas des coups répétés ressemblant à une rafale lente, dans ce cas, il y aura une mise en garde,
 - ▷ si la personne tir des rafales courtes, il lui sera demandé, une seule fois de changer de réplique, s'il refuse ou qu'il n'a pas d'autre possibilité, il devra quitter le jeu).
- 4) puissances maximum autorisée pour les snipers : **450 Fps** maximum (à réarmement manuel).

Aucune tolérance de dépassement ne sera acceptée (même de 1 FPS).

5) **Les répliques sont testées Hop-Up réglé.**

6) **Aucune dérogation ne sera accordée et tout joueur qui refuse de se plier au contrôle ne sera pas autorisé à jouer avec une réplique non contrôlée et validée par un responsable.**
Ce règlement est applicable uniquement lors des parties officielles de l'association Unité Scorpion 79.

Tous les membres doivent savoir qu'ils ne sont pas couverts par l'assurance de l'US79 lors de parties non officielles auquel ils pourraient participer.

Dans le cas d'une partie organisée par une autre association, les joueurs de l'association veilleront à prendre connaissance et à respecter scrupuleusement le règlement intérieur de l'association hôte.



UNITÉ SCORPION 79



Sanctions

En cas de non-respect du présent règlement intérieur, différentes sanctions pourront le cas échéant être prise, suivant les cas, soit immédiatement sur place, soit avec une concertation du bureau.

Il y a trois niveaux de sanctions :

- 1) Avertissement verbal et/ou écrit.
- 2) **Exclusion de la partie en cours ou du terrain.**
- 3) **Exclusion temporaire ou définitive de l'association conformément aux articles précités précédemment.**

Liste des motifs de sanction (non-exhaustive):

Modifiable en fonction de l'évolution de l'association et/ou de la situation.

- 1) **Non-respect des règles de sécurité**
- 2) **Non-respect du règlement intérieur.**
- 3) Non-respect des statuts.
- 4) Non-respect de la législation en vigueur concernant l'Airsoft et le port de l'uniforme.
- 5) **Mise en danger de la vie ou de l'intégrité physique ou mental des personnes et/ou des animaux sauvages et/ou domestiques.**
- 6) **Destruction volontaire des biens de l'association ou mis à disposition de l'association.**
- 7) **Destruction volontaire des biens des membres de l'association, des joueurs invités et/ou Free-lance accueilli par l'association.**
- 8) Non-règlement de la cotisation due à l'association.
- 9) **Avertissement répété (trois maximum pour l'année en cours)**
- 10) **Insulte, discrimination, manque évident de fair-play, ou toutes autres attitudes ayant nature à porter préjudice à l'association.**



UNITÉ SCORPION 79



Annexe Répliques.

Autres répliques et fumigènes :

Les couteaux factices en plastique doivent être présentés en même temps que le passage des répliques au chronographe, **leurs acceptations sur le terrain sont laissées à la libre appréciation des membres du bureau et/ou organisateurs présents.**

Dans le cas d'autres répliques à projectiles et/ou sonores (type grenade 40mm, claymores, mines, grenades, arcs, arbalètes, épées, etc. etc. Liste non exhaustive), **leurs acceptations sur le terrain est laissé à la libre appréciation des membres du bureau et/ou responsables présents, qui pourront éventuellement fixer des règles d'utilisation.**

Les fumigènes de fabrication artisanale sont interdits.

Leurs utilisations **non autorisé** peuvent conduire, après avis des membres du bureau et/ou du responsable présent, à l'exclusion du joueur de la partie en cours.

