

## ⚠ RÈGLEMENT GÉNÉRAL SARGE&CO ⚠

ENTRÉE EN VIGUEUR LE 1ER AVRIL 2019

MIS À JOUR AU 1ER JANVIER 2020

### [1] Généralités :

- Le présent règlement s'applique en intégralité à toutes personnes présentes sur les sites et aux participants d'un événement organisé par Sarge & Co. Nul n'est censé ignorer le règlement.
- Enfreindre le règlement conduira à des sanctions pouvant aller d'un simple avertissement à l'exclusion de l'événement en cours et/ou du site sans remboursement, voir même à l'exclusion définitive de tous les événements à venir.
- Le présent règlement est sujet à modifications, une annonce sera effectuée le cas échéant.

### [2] Participation à un événement :

- Les événements organisés par Sarge & Co et leurs sites sont réservés aux personnes majeures au moment de leur inscription.
- Pour participer à un événement vous devez réserver votre place sur notre billetterie dédiée.
- Lors de votre arrivée sur l'événement vous devrez obligatoirement présenter une pièce d'identité ainsi que votre bon de commande imprimé (ou bien une capture d'écran complète de celui-ci).
- Veuillez à respecter les heures d'arrivées sur le terrain ou votre accès à l'événement vous sera refusé.

### [3] Règles de sécurité et de comportement :

Toute action de votre part doit avant tout être régie par le fair-play, la bonne humeur et la volonté de maintenir votre sécurité et celle d'autrui.

#### A/ Sécurité sur le terrain :

- Le port de lunettes de protection ou d'un masque adapté à l'airsoft est obligatoire lors de nos événements et/ou sur nos sites dans les zones portant la signalétique de sécurité.

Le port de protections complémentaires tels que casques et protections faciales est vivement recommandé.

- Les joueurs doivent respecter les balisages mis en place ainsi que les consignes données par les intervenants lors des événements.

- Tout problème relatif à la sécurité (balise manquante ou dégradée, accident...) doit être remonté immédiatement à un responsable.
- En fin d'évènements ou en rejoignant la zone Safe, le joueur doit impérativement désengager le chargeur de sa réplique principale, évacuer les dernières billes généralement présentes dans le bloc hop-up de celle-ci et enfin mettre le sélecteur de tirs en « sécurité ». Les répliques de poing doivent être mises en sécurité dans leur étui.
- Aucun chargeur ne doit être engagé en zone Safe.
- La consommation d'alcool ou participer à un événement sous l'emprise de celle-ci est strictement interdit.
- Les substances illicites sont interdites. Leur possession ou leur consommation par un participant entraîne son exclusion définitive de l'évènement et/ou du site.
- Il est interdit de grimper / d'enjamber un obstacle plus haut que votre hauteur de taille.
- Il est interdit de courir dans le noir si vous ne voyez pas où vous allez.
- Il est interdit de sprinter sur l'ensemble de la zone de jeu.
- les tirs d'un étage à l'autre sont interdits hors cages d'escaliers
- Déplacez-vous avec précaution, préférez la sécurité à l'efficacité dans le jeu.

#### B/ Sécurité lors des engagements :

- Il est impératif de respecter les distances d'engagement propres à chaque réplique.
- Il est interdit de se pencher par les fenêtres pour tirer, vous pouvez tirer par les fenêtres mais seul le canon de votre réplique peut dépasser de celle-ci, le puit du chargeur doit rester à l'intérieur.
- Les tirs à l'aveugle (dit « tirs à la libanaise ») sont interdits, vous devez avoir les yeux derrière vos organes de visée en toutes circonstances et être sur de votre cible !
- 
- Ne visez pas la tête, sauf si c'est la seule option de tir possible. Préférez les tirs aux épaules et à la ceinture, éviter en particulier le gilet.
- Par anticipation, lorsque vous entrez dans une zone à faible distance d'engagement, passez à la réplique de poing ou autre réplique sans distance minimale d'engagement.
- Il est interdit de tirer au travers d'un trou inférieur à la taille d'une feuille A4 de près.
- Les lancers de grenades à main doivent être annoncés, dites « Grenade ! » avant d'effectuer votre lancer.
- Les grenades à mains doivent obligatoirement être lancées en cuillère (balancier du bas vers le haut), et à hauteur d'homme uniquement (interdit de lancer une grenade d'un étage vers le bas ou inversement par exemple).
- L'overshoot sans identification et analyse de la cible est interdit. Seul un responsable est à même de juger la pertinence d'un l'overshoot.

#### C/ Règles de comportements :

- Vous devez maintenir une bonne ambiance et l’immersion dans le jeu.
- Les « gueulantes » sont interdites sur les sites, si vous n’arrivez pas à régler un problème rapidement et dans le calme absolu, vous devez contacter un responsable.
- Il est interdit de déplacer des éléments du décors / de créer des barricades.
- Tout participants doit faire preuve d’un fair-play et d’un bon sens exemplaire.
- Le respect des autres participants est impératif, pas d’insultes (même pour « rigoler »), pas de discriminations ni de moqueries, à l’inverse n’hésitez pas à féliciter ou encourager les autres, ils vous le rendront mille fois.
- Veillez à ne pas abandonner vos déchets sur les sites, jetez les dans une poubelle ou repartez avec.

