

Activité AIRSOFT

Consignes de sécurité et d'engagement :

Concernant les répliques :

- Pour les forces amies, privilégier prioritairement du matériel en dotation dans l'armée française (FAMAS, PA,...), à défaut du matériel des Forces spéciales, à défaut étrangers.

Puissance :

- conformément à la réglementation **0.08 joules et inférieure à 2 joules**
(Décret n° 2013-700 du 30 juillet 2013 portant application de la loi n° 2012-304 du 6 mars 2012)
- Pas contrainte de taille.

Il faudra adapter sa distance d'engagement minimum en fonction de la puissance de sa réplique.

- Des contraintes d'engagement et de tir qui vous seront indiquées sur place.
(nombre de billes, interdiction d'usage, coup par coup, semi-automatique,...)

- **Usage de billes BIO uniquement** (Zone natura 2000). Contrainte de quantité indiquée sur place (40).

- Port des protections visuelles obligatoires

- Port d'équipement de protection individuelle obligatoire sur certaine zone (lunette ou masque) à apporter avec sa réplique, ainsi que vos billes BIO, pour ceux qui n'effectuent pas de location.
- selon l'équipement de la réplique (point de visé; spring/ électrique-gaz; ...), un rééquilibrage des groupes ou équipes sera apporté.

Location AIRSOFT

RAPPEL : prévoir un CHEQUE de CAUTION de 50 euros pour la réplique.

En cas de dégradation ou perte, le chèque sera débité.

La location comprend le matériel suivant :

- 1 réplique de FAMAS spring Cybergun avec sangle de portage simple
- 1 chargeur
- les billes BIO dégradables nécessaires prévues par le scénario
- 1 paire de lunette de protection (si vous en avez des personnelles apportez les).

Précisions matérielles et diverses

Outre les indications données dans le règlement général du RAID, en complément ou/ et rappel

RAID : Tenue treilli ou tenue uniforme

Cérémonie / vin d'honneur : Tenue de l'exercice. Pour les forces ennemies : tenue civile non panachée avec des effets militaires.

NUIT :

catégorie Commando = nuit dehors sans tente en bivouac.

Repas :

Participants au RAID : Repas du vendredi soir et samedi matin et samedi midi sur réservation,

Sac à dos (COMMANDO) ou musette : n'oubliez pas ...

- Gourde d'eau pleine au départ
- couverts métalliques (fourchette, couteau, quart (verre métallique))
- lampe (frontale conseillée)
- crayon pour écrire

REGLEMENT AIRSOFT - RAID UNOR Anjou

A défaut de l'usage de véritable arme, pour des raisons de sécurité, l'association utilise des répliques d'armes. On privilégiera prioritairement du matériel en dotation dans l'armée française (FAMAS, PA,...), à défaut du matériel des Forces spéciales, à défaut étrangers, à défaut matériels de la 2^{de} guerre mondiale. Les conditions d'emplois et d'utilisation seront similaires à l'usage des vraies armes. Le canon reste orienté dans une direction non dangereuse (sol,...). On arme et ôte la sécurité que lorsque nécessaire. On vit, on dort, on respire ... avec son arme.

Ainsi les COMMANDO feront preuves de tirs tactiques ciblés où chaque coup doit aller au but.

1/ Out

Lorsque que vous êtes touché, sur n'importe quelle partie de votre corps (même le petit doigt, la chaussure, ou un pli de votre pantalon, ou par quelqu'un de votre équipe), vous êtes considéré comme Out. L'airsoft est un jeu basé sur le Fair-Play, en cas de doute, ne réfléchissez pas, déclarez vous Out. Les rebonds et ricochets ne comptent pas. Une fois touché, annoncez le vocalement en criant bien fort *OUT*, levez vous, levez bien haut votre réplique (à la verticale) pour montrer que vous êtes Out, faite le de préférence dos tourné par rapport au tir qui vous a sorti, pour éviter de vous prendre une mauvaise rafale, surtout ne rester pas à couvert, on risque de vous prendre pour quelqu'un encore en jeu. Dans les scénarios avec des médecins, restez assis, et en cas de tir, protégez votre visage avec votre réplique.

Une fois out, attention, faite en sorte de ne pas couvrir les autres joueurs.

De plus, il est interdit de ce servir des personnes Out comme protection.

2/ Tir touchant la réplique.

En airsoft, le tir sur une réplique ne compte pas comme un out.

3/ Tirs à la libanaise.

Le tir à la libanaise consiste à faire des tirs au jugé en ne faisant dépasser que la réplique d'un couvert.

