



Green Turtle Squad
Association Fribourgeoise de Soft Air

Règlement

Chapitre 1 : Sécurité.....	2
Article 1 : En général.....	2
Article 2 : Zone neutre	2
Chapitre 2 : Règles de jeux	3
Article 3 : En général.....	3
Article 4 : Joueurs	3
Article 5 : Touches.....	3
Article 6 : Respawn	4
Chapitre 3 : Répliques et munitions	4
Article 7 : Répliques	4
Article 8 : Procédure.....	5
Article 9 : Munitions	5
Article 10 : Equipement non-répertorié	5
Chapitre 4 : Grenades à billes	6
Article 11 : Grenades à billes	6
Chapitre 5 : Participation de joueurs non-membres	6
Article 12 : Principes	6
Article 13 : Perception et contrôle	6
Article 14 : Participation financière	6
Chapitre 6 : Mesures disciplinaires	7
Article 15 : Eviction de la GTS et de ses terrains de jeux	7
Article 16 : Compétences	7
Article 17 : Recours	7
Chapitre 7 : Dispositions finales	7
Article 18 : Champs d'application	7
Article 19 : Validité et entrée en vigueur	7

Chapitre 1 : Sécurité

Article 1 : En général

1. Quiconque se trouvant 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 protections 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 ou répondant aux normes suscitées. 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 pendant la partie en cours, tels que promeneurs 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 possibles par les mots « stop jeu », ou soit à l'aide d'une radio. On attendra alors que ces 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' à l'aide d'une radio, utile pour les personnes qui en possèdent ou à coup de sifflet. 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 la GTS ne pourra être tenue responsable en cas d'accidents.
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.
 - Être sûr de son but et de son environnement.
6. L'alcool et les drogues sont interdits 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

Les règles du présent chapitre s'appliquent d'office lors des parties de jeux de la GTS 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 ou out ne peut faire usage de répliques ou transmettre des informations sur le déroulement de la partie de jeu aux joueurs actifs, puisqu'il est censé être « mort »

Article 5 : Touches

- 1 17. 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 4.
- 3 Les ricochets ne comptent pas pour des impacts.
- 4 Lors de la touche, le joueur touché prononce de vive voix le terme « OUT ».
- 5 Les joueurs sont tenus de prendre en compte chaque touche et de faire preuve de fairplay. En cas de doute, le joueur se déclare hors-jeu. Nous conseillons d'avoir un bout de tissu jaune où gilet pour que l'on nous remarque bien une fois out.

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 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 est obligatoire, et seuls les joueurs touchés peuvent y pénétrer.
- 6 Il est interdit de tirer sur les joueurs d'une équipe dans leur zone de respawn et ainsi les empêcher de retourner en jeu. Valable aussi pour les joueurs qui sortent du respawn de ne pas tirer sur les autres joueurs depuis cette zone.

Chapitre 3 : Répliques et munitions

Article 7 : Répliques

- 1 La GTS accepte uniquement les répliques de softair vendues comme telles pour autant qu'elles ne développent pas une puissance supérieure de 3.5 joules (mesure effectuée avec la bille de jeu du joueur.) 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 présenté dans le tableau qui suit, de puissance limitée, et ce, quel que soit le mode de fonctionnement :

Catégorie	Catégorie	Joules	Distance de sécurité	Mode de tir
A	Blanc	0 à 1.20 J	3 mètres	Auto/Semi
B	Bleu	1.21 à 1.40 J	10 mètres	Auto/Semi
C	Jaune	1.41 à 2.00J	20 mètres	Semi
D	Rouge	2.01 à 3.00 J	30 mètres	Semi PA obligatoire

- 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 Toute réplique de poing peut être utilisée en dessous de 3 mètres mais seulement à gaz.
- 5 Seules les répliques sur lesquelles un mouvement de charge doit être opéré entre chaque tir sont autorisées dans la catégorie D où avec accord du comité.
- 6 Tout joueur équipé d'une réplique de catégorie C ou D doit impérativement être également équipé d'une réplique de catégorie A.
- 7 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.9, alinéa 1, 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 puissance de sortie des billes du canon à l'aide d'un radar reconnue.
- 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 la bille de jeu du joueur, 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 et biodégradables sont autorisées au sein de la GTS.
- 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

Article 11 : Grenades à billes

- 1 Seules sont autorisées au sein de la GTS, 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.
- 4 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 12 : Principes

- 1 Les non-membres désirant prendre part aux activités de la GTS, 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 12, alinéa 1.
- 4 Il est tenu compte lors de l'inscription au sein de l'association des participations versées durant l'année écoulée.

Article 13 : 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

Article 14 : Participation financière

- 1 La cotisation annuelle est d'un montant de CHF (A définir chaque fin d'année) et (paiement en deux fois).
- 2 La cotisation de participation est d'un montant de CHF 10.- (paiement à chaque partie).

Chapitre 6 : Mesures disciplinaires

Article 15 : Eviction de la GTS et de ses terrains de jeux

- 1 Sera puni d'éviction de la GTS 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 la GTS.
- 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 16 : 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 la GTS est tenu de signaler au comité toute infraction aux présents règlements.

Article 17 : 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 7 : Dispositions finales

Article 18 : Champs d'application

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

Article 19 : Validité et entrée en vigueur

- 1 Le présent règlement de la GTS a été accepté par le comité le 5 janvier 2019. Il entre immédiatement en vigueur.