



Règlementation d'Airsoft Kempen vof 2020

Généralités 1.1 Généralités Airsoft Kempen vof n'est lié à aucun groupe politique, religieux ou philosophique et ne s'engagera pas dans des activités de cette nature. Chaque joueur joue à ses propres risques et le sait même en entrant sur le terrain. Ceci est mis en évidence et signalé par des panneaux à l'entrée du terrain. A l'entrée du terrain, il y a 2 clôtures vertes. En entrant sur le terrain et en passant ces clôtures, on respecte les règles de sport et de jeu et on respecte les règles de sécurité de l'organisation. Voici les règles qui sont valables pour chaque escapade organisée par Airsoft Kempen vof et auxquelles tous ceux qui participent à nos activités doivent adhérer.

1.2 Âge L'âge minimum autorisé est de 16 ans. Les mineurs qui souhaitent participer à un événement doivent avoir l'autorisation de leurs parents. Il s'agit d'un formulaire manuscrit sur lequel l'approbation des parents/tuteurs est mentionnée, y compris la signature et la datation. Ce formulaire n'est valable que pour 1 (un) événement. Ce formulaire doit également contenir une copie de la carte d'identité du parent ou du tuteur. Ce formulaire sera ajouté à l'avis de non-responsabilité.

1.3 Billets d'entrée Les billets d'entrée ne peuvent être achetés en ligne et payés qu'en s'inscrivant d'abord sur le site de l'usine airsoft. On sera redirigé vers le système de paiement en ligne où les billets peuvent être achetés. Si l'on vient d'un des événements de l'airsoft kempen sans preuve d'inscription ou billet d'entrée à la journée, des frais administratifs supplémentaires de 5 euros seront facturés en plus du prix d'entrée normal.

1.4 Questions pratiques concernant : Fumer, stationner et échanger. Il n'est permis de fumer que dans les zones fumeurs désignées qui se trouvent devant les portes vertes à l'entrée et on peut fumer dans la réception où plusieurs cendriers sont disponibles. Les voitures doivent être garées dans l'aire de stationnement désignée pendant l'escarmouche. Pendant l'événement, les personnes autres que Airsoft Kempen vof ne sont pas autorisées à promouvoir et/ou à commercialiser du matériel lié à l'airsoft, sauf si une autorisation a été accordée : Lorsqu'elle détermine si elle doit faire des affaires sans autorisation, l'organisation demandera à ces personnes de quitter les lieux.

1.5 Sujets importants Il est également important de respecter suffisamment les domaines que nous utilisons, c'est-à-dire Ne laissez pas de déchets sur les tables et dans le parking. Ne pas tirer sur les animaux • Respecter les limites et l'infrastructure

Ne pas vandaliser le bâtiment, l'éclairage et le réseau CCTV - ce dernier peut amener la police locale à établir un PV • Divulgarion obligatoire des dommages aux tiers si cela se produit accidentellement. Pas de violence verbale et/ou autre contre les autres joueurs/maréchaux/organisateur • Le terrain ne peut pas être utilisé à des fins paramilitaires ou politiques pendant l'événement.

1.6 Dommages aux objets ou à l'infrastructure Si des dommages sont néanmoins causés, intentionnellement ou non, signalez-le immédiatement à l'organisation. Toute compensation financière résultant du non-respect des règles (dommages et intérêts, etc.) sera récupérée directement auprès du joueur.

1.7 Alcool et substances intoxicantes L'utilisation de boissons alcoolisées ou de stupéfiants n'est pas autorisée. Toute personne manifestement sous l'influence de l'alcool ou de drogues se verra refuser la participation au jeu.

1.8 Violence verbale et autre Toute personne qui va au-delà de la violence verbale sera sanctionnée. La violence physique ne sera en aucun cas tolérée et entraînera une exclusion immédiate. La violence contre les marshals sera sévèrement punie. Les déclarations racistes ne seront pas tolérées et seront sévèrement punies.

2. Transport et rassemblement

2.1 Rassemblement En dehors des portes du terrain, il n'est pas souhaitable de se promener avec des vêtements camouflés. Ceci est possible si l'on veut marcher vers sa voiture sur le terrain mais pas vers les voitures à l'extérieur de la grande porte. s'applique à toute la journée de l'événement. Marcher devant le bâtiment n'est pas un problème pour se promener en camouflage. Si vous voulez sortir, vous devez avertir l'organisation à l'avance. Le terrain ne doit pas être pénétré avant 8 heures sans la présence d'un maréchal de l'organisation ou d'un employé de l'airsoftkempen.

2.2 Transport des armes airsoft Les armes airsoft ne doivent pas être transportées de manière visible et doivent être placées dans une valise scellée, le(s) chargeur(s) et les bb étant séparés de l'arme conformément aux exigences légales. Il est interdit de transporter des répliques d'airsoft à portée de main. Un autocollant / vignette spécial peut être acheté pour indiquer qu'il est sur le panneau de la voiture et qu'ils sont en route vers notre emplacement d'airsoft.

