



RÈGLEMENTS ET RÈGLES DE AIRSOFT

- Pour participer à un événement de L'Escouade Inc, de airsoft, le joueur doit être âgé de 18 ans ou plus.
- Pour participer à tout événement de L'Escouade Inc, les joueurs de 16 ans et plus doivent avoir un tuteur légal présent ou avoir signé la décharge de mineur.
- L'Escouade Inc se réserve le droit de vous demander une carte d'identité lors de l'inscription. Le refus de présenter une carte annulera votre inscription.
- L'achat ou la vente de tout article (équipement, arme, nourriture) est strictement interdit lors de l'événement. Sauf sous autorisation de L'Escouade Inc. Vente au mineur interdite.
- Une acceptation des risques doit être signé par le joueur à l'inscription et remis à L'Escouade Inc.
- Le joueur à la responsabilité de respecter les règles de l'évènement.
- Le joueur à la responsabilité de redonner à L'Escouade Inc, s'il y a location ou empreint d'équipement.
- Si un joueur reçoit plusieurs plaintes récurant, L'Escouade Inc refusera sont entrée.
- L'Escouade Inc n'est pas responsable des vols ou de perte d'articles personnelles durant l'évènement.

-

2. *LES ÉQUIPES*

- Les équipes doivent être composées de deux joueurs ou plus.
- Les équipes doivent disposer d'un moyen de communication verbal ou pas.
- Les équipes doivent avoir au moins un joueur désigné pour la communication avec les organisateurs.
- Chaque équipe devra s'identifier de façon claire (vert vs brun, Woodland vs Tan, etc.)
Chaque événements est différent alors les identifications peuvent varier.
- Chaque équipe est responsable des membres de celle-ci. Le respect et le <Fairplay> fonde la base du jeu.
- Les joueurs d'une équipe ne peuvent pas empêcher les autres d'atteindre leurs objectifs sauf si le scénario le permet.
- Les objets sur le terrain ne peuvent pas être utilisés comme armes pour frapper les autres joueurs.

4. *ÉQUIPEMENT*

- Des lunettes de protection ou des lunettes balistiques doivent être portées en tout temps sur le terrain et ne doivent jamais être enlevées lors du jeu.
- Les lunettes de protections doivent être conformes à la norme balistique (Z87).
Des vérifications peuvent être faites.

Sécurité et obligation*

- Masque facial complet ou semi de Airsoft*
- Protecteur buccal (Shemag, Balaclava).*
- Protection dentaire si le joueur n'a pas de protection au visage.
- Protège sexe (coupe)

- Vêtement appropriée (veste tactique, doublure de vêtement,)
- Protection de la tête (casque, foulards)
- Un «kill Rag», foulard de couleur Orange, Rouge. Une lumière sur celui-ci pour les jeux de nuit.*
- Une lampe de poche est obligatoire en tout temps.*

5. *ARMES*

- Aucune arme de plastique de simulation n'est tolérée. (Couteau de combat etc.)
- Toutes les armes seront inspectées par L'Escouade Inc à l'inscription. Les armes non conformes seront retirées du participant et rendu à la fin du jeu.

Limites de vitesse pour l'extérieurs basés sur 0.2g BB:

- AEG jusqu'à 400 FPS sont autorisées, 401 FPS à l'405 FPS tir unique seulement et 406 + interdites
- Fusils à verrou de calibre (BOLT ACTION) jusqu'à 450 FPS sont autorisées, 451 + interdites
- GBB jusqu'à 400 FPS sont autorisées, 401 FPS à l'405 FPS tir unique seulement et 406 + interdites
- Armes de poing jusqu'à 380 FPS sont autorisées, 381 + interdites

Limites de FPS pour des événements intérieurs basés sur bbs de 0.2g:

- AEG jusqu'à 380 FPS sont autorisées, 381 FPS à 385 FPS tir unique seulement et 386 + interdites

