

## L'AIRSOFT ?

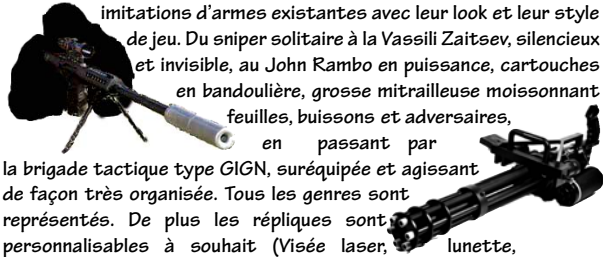


L'airsoft est un jeu se pratiquant le plus souvent en équipe dans lequel chaque joueur dispose d'une ou plusieurs répliques à air comprimé (électrique, gaz, CO<sub>2</sub>) propulsant des billes en plastique de plus ou moins 0,20g.

L'airsoft peut s'apparenter au paintball mais la puissance des lanceurs ne dépassent pas les 2 joules (Environ 10 joules au paintball) et les billes ne contiennent pas de peinture. Le jeu repose donc sur le fair-play. Quand un joueur est touché, il doit se déclarer lui même "OUT", éliminé. Pas d'inquiétude pour ce dernier, il reviendra très rapidement dans la partie pour encore et toujours plus de plaisir.

## LES LANCEURS

Les airsoft-guns (ou répliques) ont la particularité d'être des imitations d'armes existantes avec leur look et leur style de jeu. Du sniper solitaire à la Vassili Zaitsev, silencieux et invisible, au John Rambo en puissance, cartouches en bandoulière, grosse mitrailleuse moissonnant feuilles, buissons et adversaires, en passant par la brigade tactique type GIGN, suréquipée et agissant de façon très organisée. Tous les genres sont représentés. De plus les répliques sont personnalisables à souhait (Visée laser, lunette, silencieux, lance-grenade, etc...). C'est ce qui fait le charme de ce sport et lui donne une intensité et un côté réaliste sans que l'on ne se prenne pour autant au sérieux.



## UN PEU D'HISTOIRE

Après la fin de la Seconde Guerre mondiale, le Japon avec sa nouvelle constitution réglemente la possession des armes à feu pour la population civile suite à l'armistice imposé par les Américains. La réglementation est tellement stricte qu'il est impossible d'avoir une arme à feu chez soi, même neutralisée pour collection !

Avec la forte demande des collectionneurs, Maruzen commercialise vers 1960 des répliques d'armes coulées en plastique totalement inertes. Il faudra attendre vers le milieu des années 70 pour que des ingénieurs développent des répliques tirant des projectiles non dangereux grâce à l'air comprimé.

La réglementation japonaise imposait de ne pas dépasser les 2 joules en sortie de canon. Naissent alors des jeux opposant 2 équipes sous le nom de Survival Games ou Wargames. Les répliques sont appelées ensuite airsoft-guns et de là, le nom de la discipline : AIRSOFT !!



## LA STANLEY AIRSOFT



Max, qui un jour regardait tranquillement « Full Metal Jacket » de Stanley Kubrick dans ses toilettes, fut percuté violemment à la tête par la chute d'un cadre décroché du mur par l'impact d'une bille. Ce traumatisme lui imposa une révélation :

« Je vais créer une association d'airsoft !! »

Cette histoire, bien que « légèrement romancée », nous amène à la création de la Stanley Airsoft et de son emblème l'oncle Stan !

L'association Stanley a été créée le 23 octobre 2008. Elle est issue du regroupement d'airsofteurs jouant ensemble depuis près d'un an, voulant officialiser leur loisir et le faire découvrir au plus grand nombre.

L'association a pour objet de favoriser, développer et promouvoir la pratique de l'airsoft. Elle peut également animer, gérer, administrer des parties et des manifestations d'airsoft. Elle offre la possibilité d'organiser des rencontres avec d'autres associations d'airsoft.

## NOTRE VISION DU JEU

La Stanley n'est pas une association d'airsoft comme les autres !! Ici, pas de reproduction de guerre, pas d'uniforme réel, pas de chaîne de commandement ni de compétition !



*Ici fun, scénarios de ouf, défouloir et esprit déconnade !*

Bien sur tout en respectant strictement les règles de sécurité, et les responsabilités qui incombent à tout airsofteur.

## LES RÈGLES DES FILS DE L'ONCLE STAN



**LA SÉCURITÉ :** Il est interdit de viser quelqu'un sans lunettes de protection. Ne jamais retirer ses lunettes dans une partie.



**L'ÉLIMINATION :** Pour être déclaré « out » (éliminé), il faut recevoir 1 bille dans la tête OU 2 billes dans le reste du corps. A partir de ce moment, le joueur doit lever les bras en criant « out/aie/arrhh ... » puis regagner la zone neutre en indiquant aux autres joueurs qu'il est éliminé.



**LES SIFFLETS :** Pour la sécurité, tout le monde doit avoir son sifflet.



**1 COUP :** Lancement d'une partie, lancement de la troisième équipe, reprise après une pause.



**2 COUPS :** Mise en pause de la partie. Pour tout événement empêchant le bon déroulement du jeu. Relayez le signal pour que tout le monde soit averti. Interdiction de faire des mouvements ou d'utiliser sa réplique durant cette phase.



**3 COUPS :** Fin de la partie. Tout le monde se rejoint en zone neutre.



**SÉRIE DE SIFFLEMENTS CONTINUE :** Un problème est arrivé dans la zone de jeu. La partie s'arrête et tout le monde doit rejoindre le lieu de provenance des sifflements.