2.3 Notification d'arrivée On peut s'inscrire en utilisant le site web de airsoffactory.be où le système de billetterie avec code QCR se trouve avec tous les événements affichés .

2.4 Armes airsoft et armes réelles

2.4.1 Armes réelles Il est interdit d'apporter des armes réelles, ceci s'applique également aux couteaux, poignards ou baïonnettes. Les imitations de couteaux et/ou de baïonnettes ne doivent pas avoir une structure rigide, mais doivent être flexibles. Les couteaux attachés avec du ruban adhésif, etc. seront refusés.

2.4.2 Répliques d'aérodynamiques automotrices Les répliques d'aérodynamiques automotrices sont testées avant le début de l'épreuve. Airsoft Kempen vof se réserve le droit d'exclure du terrain certaines répliques d'airsoft fabriquées en interne.

2.4.3 Articles pyrotechniques et de dispersion des fumées Ceux-ci ne seront autorisés sur les sites indiqués par l'organisation qu'après avoir obtenu l'autorisation des pompiers qui déterminent leur utilisation en fonction des conditions climatiques du jour même.

2.4.4 Prêt d'armes à feu d'airsoft Le prêt de répliques d'airsoft n'est effectué que par l'organisme ou les personnes désignées par l'organisme. Un dépôt ou une carte d'identité sera demandé pour tous les articles loués ou prêtés fournis par l'organisation le jour même.

2.4.5 Les BB L'utilisation de BB biodégradables est obligatoire dans la forêt.

2.4.6 Structures non définies Toute structure mise en place sur le terrain dans le but de répandre du bruit, de la fumée et/ou des matériaux doit d'abord être soumise à Airsoft Kempen vof pour vérification de la sécurité.

2.5 Sanctions Airsoftfactory.be avertira une fois avant que des sanctions soient prises. Les sanctions peuvent varier de l'exclusion du joueur à une interdiction permanente de participation. Aucune discussion ne peut être engagée lorsqu'une sanction est imposée, et aucun remboursement ne peut être demandé.

2.6 Politique de nettoyage et de déchets Afin de maintenir le site propre, nous demandons que tous les déchets soient déposés dans les bacs dispersés. Vous les trouverez dans la zone de sécurité, à la réception et à l'entrée des portes vertes. Des sacs poubelles supplémentaires sont disponibles gratuitement auprès de l'organisation. Nous demandons à chacun de laisser son lieu de travail propre..

2.7 Médias Des photos et des films peuvent être réalisés à des fins personnelles ou pour être publiés sur des forums et autres. Il est conseillé aux entreprises de presse et commerciales de nous contacter en premier lieu.

2.8 Annulation entrée Il est possible de se désabonner jusqu'à 48 heures avant un événement en utilisant facebook ou via l'application ou par courriel. Si on se désabonne après ce délai, il n'y aura pas de remboursement.

3. Règles du jeu

3.1 Généralités Vous êtes désactivé lorsque vous êtes frappé sur votre corps (y compris la tête). Les BB sur votre arme d'airsoft comptent toujours comme un hit, et il faut passer à une arme d'airsoft secondaire si elle est disponible. Il est permis de tirer sur la tête, mais ne considérez pas cela comme une cible principale. Tirez uniquement sur la tête à une distance de sécurité et lorsqu'il n'y a pas d'autre option. Les Ricochet BB ne comptent pas. Lorsque vous avez été touché, vous criez clairement " touché ", vous mettez le chargeur de votre arme d'airsoft ou un gilet de sécurité en l'air et vous vous rendez dans la zone de repêchage ou de sécurité (portez toujours des lunettes de sécurité et une veste). Si vous rencontrez quelqu'un qui est encore dans le jeu, utilisez

la règle suivante : "Le mort ne parle pas". Cela s'applique également à la communication radio. Avant d'entrer dans la zone de sécurité, sortez le chargeur de votre arme airsoft, tirez plusieurs fois au sol pour vérifier que la réplique ne contient pas de bb's et mettez ensuite votre arme sur "safe". Le fair-play est la règle la plus importante. Soyez honnête avec vous-même et avec les autres participants.

3.2 La zone de respawn Lorsque vous êtes hors du jeu, vous quittez le jeu et vous vous déplacez vers la " zone de respawn " (RZ). Dans la RZ, les règles suivantes s'appliquent : Dans la zone de recherche, les lunettes de protection ne peuvent pas être retirées, car vous êtes toujours sur le terrain. Toutes les armes de l'airsoft doivent être en sécurité. Tout le monde doit porter des lunettes de sécurité. Il n'est pas permis de tirer en direction et à partir de la RZ.

3.3 La zone de sécurité S'il n'y a pas de zone de renaissance, vous allez dans la "zone de sécurité" (SZ). Les règles suivantes s'appliquent dans la SZ : A l'intérieur de la SZ, les lunettes de sécurité peuvent être retirées et il est permis de fumer dans la zone fumeur. Toutes les armes de l'airsoft doivent être en sécurité. Les entrepôts ne peuvent pas être placés sur les AEG (y compris les boxmags). Entrepôts Les CBB et les sauteurs devraient également être enlevés s'ils ne sont pas maintenus dans un étui ou s'ils ont une chaussette de couleur claire. L'essai d'une arme a lieu en dehors de la SZ, dans une zone réservée, il n'y a pas non plus de tir "à sec" dans la SZ.

