



**2022**

# Règles et format officiels THE BANK AIRSOFT

# INTRODUCTION

---

Les règles de THE BANK AIRSOFT font de l'airsoft un sport très particulier. Il s'agit d'un sport d'équipe, de stratégie, de précision avec des répliques d'airsoft tirant des billes de 6mm. Une réglementation est indispensable pour qu'une compétition se déroule le plus équitablement et sportivement.

Dès lors que tous les joueurs connaissent les règles, le jeu se traduira par une valeur exceptionnelle qui sera appréciée des joueurs et par les spectateurs par la qualité de jeu.

La disposition du terrain est variable selon les terrains tout en respectant quelques dispositions obligatoires concernant l'emplacement de la banque où se trouvent les lingots, du point de départ de l'équipe des policiers et de l'équipe des voleurs.

L'équipe des voleurs ont pour mission de récupérer le maximum de lingots en gardant en jeu le maximum de joueurs.

L'équipe des policiers doivent sécuriser les lingots pour empêcher le braquage.

En quittant la zone de sécurité, le port de lunettes adaptées ou d'un masque est obligatoire.

Les lunettes ou le masque de sécurité doivent être conformes à la norme CE EN166, STANAG 2920, 40296 et ANSI Z87.1.

Les lunettes grillagées sont strictement interdites. (Protection complète du visage avec une protection basse du visage est fortement privilégiée).

Toute personne se trouvant sur une zone non sécurisée alors qu'elle ne porte pas de lunettes ou de masque sera exclue de l'événement et ne pourra pas revenir en jeu.

A l'extérieur de la zone de jeu, les chargeurs engagés dans les répliques d'airsoft sont interdits. Chaque réplique doit être sécurisé. Pour les répliques avec un système HPA, le flexible doit être débranché de sa bouteille et les chargeurs retirés de la réplique.

Bouchon de canon (chaussette) obligatoire à l'extérieur de la zone de jeu sur les répliques.

Aucun tir à vide n'est autorisé hors zones de sécurité. Le joueur qui se fait prendre en ne respectant pas ces règles sera sanctionné (*Voir Chapitre 12*).

# 1. LES ÉQUIPES

---

THE BANK AIRSOFT se joue avec deux équipes composées de 5 joueurs chacune. Ils s'affrontent pour gagner le plus de points possibles.

Des points peuvent être obtenus en récupérant les lingots situés dans le coffre-fort de la banque, mais également en conservant le maximum de joueurs encore en jeu.

Une équipe THE BANK AIRSOFT peut être composée de sept membres d'équipe actifs par événement.

Vous ne pouvez donc inscrire que 7 joueurs maximum par événement.

Les joueurs de l'équipe doivent tous avoir un numéro de joueur visible, ainsi que le logo d'équipe et le nom du joueur.

Les joueurs peuvent choisir leur propre équipement.

Il ne peut y avoir qu'une seule équipe par association. Les équipes doivent être officielles afin qu'elles puissent recevoir leur récompense en cas de victoire.

Les tenues seront vérifiées avant chaque match par les arbitres.

## *a. Remplacements*

---

- Les remplacements sont autorisés avant ou après chaque match.
- Les remplacements entre les manches se font uniquement en cas de blessure. Il n'est pas permis de faire des remplacements lorsqu'un joueur est disqualifié ou vient de recevoir une pénalité
- Les remplacements pour blessures : si un joueur est blessé pendant un match, un remplacement est autorisé après la fin de la manche. Le remplaçant récupère les BB et grenades du joueur blessé. Aucun autre ne complètement n'est autorisé. Le joueur blessé n'est pas autorisé à revenir participer au reste du match.