- Fusils à verrou de calibre (BOLT ACTION) jusqu'à 380 FPS sont autorisées, 381 FPS à 385 cible FPS peut être engagée jusqu'à 15m ou plus et 386 + interdites
- GBB jusqu'à 380 FPS sont autorisées, 381 FPS à l'385 FPS tir unique seulement et 386 + interdites
- Armes de poing jusqu'à 380 FPS sont autorisées, 381 + interdites

Distance d'engagement d'armes:

- 380 FPS et moins, 0 m et plus
- 381 FPS à 400 FPS, 8 m et plus
- 401 FPS à 450 FPS, 20 m et plus

- Les armes semi-automatiques sont autorisées si elles sont à prise unique et si elles respectent les limites FPS AEG.
- Tous les chargeurs sont acceptés et doivent suivre les règles des événements qui sont sujet de varié. (Tambour mag, highcap, midcap, lowcap)
- Seules les grenades à BBS de mécanisme non-explosif sont permises (gaz, ressort, etc.) et doivent être approuvées par L'Escouade Inc.
- Les grenades fumigènes sont permises et doivent être acheter à L'Escouade Inc.
- Toutes types de mines (Claymore, etc.) doivent être de mécanisme non-explosif à BBS (gaz, ressort, etc) et doivent être approuvées L'Escouade Inc.
- Tout création artisanal doivent être approuvé par L'Escouade Inc (mortier, lance-grenades, lance-roquettes, etc).

L'utilisation d'objet explosif, incendiaire ou Grenade maison avec pétard sont strictement interdit. Sous peine d'amende de 100\$.

6. JEU

Les règlements peuvent varier d'un événement à l'autre. Il est important au joueur de vérifier ceux-ci avant la ou les parties.

Règles de base de Airsoft

- **Définition d'un coup ou Hit:** Le bb doit frapper directement sur n'importe quelle partie du corps des joueurs.
- **La Mort ou blessé :** Le joueur se pose au sol pour une période déterminée par l'événement. Sort son foulard de mort (KILL RAG) ou si blessé appelle du secours. Ses règles sont sujet de changement selon l'événement.
- **Les faux coups:** le bb rebondit sur un objet ou un joueur et frappe n'importe quelle partie du corps des autres joueurs.

Que faire au moment de la mort ou d'un « Freeze »:

- Crier 'hit'
- Son arme doit être mise hors-jeu. La placer de façon neutre (soit vers le sol ou en pointant vers le ciel)
- Sortir son « Kill Rag » foulard de mise à mort.
- Rester au sol en position sécuritaire afin de ne pas encombrer le jeu.
- Si le jeu le permet, le joueur peut faire appel à un médecin
- Le joueur qui retourne à la réinitialisation « REAPAWN » ne parle pas. Il est considéré mort. Il doit marcher pour se rendre à l'endroit désigné à cet effet.
- Les membres de l'équipe peuvent transporter un joueur blessé au médecin ou hôpital s'il y a lieu.

- Les médecins peuvent ressusciter les joueurs, tenant compte des règles du jeu.
- Si aucun médecin n'est disponible, le joueur blessé meurt au bout de 5 minutes. Le joueur doit réapparaître au lieu désigné.
- Éviter les zones de combat lors du retour.

Les règles peuvent être sujet de changement selon l'événement

La réinitialisation – Joueur et équipes :

- Une fois rendu le ou les joueurs doivent attendre le temps d'attente selon les règles du jeu, enlever son foulard (Kill Rag) et respecter l'environnement.
- Il se peut que le ou les joueurs doivent attendre un nombre spécifique des membres de leur équipes avant de retourner en jeu.