#### [4] Limitations de puissance et distances d’engagements :

Au début de chaque événement un contrôle obligatoire des puissances de vos répliques sera effectué.

La puissance d’une réplique sera mesurée au chrony, avec des billes de 6mm de 0,20 grammes fournis par un responsable. Les informations seront notées dans un carnet dédié. Des contrôles en cours d’évènements auront également lieu, le moindre écart de puissance sera sanctionné de l’exclusion du participant.

- Répliques de poing (PA semi-automatique) (GBB, AEP, CO2...) jusqu’à 330 fps : Pas de distance minimum d’engagement.
- Répliques longues (semi-automatique) (AEG, GBBR, SPRING, CO2, HPA...) jusqu’à 330 fps : Pas de distance minimum d’engagement.
- Répliques longues (semi-automatique) (AEG, GBBR, SPRING, CO2, HPA...) 330 à 400 fps : 5 mètres de distance minimale d’engagement.
- Répliques de soutien (rafales courtes) (M249, M60, LMG, RPK...) jusqu’à 350 fps : 10 mètres de distance minimale d’engagement.
- Répliques de sniper / anti-sniper (semi-automatique) (répliques dédiés obligatoires) : jusqu’à 425 fps : 10 mètres de distance minimale d’engagement.
- Répliques de sniper (Spring ou gaz à actionnement manuel) : jusqu’à 467fps : 20 mètres de distance minimale d’engagement.

#### [5] Limitations sur le matériel autorisé :

A/ Pyrotechnie.

Tout artifice ou fumigène est soumis à autorisations.

B/ Grenades à main :

Seules les grenades à gaz « Tornado », « Kimera », « Cyclone » ou équivalent à ces modèles sont autorisées.

Les grenades mécaniques sont autorisées

Toutes les autres grenades sont soumises à autorisations de la part du responsable (CO2, grenades pyrotechniques, etc etc...)

C/ Couteau d'exercice :

Les répliques de couteaux sont autorisées, la lame doit être inoffensive (plastique souple / caoutchouc).

Le lancer de couteau d'exercice est interdit.

Tout autre couteau est interdit même à but décoratif.

D/ Boucliers tactiques :

Les répliques de boucliers tactiques doivent être signalées à un membre de l'organisation avant le début d'un évènement qui pourra décider ou non d'autoriser la personne à s'en servir.

Le porteur du bouclier ne pourra tirer qu'avec une réplique d'arme de poing (PA).

Un bouclier ne protège pas des grenades à main ni des grenades 40mm.

E/ Emports personnel (par phases de jeu) :

– 300 billes maximum sur soi pour vos répliques.

– 1 Grenades à main maximum sur soi.

– 2 Grenades 40mm maximum sur soi.

– L'emport des répliques de soutien n'est pas limité.

– Les chargeurs Hi-cap sont interdits hors soutien (maximum 120 billes).

– Vous pouvez retourner faire le plein de billes ou recharger vos grenades en zone safe uniquement (Si vous passez en zone Safe, vous devrez ensuite repartir de votre respawn).

F/ Divers :

– Il est interdit d'avoir des armes sur soi, même à but décoratif.

-Les grenades 40 mm doivent être déclenchées via un lance grenade.

-Seules sont considérées comme grenades 40 mm, les grenades se mettant dans un lance grenade (les appareils se plaçant sous les pistolets sont considérés comme fusil à pompe.)

[6] Matériel obligatoire :

A/ Sécurité :

– Des lunettes de protection adaptées à l'airsoft.

– Des chaussures protégeant les chevilles et assurant un bon maintien du pied (type intervention ou randonnée par exemple) sont vivement conseillées.

- Des protections corporelles adaptées au jeu.
- Un brassard de soin (factice), un témoin lumineux clignotant ou kill-rag à sortir lorsque vous êtes « out ».

#### B/ Dresscode :

- Il est impératif de respecter le dresscode sélectionné lors de votre inscription.
- Ce que nous attendons des participants est d'avoir une tenue crédible renforçant l'immersion dans l'évènement.
- Un responsable pourra refuser l'accès à un joueur ayant une tenue jugée inadaptée.

#### [7] Règles de touches :

##### A/ Élimination d'un joueur :

- 1 touche de bille vous élimine (Les tirs alliés comptent !).
- Une explosion de grenade à moins de 5 mètres vous élimine (que vous preniez une bille ou non).
- Une bille provenant d'une grenade à plus de 5 mètres vous élimine également.
- Les grenades à main et les grenades de 40mm éliminent tous les joueurs d'une petite pièce qu'ils soient cachés ou non dans le décor (derrière une table, un rideau, une barricade...).
- Une touche au couteau d'exercice vous élimine (vous ne devez pas crier OUT pour respecter l'action de votre adversaire). Toucher un adversaire avec une crosse ou une main sur l'épaule également.
- Un ricochet ne compte pas, dites « Ricochet ! » à voix haute pour lever tout doute. (Vous devez être sûre à 100% qu'il s'agit bien d'un ricochet).
- Dans le doute, déclarez-vous "out" ! .
- Si vous avez touché un joueur allié, remettez ce joueur reste en jeu et vous retourner à votre spawn.
- Le « out vocal » n'existe pas.