## *b. Le Capitaine d'Equipe*

---

L'un des joueurs d'une équipe THE BANK AIRSOFT agit en tant que capitaine d'équipe. Le capitaine d'équipe est responsable de :

- Le comportement sur et hors du terrain de tous les membres de son équipe
- Représenter l'équipe lors du briefing des capitaines d'équipe
- Signature des formulaires de compétition après chaque match avec l'arbitre en chef
- Consulter l'arbitre principal concernant les décisions de l'arbitre (les autres membres de l'équipe ne sont pas autorisés à le faire)
- Être la personne de contact pour l'équipe.
- Pendant les matchs, aucun joueur n'est autorisé à parler avec les arbitres sauf si l'arbitre leur parle. Le joueur qui se fait prendre en ne respectant pas ces règles sera sanctionné (*Voir Chapitre 12*).

- Le capitaine ne pourra parler avec l'arbitre en chef qu'à la fin d'une manche ou d'un match.

### *c. Public*

---

Tous les membres du public, y compris les membres de l'équipe qui ne jouent pas, ne sont pas autorisés à parler, à donner des instructions ou à encourager les équipes à jouer, afin d'éviter que les joueurs, les équipes et les arbitres soient influencés ou distraits.

Toute personne donnant des informations à un joueur pendant un match pouvant influencer sur le résultat, il pourra se voir sanctionner (Voir chapitre 12)

L'équipe bénéficiant d'instructions venant du public pourra se voir sanctionner, le match pouvant être rejoué sur décision du chef arbitre. (Voir chapitre 12)

## 2. LES JOUEURS

---

- Les joueurs doivent avoir plus de 18 ans
- Les joueurs ne peuvent représenter qu'une seule équipe participant au championnat.
- Les joueurs ne peuvent pas participer et arbitrer dans un même évènement.

## 3. ARBITRES / OFFICIELS

---

Il y a qu'un seul arbitre en chef, il aura obligatoirement le dernier mot pour chaque question concernant le match. L'arbitre en chef fait le suivi des points marqués. Il est accompagné par une équipe de 6 arbitres minimum ayant leur propre position sur le terrain de jeu et 3 arbitres minimum hors du terrain. Les joueurs doivent suivre toutes les directives des arbitres. Un arbitre peut appeler un joueur à tout moment. Les discussions ou refus envers les arbitres entraîneront une pénalité et peuvent aller jusqu'à entraîner la disqualification du joueur.

- L'arbitre en chef contrôle le début et la fin du jeu grâce au boîtier de contrôle,
- Les arbitres ont toute la légitimité pour éliminer les joueurs et les sanctionner,
- Les arbitres ont le dernier mot en cas de désaccord ou de décision sur le terrain.

Ces décisions ne sont pas discutées.

Chaque arbitre sera muni d'un drapeau de couleur rouge pour montrer qu'il sanctionne un joueur et disposera d'un carnet pour noter le numéro et le nom du joueur sanctionné.

## 4. COMMENT GAGNER THE BANK AIRSOFT

---

L'équipe avec le plus de points après un match, remporte la partie.

Les 8 équipes comptabilisant le plus de points (lingots, joueurs et bonus) lors des PLAY-IN sont qualifiées pour les PLAYOFFS.

La 1<sup>ère</sup> équipe rencontre la 8<sup>ème</sup>

La 2<sup>ème</sup> équipe rencontre la 7<sup>ème</sup>

La 3<sup>ème</sup> équipe rencontre la 6<sup>ème</sup>

La 4<sup>ème</sup> équipe rencontre la 5<sup>ème</sup>

Les phases finales (PLAYOFFS) sont à élimination direct.

L'équipe déclarée vainqueur THE BANK AIRSOFT sera le vainqueur de la finale.