Les fumigènes de fabrication industrielle peuvent être tolérés sur nos terrains, mais uniquement aux conditions suivantes :

- 1) utilisation autorisé uniquement après approbation de l'organisateur et/ou membre du bureau présent.
- 2) Le fumigène doit avoir été présenté auparavant à un membre du bureau.
- 3) **Le fumigène ne doit pas être lacrymogène.**
- 4) Les organisateurs de la partie ont expressément donné leur accord en début de partie à l'utilisation des fumigènes (**cet accord peut varier suivant les conditions météorologiques, le type de fumigène, la couleur de la fumée, la présence ou non d'une voie publique**), liste non exhaustive.
- 5) Le fumigène doit rester sous surveillance du joueur et/ou non joueur qui l'a lancé durant toute la durée de sa combustion.
- 6) Le joueur activant un fumigène doit crier "**Fumigène !**" en l'envoyant ou le posant. Tout déplacement du fumigène ne doit se faire qu'avec les protections thermiques adéquates, et en criant à nouveau "Fumigène !".
- 7) **Une fois la combustion du fumigène terminé, il doit être ramassé par la personne qui l'a utilisé.**



UNITÉ SCORPION 79



Annexe recommandations et interdictions.

Recommandations :

Les joueurs extérieurs à l'association sont seuls responsables de leurs protections oculaires. L'association leur recommande de n'utiliser que des produits certifiés EN 166 A ou B, les joueurs acceptent leurs pleines responsabilités en cas d'accident lié à la non-conformité de leurs protections oculaires.

Dans un souci de protection des dents et du visage, l'association recommande le port d'un masque permettant de protéger ces parties, et disposant de la norme EN 16 A ou B, les joueurs acceptent leurs pleines responsabilités en cas d'accident lié à la non-conformité de leurs protections.

De plus, les terrains utilisés étant souvent accidentés, l'association recommande le port de chaussures montantes, afin de maintenir au mieux les chevilles, les joueurs acceptent leurs pleines responsabilités en cas d'accident lié à la non-conformité de leurs protections

Les joueurs ne respectant pas les recommandations de l'association, acceptent leurs pleines responsabilités en cas d'accident lié à la non-conformité de leurs protections oculaire, faciale et de chevilles et dégage l'association Unité Scorpion 79 et l'ensemble de son bureau de toutes responsabilités.



UNITÉ SCORPION 79



Annexe recommandations et interdictions.

Interdictions :

Il est strictement interdit de consommer de l'alcool et/ou des stupéfiants sur le terrain, avant, pendant et après une partie.

Dans ce cas, les organisateurs de la partie préviendront immédiatement les autorités, et ce joueur sera exclu de la partie en cours et cas de récidive, s'il s'agit d'un membre, son adhésion au sein de l'association, pourra être remise en cause, s'il s'agit d'un invité et/ou d'un freelance, il ne sera plus autorisé à venir jouer sur nos terrains.

Il est également prohibé d'être en état d'ébriété ou sous l'action de produit stupéfiant à son arrivée sur le terrain, les autorités seront également prévenues, et ce joueur sera exclu de la partie en cours et cas de récidive, s'il s'agit d'un membre, son adhésion au sein de l'association, pourra être remise en cause, s'il s'agit d'un invité et/ou d'un freelance, il ne sera plus autorisé à venir jouer sur nos terrains.

Toute dégradation du terrain est interdite. Les déchets ne doivent pas être jetés sur le terrain, chaque participant, membre ou non, est responsable de ces déchets et doit les ramener avec lui.

L'utilisation de laser est interdite (voir article 11).

L'utilisation de lampe à effet stroboscopique est interdite.

Les tirs sur les animaux sauvages et/ou domestique sont interdits et peuvent entraîner une sanction immédiate du membre incriminé et en cas de récidive sera exclu définitivement de l'association.

Interdiction de fumer dans la zone de jeu, autorisé en zone neutre, le joueur fumeur en zone neutre doit ramasser ces mégots.

Tous les joueurs sont responsables de leurs déchets, ils doivent les ramasser en fin de journée et les emmener avec eux, en cas d'oubli volontaire ou non ils seront signalés et en cas de récidives le joueur incriminé risque des sanctions.