LA RÈGLE DU FREEZE

- À moins de 3 mètre il est obligatoire. Sinon visée les jambes et seulement avec une arme de poing. Tout personne ne respectant pas ces règles auront un avertissement qui peut avoir comme résultat d'une expulsion.
- Crier 'hit' et présenter son foulard de mort « Kill Rag ».
- Si vous n'êtes pas certain d'avoir été touché, crier 'hit' pour ne pas créer de frustration inutile.
- Tout joueurs ou équipe qui triche se verrons un avertissement pouvant aller jusqu'à expulsion. Tout joueur qui voit de la tricherie veuillez le reporter aux organisateurs. Ne pas régler les conflits entre vous.
- Privilégier autre partie que la tête pour viser, sauf s'il n'y a que celle-ci qui apparait.

7. SÉCURITÉ

- Des zones du terrain de jeu seront indiquées comme « zones de sécurité ». Celles-ci sont considérées sécuritaires pour ôter toute protection des yeux et du visage.
- Si un joueur a des conditions spéciales, en raison d'allergies, de problèmes de santé ou autre, est responsable d'aviser l'organisateur avant l'enregistrement. (Médication, EPI Pen, pompe d'asthme, etc.)
- Aucune violence physique ou verbal n'est toléré. Une expulsion automatique.
- En cas de blessure, le ou les joueurs doivent se reporter pour les soins nécessaires à l'endroit désigner.

RÈGLES GÉNÉRAL DU TERRAIN

1.0 ACCÈS AU TERRAIN

- Les organisations et joueurs n'ont pas accès au terrain, sous peine d'amende du code criminel 348, sauf sur autorisation. Une autorisation est aussi nécessaire pour toutes installations (bâtiments, cabanons, nouvelle construction etc.) ou aménagement, (altération du terrain, trancher au sol etc.), à défaut de quoi ils seront interdits et démolies. Aucun effet personnel ne peut être laissé sur le terrain, et ce, en tout temps

1.1 RESPECT DES LIEUX

- Les organisations sont tenues de faire usage des lieux de façon prudente et diligente. Ils en sont tenus de maintenir le terrain en bon état de propreté. Ils s'en sont tenu de respecter l'états des lieux et de le remettre tel qui lui à été remis. Les organisations sont tenues d'assumer les frais relatifs aux dommages survenus des biens loués (bâtiments, structures, ameublements etc.)

1.1.a

- Toutes organisations qui laissent trainée des déchets seront sujet d'une amende de 200\$. Une vérification sera faite à chaque fin de location et ce dans un délai de 48h.

1.1.b

- Aucun vandalisme (peinture, graffiti, écriture etc.) ne sera toléré, sous peine d'amande de 100\$.

1.1.c

- Aucun abattage d'arbres ne sera accepté, sauf avec avis et consentement de l'administration, sous peine d'amende de 100\$.

1.1.d

- L'espace réservés aux organisations (cabanon) et l'emplacement de ceux-ci, devront garder l'états des lieux propres. Ce qui inclut, aucun déchet, oublie de matériel etc.

1.2 SÉCURITÉ

1.2.a

- Aucune flamme vive dans les bâtiments ne sera tolérés.

1.2.b

- Les seuls feux de camps tolérés son ceux qui seront indiqués sur les plans d'aménagements du terrain.

1.2.c

- Respecter les normes de le SOPFEU.

1.2.d

- Toutes organisations se doivent d'avoir un ou des secouristes certifiés.

1.2.e

- Les organisations doivent avoir une trousse de premier soins adéquate.

1.2.f

- L'Escouade fournira une trousse de premiers soins, ainsi qu'un ou des extincteurs qui seront bien indiqués.

1.3 DROGUE ET ALCOOL

- L'alcool et les drogues ne sont pas permise. Une expulsion automatique et un refus à l'accès au terrain.

1.4 VOL

- L'Escouade ne se tient pas responsable des objets, des biens personnelles ou toutes autres biens qui appartiennent aux organisations ou aux joueurs.

1.5 COMMUNICATION

- L'Escouade prendra toutes demandes des organisations ainsi que les plaintes. Les demandes seront évaluées selon les priorités.

Pour tout renseignements veuillez communiquer à



PROPRIETAIRE
MATHIEU TRUDEL
514-497-2843
LESCOUADE34@GMAIL.COM