## 5. LES POINTS

---

Des points peuvent être obtenus pour les actions suivantes :

- 1 point par lingot validé
  - Pour valider les lingots les voleurs doivent garder les sacs de lingots avec eux jusqu'à la fin du temps réglementaire (5minutes)
  - Ou lorsqu'un des voleurs appuie sur le bouton rouge situé dans la zone d'extraction après le signal des 2 minutes 30 secondes (*simulant leur départ*), les voleurs et les lingots dans le véhicule sont sécurisés. Le jeu continu jusqu'à la fin des 5 minutes réglementaire si des voleurs sont encore en jeu.
- Un jackpot de 144 points est attribué aux voleurs lorsque les 5 membres de l'équipe sont rassemblés dans la zone prédéfinie au moment de l'extraction (à partir de 2 minutes 30 secondes) avec tous les lingots de la banque.
- 50 points Bonus sont attribués aux policiers si tous les braqueurs sont éliminés avant la fin du temps règlementaire (5 minutes).
- 30 points Bonus sont attribués aux policiers s'ils arrivent à détruire la zone d'extraction.
- 30 points Bonus sont attribués aux voleurs s'ils appuient sur le bouton rouge situé dans la zone d'extraction.
- Un maximum de 144 points peut être obtenu *par manche* (bonus inclus) et par équipe.

## 6. LES SACS DE TRANSPORT

---

Les voleurs ont à disposition dès leur départ trois sacs pour transporter les lingots. Le nombre et la taille des sacs doivent être tels façon qu'il soit impossible d'insérer tous les lingots dans un seul sac.

- Au départ d'une manche, seuls les voleurs disposent des 3 sacs
- Le sac fait partie intégrante du joueur si ce dernier est en contact direct avec le joueur.
- Les sacs peuvent être détruit uniquement s'ils se trouvent dans la zone d'extraction lors de sa destruction avec une grenade.
- Seuls les voleurs peuvent utiliser les sacs pour transporter les lingots.
- Les policiers n'ont pas le droit de toucher aux sacs de transport.

## 7. FORMAT NATIONAL OU EUROPE

---

- Pendant une finale France ou Europe, chaque week-end accueillera un maximum de 10 équipes.  
Le week-end sera composé de 61 matchs.  
45 matchs seront disputés le premier jour permettant à toutes les équipes de s'affronter et 16 matchs de phases finale le dimanche.  
Un match se compose de 2 manches.  
Après que les équipes aient jouées tous leurs matchs, les 8 équipes avec les scores les plus élevés seront qualifiées pour les phases finales du deuxième jour.  
Le deuxième jour, les phases finales débutent directement en ¼ de finale. Les gagnants s'affrontent en ½ finale, puis en finale afin de déterminer le champion.  
Une petite finale est organisée afin de déterminer le 3<sup>ème</sup>.
- Pendant les qualifications nationales des pays européens pour participer à THE BANK Europe, 2 équipes maximum seront sélectionnées par pays.
- Pendant les qualifications régionales, 8 équipes maximum se rencontrent sur 1 seule journée afin de déterminer les 2 meilleures équipes qui pourront participer à la finale nationale opposant les autres équipes qualifiées.  
Les équipes qualifiées seront déterminées par le classement général après avoir rencontré toutes les équipes. Il n'y a pas de phases finales. En cas d'égalité ou de match nul, les équipes seront sélectionnées à leur score et leur goal average.

## 8. LES ZONES DE JEU

---

La zone constituant la zone de jeu doit être divisée en deux moitiés proportionnelle : la zone des policiers et la zone des voleurs.

- **La zone des voleurs**  
*Entre 20 et 30 mètres de la banque, doit se trouver le point d'extraction (voiture, zone délimitée, char, hélicoptère, etc), qui sera également le point de départ des voleurs.*
- **La zone des policiers**  
*Sur le côté opposé du site, dans la zone police, se trouve le point de départ de l'équipe de la police.*
- **La zone banque**  
Il doit y avoir sur le site de jeu un bâtiment, un véhicule, une zone, etc ..., désigné comme la banque dès le début du championnat.  
Il doit être situé obligatoirement dans la zone des voleurs.  
Dans la banque sera installé des lingots d'or, objets représentant des lingots d'or, au nombre de 72.

## 9. CHOIX DES ZONES DE DEPART

---

Pour choisir le côté sur lequel elles vont commencer, les équipes effectuent un chifoumi (pierre-feuille-ciseaux). Ou à défaut, en commun accord entre les deux capitaines. Les équipes changent de côté après chaque manche.