**L'ENVIRONNEMENT :** pour le respect des terrains de jeu et de la nature nous jouons avec des billes biodégradables et nous ne laissons rien derrière nous (même les mégots).



**LE FREEZE :** Pour éviter de jolis bleus et blessures de guerre (on n'est pas au paintball !!!). Dès qu'un joueur est totalement hors de vue de sa cible, en dehors de son champ de vision, qu'il a un champ de tir sans obstacle EI qu'il est à moins de 10m, il devra l'éliminer en criant/beuglant/hurlant « FREEZE!! / j'ai eu! / dromadaire!? / ... » ou toutes autres expressions qui exprimeront à la fois son plaisir, son fair-play et sa magnanimité. Toute confrontation de face devra se résoudre par des tirs. De plus on ne peut pas éliminer plus de 3 joueurs en même temps en automatique, et plus de 2 joueurs en semi.

**LE FAIR-PLAY :** Toujours laisser le bénéfice du doute, il peut arriver qu'une bille ne soit pas sentie ou même ratée malgré l'impossibilité de la chose ! S'énerver ne sert à rien, ce n'est qu'un jeu, et les occasions de revanche ne manqueront pas... Étant donné qu'un mort ne parle pas, il en est de même à l'airsoft pour un éliminé. Dans le même état d'esprit, on ne tire pas lorsque l'on est éliminé (même pour tester ses répliques), afin de ne pas perturber la partie en cours. De toute manière il y aura toujours une règle pour empêcher que des joueurs s'ennuient dès qu'ils ont été éliminés : 3ième équipe, règles de soin, cimetière, ballons...

## LA LOI ET L'AIRSOFT

1 - Le port d'une arme ou d'un objet ayant l'apparence d'une arme est strictement interdit sur la voie publique.

2 - La vente, le prêt ou le don d'objets ayant l'apparence d'une arme et développant entre 0.08 et 2 joules en sortie de canon sont strictement interdits aux mineurs.

3 - La détention d'une réplique d'airsoft ne nécessite ni licence ni déclaration, tant que les points 1 et 2 sont respectés.

## POURQUOI UNE ASSOCIATION ?

**UN CADRE ADMINISTRATIF** : une association est une entité administrative. Elle est très utile pour obtenir des terrains de jeux, des réductions auprès de vendeurs ou pour organiser des rencontres avec d'autres associations. De plus elle permet de régler certaines tensions entre joueurs qui peuvent apparaître.

**UN RASSEMBLEMENT** : une asso c'est plus de joueurs, donc plus de fun, plus de moyens, plus de délires !

**DE L'ORGANISATION** : même si le téléphone portable c'est super, une bonne organisation en amont d'une partie assure bien plus de présence, de fiabilité et de possibilités. C'est pas plus mal non ?

**DU MATOS** : trousse de secours, bandeaux, drapeaux, chronoscope, et toutes sortes de matériels. Tous ces petits trucs utiles à tous, l'Oncle Stan est là pour ça !

**UNE ASSURANCE** : même si avec un minimum de règles de sécurité l'airsoft est sans danger, personne n'est à l'abri d'un accident ! Dents cassées par une bille, cheville foulée, chute d'un arbre, d'une météorite, piqûres d'orties, explosion d'une réplique ou même accident sur le trajet d'une partie ... L'assurance de l'Oncle Stan *COUVRE* tout ça !

**UN SOUTIEN** : un problème technique, de libido, de relation amoureuse, ou envie de sport ? L'Oncle Stan est là pour toi, des répliques de prêt seront à disposition des (futurs ?) membres. Et chacun aura le soutien technique forcément très approfondi des grands sages .

## TARIFS

Cotisation annuelle : 25€+5€ à la première inscription (1 sifflet, 1 carte de membre et 1 blason trop classe!!)

Type de joueur	Accès à la partie	Accès aux répliques de l'asso	Accès aux billes de l'asso
Membre	Gratuit	Gratuit	Prix coûtant
Non membre	Gratuit pour la première sinon 3€	Gratuit (chèque de caution de 40 €)	12€ les 2800 billes

## CONTACTS

<http://www.stanley-asso.fr>

### S.A.S.

Max as. Spaze (Président) :  
06.20.92.04.00 - [spaze@stanley-asso.fr](mailto:spaze@stanley-asso.fr)

Mickael as. Mickodemus (Organisateur):  
06.03.98.51.80 - [mickodemus@stanley-asso.fr](mailto:mickodemus@stanley-asso.fr)

Seb as. Tomato-killer (Responsable terrains) :  
06.19.21.79.27 - [tomato-killer@stanley-asso.fr](mailto:tomato-killer@stanley-asso.fr)

### S.A.R.

Loïc as. Crocosheep (Trésorier) :  
06.30.45.10.55 - [perceval@stanley-asso.fr](mailto:perceval@stanley-asso.fr)

Maxence as. Guismo (Organisateur):  
06.70.72.18.85 - [guismo@stanley-asso.fr](mailto:guismo@stanley-asso.fr)

François-Xavier as. Usain Bolt (Organisateur):  
06.67.99.37.93 - [b18\\_quebec@hotmail.fr](mailto:b18_quebec@hotmail.fr)

Elodie as. Fofolle (Secrétaire Rouen) :  
[fofolle@stanley-asso.fr](mailto:fofolle@stanley-asso.fr)



# STANLEY AIRSOFT



## AIRSOFT FOR AND BY FUCKING BASTARDS

<http://stanley-asso.fr/>