##### B/ Tir sur réplique :

- Une touche de bille sur la réplique que vous avez en main neutralise cette dernière, vous devez utiliser une autre réplique.
- Si vous n'avez pas d'autre réplique, vous êtes out (Vous pouvez utiliser votre couteau factice en dernier recours).
- Lorsque votre réplique est neutralisée, criez « RÉPLIQUE OUT ! » de manière claire et audible.
- Repassez par votre point de respawn pour pouvoir utiliser de nouveau votre réplique.

#### [8] Lorsque vous êtes éliminés (out) :

#### A/ Si c'est votre première touche :

- Criez « OUT ! » de manière claire et audible de loin tout en levant la main en l'air.
- Sortez/allumez votre killrag
- Mettez-vous au sol (sauf si zone dangereuses déplacez-vous avant de vous mettre au sol) .
- Comptez jusqu'à 30 à voix haute.
- Vous pouvez également dire « Medic !! ». – Si un médecin vous a soigné pendant les 30 secondes, dites « Reprise ! » à voix haute et reprenez le jeu.
- Gardez votre brassard de soin au bras pour signaler que vous avez déjà été touché.
- Si vous arrivez à 30 et qu'aucun médecin ne vous a soigné, dites « Out déf ! » (Pour out définitif) à voix haute et regagnez votre point de respawn tout en gardant une main en l'air et en vous signalant sur votre passage.

#### B/ Si vous avez déjà été soigné :

- Criez « OUT Def ! » de manière claire et audible de loin tout en levant la main en l'air.
- Regagnez votre point de respawn tout en gardant une main en l'air et en vous signalant sur votre passage.

#### C/ Au point de respawn :

- Les règles de respawn peuvent varier d'un scénario à l'autre, soyez attentifs lors des briefings.
- Lorsque vous repartez en jeu dites « Retour en jeu ! » à voix haute.
- Enlevez votre brassard de soin de votre bras lorsque vous repartez en jeu, vous reprenez une nouvelle vie à chaque respawn et pouvez donc vous faire soigner de nouveau.
- signalez-vous en tant que out lors des passages de portes et le long de votre trajet retour.

#### D/ Les médecins :

- Les règles de soins et le nombre de médecins peuvent varier d'un scénario à l'autre, soyez attentifs lors des briefings. (a défaut d'annonce au brief, tous les joueurs sont medics)
- Les médecins sont strictement définis avant le début de la partie, vous ne pouvez pas changer de médecins en cours de partie.
- Le médecin peut soigner un joueur  
« out » en lui faisant un nœud au bras avec le brassard de soin de ce dernier, le joueur conserve alors son brassard de soin autour du bras.
- Le médecin ne peut donc pas soigner un joueur déjà soigné.
- Un médecin peut être soigné par n'importe quel autre joueur.
- Un médecin ne peut pas se soigner lui-même.
- Si le joueur n'a pas de brassard : pas de soins.

#### E/ Divers :

– Il est possible d'effectuer une « extraction » sur un joueur « Out », pour cela attrapez le par l'épaule, aidez-le à se relever et dites « Extraction ! » à voix haute.

Déplacez ensuite le joueur vers un lieu proche. Vous ne devez pas procéder à une extraction sur de longues distances.

– N'importe quel joueur allié peut effectuer une extraction.

– Il vous est interdit de communiquer lorsque vous êtes éliminé (Sauf pour signaler que vous êtes out).

– Votre priorité numéro une lorsque vous êtes éliminé est de ne pas perturber l'action en cours, faites preuve de bon sens.


– Il vous est interdit de servir de « bouclier humain » lorsque vous êtes « out ».


– Si vous êtes en plein milieu d'une ligne de tirs lorsque vous êtes « out », déplacez-vous légèrement ou asseyez-vous au sol afin de ne pas prendre de billes perdues ou de gêner l'action.


– Si vous êtes « out » avec votre bouclier, posez votre bouclier au sol pendant que vous comptez afin que celui-ci ne protège personne pendant ce laps de temps. Si vous êtes « Out déf », vous retournez au respawn avec votre bouclier.

#### [9] Arbitrage et sanctions.

L'organisation arbitre les parties et sanctionne les mauvais comportements et les infractions au règlement à l'aide d'un système de cartons :

-  Carton Jaune : avertissement et rappel des règles. (Infractions mineures au règlement, fautes de fairplay, etc.) Un second carton Jaune provoque un carton Orange.

-  Carton orange : retour du joueur en safezone pour 15 min et rappel des règles (infractions au règlement répétées, jeu dangereux, etc.) un second carton orange provoque un carton rouge

-  Carton rouge : exclusion du joueur et interdiction d'accès au terrain pendant une période de 2 mois maximum selon gravité des faits. (jeu dangereux répétés, agressivité, violence, etc.)

BON EVENTS A TOUS !