## 10. AVANT LE DEPART

---

- L'équipe des voleurs doit tenir la sangle se trouvant dans la zone d'extraction.
- L'équipe des policiers doit tenir la sangle se trouvant dans la zone police.
- Tous les joueurs doivent toucher physiquement la sangle avant que le départ ne soit donné.
- Il y a une pénalité d'équipe de 20 pts pour les faux départs.  
Faux départs = départ anticipé, sangle non tenue au moment du départ.

## 11. DURÉE DU JEU

---

Un jeu se compose de 2 manches d'une durée maximale de 5 minutes chacun, soit un total de 10 minutes maximum.

- Chaque équipe doit jouer à tour de rôle comme policier et voleur.  
Un temps de 5 minutes maximum est donné aux deux équipes pour changer de cotés entre chaque manche.
- La manche commence avec un signal sonore spécial. Les premiers à partir sont les voleurs. Après l'ouverture de la porte du coffre-fort, ou à défaut, après une minute de temps de jeu, la police entre en jeu immédiatement.
- Les voleurs ne peuvent pas quitter la zone de la banque, marqués par des lignes sur le sol, 15 secondes après le départ de la police. Si l'un des voleurs entre dans la zone de police avant 15 secondes, l'arbitre sanctionne le joueur.
- Après les 15 secondes, les voleurs sont libres de se déplacer dans toute la zone de jeu (Voir chapitre 12).
- Lorsqu'un des voleurs appuie sur le bouton rouge situé dans la zone d'extraction après le signal des 2 minutes 30 secondes (simulant leur départ), les voleurs et les lingots dans la zone d'extraction sont sécurisés. Le jeu continu jusqu'à la fin des 5 minutes réglementaire si des voleurs sont encore en jeu.
- Le voleur doit être à l'intérieur de la zone d'extraction au moment de l'appui sur le bouton rouge.
- Le voleur peut être touché à l'intérieur de la zone d'extraction tant qu'elle n'a pas été sécurisée.
- Tous les voleurs restant en dehors de la zone d'extraction au moment où le bouton rouge est activé sont considérés comme « abandonnés » et doivent survivre jusqu'à la fin des 5 minutes de la manche en cours.
- Le jeu se termine par un signal spécial déclenché par l'arbitre principal.
- **Tous les signaux et types d'annonces sont communiqués aux joueurs avant le début du tournoi.**
- Après le signal final donné par l'arbitre principal, les joueurs éliminés sont autorisés à se lever et à rejoindre leur zone pour la prochaine manche. Cela permet aux arbitres de compter le nombre de joueurs restants de chaque équipe.
- Lorsque les joueurs ne sont pas sur le terrain au début de la manche, les joueurs en retard ne seront pas autorisés à participer à cette manche.



## 12. PÉNALITÉS

---

- Touche non comptée involontairement : **OUT**
- Touche non prise volontairement : **OUT et -100 points**
- Passer la ligne : **OUT**
- Passer la ligne volontairement : **OUT et – 20 points**  
(lorsqu'un joueur voleur dépasse sa ligne avant les 30 secondes)
- Trop de billes : **OUT et -200 points**  
(lorsqu'un joueur commençant un match avec plus de 400 billes)
- Modification réplique : **-100 points**  
(lorsqu'un joueur modifie la puissance de sa réplique sans en avoir prévenu l'arbitre principal ( $\pm 0,05$  joules).
- Retour en jeu : **-200 points**  
(lorsqu'un joueur revient en jeu alors qu'il est sorti de la zone de jeu)
- Contestation : **-400 points**  
(lorsqu'un joueur conteste la décision d'un arbitre)
- Contact physique agressif en jeu entre les participants : **OUT et -200points + 2 Matches de suspension.**
- Contact physique volontaire entre les participants : **Banni de la compétition en cours et -500points (conseil de discipline)**
- Parler OUT : **-100 points**  
(Toutes communications données par des joueurs OUT)
- Comportement antisportif : **-300 points**  
(Lorsqu'un joueur montre un comportement antisportif, par la parole ou par le geste)
- Non engagement : **-200 points**  
(Lorsqu'un joueur montre un désintéressement volontaire permettant de laisser l'équipe adverse gagner ou prendre l'avantage)
- Indication : **-200 points**  
(Lorsqu'un joueur parle ou donne des indications à un joueur sur le terrain en étant dans le public)
- Manquement aux règles de sécurité : **CARTON JAUNE EQUIPE**
- Si un spectateur parle ou donne des indications a un joueur sur le terrain **il sera banni de l'événement.**