3.4 Lunettes de sécurité En dehors de la zone de sécurité, le port de lunettes de sécurité ou de masques est obligatoire. En aucun cas, ils ne peuvent être enlevés. Si les lunettes sont embuées, cassées ou mal installées, se rendre à la SZ, où il est permis de les enlever. Lorsque vous testez une arme dans la zone désignée, vous devez également porter des lunettes de sécurité en tout temps. Au début d'une partie, vérifiez si tous les autres joueurs portent leurs lunettes de protection, ceci afin de garantir votre sécurité et celle de vos collègues.

3.5 Limites du SPF Nous appliquons les valeurs suivantes : Une vitesse initiale de 360 fps à travers une bille de 6mm de 0.2G pour toutes les répliques d'airsoft, sauf les répliques qui ressemblent à des snipers, qui sont autorisées à tirer 420 fps sur les DMR et 505 fps pour les snipers. En cas de doute ou de réplique d'airsoft sur un sniper, on peut toujours envoyer une photo à l'organisation. Airsoft Kempen vérifie chaque réplique, et prend la moyenne d'au moins 3 tirs. Les limites fps incluent les erreurs de mesure. Aucune exception n'est faite si la moyenne est supérieure à la limite fixée. Airsoft Kempen vof peut s'écarter de ces limites. La valeur moyenne de la mesure fps est de 1fps pour tous nos compteurs fps, et cette valeur est contraignante pour le résultat. Si la valeur du fps-mètre est

remise en question, il est possible de répéter la mesure avec un appareil de mesure d'une autre marque.

3.6 Par guidage, on entend les lasers, les points rouges et les télescopes. Les lasers et les lunettes de nuit fixés à une réplique sont interdits par la loi ; les points rouges, les lunettes et les lampes sont autorisés.

3.7 Marshall Le Marshall dirige la partie et peut toujours être consulté en cas de problèmes pendant la partie. Le maréchal porte toujours une veste jaune (ou d'une autre couleur fluorescente) qui attire l'attention. Lors d'une discussion, le maréchal a toujours le dernier mot et ses ordres doivent être suivis en tout temps. Le maréchal donnera également les signaux sonores suivants : Un signal long (d'alarme) si le jeu est démarré ou arrêté, une série de signaux courts s'il y a un danger provenant, par exemple, d'une personne qui n'a pas sa place sur le terrain ou d'un accident. Il est strictement interdit de tirer sur un marshall. En cas d'infraction, le participant sera immédiatement exclu.



3.8 Distance minimale de tir On ne peut pas se tirer dessus à moins de 1 mètre. Dans cette distance, il faut crier "pang". Pour les snipers, il y a une distance d'au moins 10 mètres. Si on ne réagit pas adéquatement à un commandement "pang", on peut agir tant que cette action n'est pas dirigée contre la tête.

3.9 Délimitation du terrain Au début de l'escarmouche, il y aura une explication des limites du terrain. Les participants doivent respecter ces limites, les personnes en dehors de ces limites ne sont pas assurées en cas d'accident. Une zone clôturée avec un ruban indique un danger et ne peut en aucun cas être pénétrée.

3.10 Accidents Si un accident survient, il doit être signalé le plus rapidement possible à Airsoft Kempen vof. Restez calme et essayez de calmer les victimes autant que possible. Les personnes qui ont suivi un cours de premiers secours ou qui sont médicalement qualifiées par leur profession prendront ensuite, en concertation avec l'organisateur, les mesures nécessaires pour poursuivre le traitement des victimes. Il est important que les ordres donnés par ces personnes soient exécutés immédiatement. En cas d'accident, le jeu sera immédiatement arrêté. Les personnes qui n'ont pas besoin d'aide pour l'accident se rendront immédiatement dans la zone de sécurité pour attendre d'autres instructions. Seule l'organisation peut redémarrer le jeu après un accident. Tous les joueurs qui sont sur le terrain et qui y entrent jouent à leurs propres risques.

3.11 Contact visuel Les tirs ne sont effectués que s'il y a contact visuel, sous la forme d'un bouclier ou de membres. Si seule une tête non couverte (sans casque) est visible, un coup de semonce doit être tiré avant de viser. Viser en regardant à travers le bouclier est autorisé. 4. Dernier mot Ce règlement a été élaboré et approuvé par Airsoft Kempen vof afin de contrôler le fonctionnement des jupes. Chacun devra donc s'y conformer scrupuleusement. Ainsi, ensemble, nous assurons une escarmouche et un aspect lisse et professionnel. Une règle importante s'applique ici, en cas de doute, demandez aux maréchaux ou aux organisateurs.

Plaisir de l'escarmouche fine souhaité.