Les tirs à la libanaise sont interdits, le tireurs doit toujours avoir une ligne de vue clair et précise de là où il tire.

4/ Out vocal simultané.

Lorsqu'une situation de double out vocal (les deux pointent leur répliques l'un sur l'autre), les deux joueurs sont out (et pas forcément que celui que le crie le moins vite).

5/ Out vocal en infériorité numérique.

Vous entrez dans une pièce, vous êtes seul, et vous voyez 5 joueurs, comment savoir combien vous en sortez à la voix ? Simple, criez *1 Mort*, *2 Mort*, *3 Mort* etc..., au moment où l'un des joueurs réagit et vous Out à son tour, c'est la fin, par exemple, si l'un des joueurs vous Out après que vous ayez dit *2 Mort*, vous avez sorti 2 joueurs.

A notez que la personne peut Outer 2 ennemis à la fois si elle a une réplique dans chaque mains.

6/ Ports des matériels suivant, même à titre décoratif ou d'apparat n'est pas autorisé pour les participants : armes, couteau, étoile chinoise, machette, sabre, pistolet (PA) à plomb, ...

7/ Les boucliers ne sont pas autorisés.

8/ Les mines et artifices sont interdits.

Usage de grenade d'Airsoft non autorisé.



9/ Les morts ne parlent pas, ...

Les morts ne parlent pas (même à la radio), et ne font pas de signe !

Si le scénario a des médecins, les blessés ne peuvent que crier *MEDIC*, rien d'autre !

Une personne Out ne peut en AUCUN cas utiliser sa réplique.



11/ Ne pas espionner la radio adverse ou la DIREX. Interdiction d'écoute

12 / Ne pas tirer sur un joueur à moins de 10 mètres. Il faut le mettre en joue et lui dire qu'il est touché : « t'es OUT ! »
Distance à adapté selon la réplique :



- Sniper (max 450 fps) : interdit de tirer à moins de 25 mètres
- AEG et Gaz (max 350 fps) : interdit de tirer à moins de 15 mètres
- Spring (>250 fps): interdit de tirer à moins de 10 mètres (FAMAS DE LOCATION)

13/ Une personne peut-être mise Out silencieusement, par l'apposition des mains simultanément sur les 2 épaules d'un autres participants, sans aucune prise de self-defense, close-combat, ou usage de réplique de couteau.

14/ La zone neutre.

aucun tir ne doit être effectué depuis ou vers cette zone, même si le tir est dirigé vers une zone vide, les ricochets et accidents arrivent plus souvent que prévu.

15/ Ne jamais orienter sa réplique vers :

-une personne spectatrice, ou hors du jeu afin d'éviter les accidents et de ne pas l'effrayer volontairement.

16/ Ne jamais ouvrir le feu vers :

-une personne

➤ hors du jeu

➤ sans lunette de protection

➤ à moins de 10 m.

- vers un matériel (voiture, ...) ou bâtiment hors du jeu (vitre, ...)

17/ Ne pas tirer sur les organisateurs ou une personne hors de « l'exercice ».

Les organisateurs hors du jeu sont identifiables avec une chasuble réfléchissante.

18/ Soyez attentif aux personnes Out.

Ne jamais tirer sur les personnes Out, ils sont généralement au repos et font moins attention à leur environnement.

19/ Un journaliste ou photographe, jouant la PRESSE, aura une bande presse.

Dans ce cas il est intégré au scénario.

20/ Mettre les répliques sur sécurité.

Dés que vous quittez une zone d'action, les sécurités des répliques doivent être remises, certaines ont la gâchette sensible.

21/ Eviter les headshots et les mauvais réflexes.

Le réflexe de base chez tout débutant, c'est de viser la tête (reflexe de jeux vidéo en général). Visez une autre partie du corps. (Les dents ça se casse, ...).

22/ Le retour (respawn) à la vie, hormis cas de MEDIC, ne s'effectue que sur ordre de la DIREX ou suivant ses consignes.

23/ Respecter l'environnement dans lequel vous êtes en ne laissant aucune trace de votre passage.

24/ Le début de partie ou sa fin (lors d'un combat de rencontre par exemple) est indiqué par la DIREX par moyen soit :

-radio, téléphone,

-Signal visuel

-Signal sonore

-Zone géographique

-Heure fixée

-Signal continu = début ou fin de partie

-3 signaux successifs = rassemblement des amis, et mesures de sécurité sur les répliques.

-4 signaux successifs = rassemblement des amis et ennemis, et mesures de sécurité sur les répliques.