Pour toutes les pénalités incluant une perte de points, répétées par le même joueur, le barème suivant doit être appliqué :

- 1<sup>er</sup> AVERTISSEMENT : CARTON JAUNE
- 2<sup>ème</sup> AVERTISSEMENT : CARTON ROUGE = EXCLUSION DU MATCH SUIVANT (*DEPART A 4 JOUEURS SUR LA MANCHE SUIVANT ET LE MATCH SUIVANT*)
- 3<sup>ème</sup> AVERTISSEMENT : EXCLUSION DE L'EVENEMENT

## 13. REGLES DE TOUCHE

---

Lors de matchs de la compétition THE BANK AIRSOFT, les joueurs sont éliminés lorsqu'ils sont soit touché par une BB de 6mm tiré par une réplique, soit touché par une bille de 6mm provenant de l'explosion d'une grenade, soit dans un périmètre de 5 mètres de l'explosion d'une grenade ou soit touché par un couteau factice tenue en main par l'adversaire.

- Tous les joueurs n'ont qu'une seule vie.

### *a. LES TOUCHES*

---

- Tout contact corporel avec un BB est considéré comme un succès. Cela comprend toute partie de l'équipement corporel (comme les sacs à dos, les pantalons, les sweats à capuche, les bonnets, les t-shirts, les ceintures et les réservoirs HPA, Go Pro et cetera).
- Les répliques comptent comme faisant partie du joueur.
- La touche d'un couteau factice tenue en main par l'adversaire compte.
- Si les joueurs adverses se tirent dessus en même temps, les deux joueurs sont OUT
- Les tirs à vide ne comptent pas comme un coup
- Les ricochets ne comptent pas
- Un tir ami est considéré comme un tir valide
- Les coups sont signalés par les joueurs levant / agitant leur main et mettant en évidence le foulard rouge.
- Il n'est pas permis d'indiquer son OUT verbalement

### *b. JOUEUR OUT*

---

- Lorsqu'un arbitre OUT un joueur du jeu, le joueur doit arrêter immédiatement de jouer. Il doit rester sur place en se mettant au sol sans gêner le jeu. Un joueur qui a été touché doit s'identifier avec un foulard rouge.
- Si le porteur du bouclier est touché, il doit poser le bouclier sur le sol. Le bouclier est posé sur le sol les poignées vers le ciel pour indiquer qu'il est encore utilisable par un joueur.
- Si l'élimination du joueur nécessite une pénalité, elle sera donnée en fin de manche.
- Dans le cas d'une bille non prise involontairement cela n'aura aucune conséquence supplémentaire. Cependant, si cela arrive trop souvent avec le même joueur, cela sera pris en considération et cela sera pénalisé.

### *c. VEHICULES ET POINT D'EXTRACTION*

---

- La police peut détruire le véhicule ou la zone d'extraction uniquement avec une grenade.
- Tous ce qui se trouve dans le véhicule ou la zone d'extraction est donc détruit et ne sera pas comptabilisé.

- Si un des voleurs a réussi à appuyer sur le bouton pour simuler son départ, la grenade explosant après ne compte pas.

### d. PAS DE DISTANCE D'ENGAGEMENT MINIMALE

- Pas de Pan ! t'es mort !!!
- La touche d'un couteau factice tenue en main par l'adversaire compte. (Il est interdit de lancer le couteau factice).

## 14. ÉQUIPEMENTS

- Tous les types de répliques sont autorisés
- Tous moyens de communication (radio, téléphone, talkie-walkie, etc) autre que la voix et les gestes sont interdit.
- Traceurs / BB lumineux recommandé, ils seront contrôlés au début de chaque match par les arbitres.
- Le couteau factice d'une taille de 25 cm maximum (manche + lame en caoutchouc)
- Les BB (traçantes obligatoire en indoor) de 0,25 g sont les seuls BB autorisées
- **BB Bio obligatoires**
- Chaque joueur est limité à un emport maximum de 400 BB
- Chaque chargeur ne peut contenir que 150 BB maximum
- Les lumières auto-stroboscopiques sont interdites.
- Les lumières supérieures à 300 lumens sont interdites
- Les tirs Full/Auto sont interdit, seuls les tirs en **semi-only**.
- Les tirs à deux doigts ne sont pas autorisés.
- Toutes les répliques doivent avoir un pontet.
- Le tir aveugle (tirer sans regarder où vous visez) est **interdit**. « Tir à la libanaise ». **POUR DES RAISONS DE SECURITE.**
- Le tir au jugé est autorisé (le joueur doit voir où il tire)
- Joules = 1,2 Joules maximum avec des BB de 0,25 gramme. La limite réelle peut être modifiée en prenant en compte la réglementation du terrain qui accueille l'évènement.
- Les bouteilles HPA doivent être aux normes.
- Les bouteilles HPA type carbone doivent disposer d'une protection conforme (protection en caoutchouc ou néoprène au ¾ protégée).

### a. GRENADES

- Chaque équipe dispose de 2 grenades par match (donc pour les 2 manches) fournies par les organisateurs. Les équipes peuvent jouer avec leurs propres grenades mais elles doivent être vérifiées et validées par un arbitre le chef arbitre.
- Il s'agit de grenade CO2 de modèle Thunder B et de marque HAKKOSTU avec envions 100 billes. Avec un retard de 3 à 10 secondes.
- La grenade ne doit pas être lancée directement sur un joueur.
- Lorsqu'un joueur est touché directement par une bille de la grenade qui explose, le joueur est OUT.

Le joueur est OUT quand une grenade explose dans un rayon de 5 mètres et qu'il n'y a pas de protection.

Si une grenade explose dans une pièce où se trouve le joueur, le joueur est OUT, s'il n'a pas de protection.

- Les joueurs peuvent se protéger de l'explosion en utilisant une protection à l'intérieur de la zone de jeu (canapés, portes, armoire, porte de la banque, placard, etc...). Celles-ci seront identifiées comme zones de sécurité et seront signalées par l'arbitre avant le début du tournoi.
- Le bouclier de police peut protéger (résister) contre 1 seule explosion de grenade.

Le porteur du bouclier ne peut rester en vie après l'explosion que si la grenade a explosé devant lui. Le porteur de bouclier doit protéger ses jambes au moment de l'explosion de la grenade (bouclier posé au sol).

- Seul l'arbitre peut décider si le joueur détenteur du bouclier respecte les règles en vigueur au moment de l'explosion, en cas de violation des règles, le joueur sera sanctionné (voir chapitre 12).
- Les joueurs derrière le bouclier et le porteur du bouclier restent protégés des grenades également dans les mêmes conditions que celles décrites précédemment.

## b. BOUCLIER

---

- Au départ d'une manche, seul l'équipe des policiers dispose d'un bouclier.
- Toutes personnes cachées intégralement derrière le bouclier seront protégées de l'explosion de la grenade.
- Le bouclier ne peut être détruit que par une grenade qui explose dans un rayon de 5 mètres. Une fois que le bouclier est détruit, il est rendu inutilisable par les autres joueurs jusqu'à la fin de la manche (il sera donc posé poignées au sol).
- Tous les joueurs, policiers ou voleurs peuvent utiliser le bouclier si celui-ci n'est pas détruit. Poignée vers le haut.
- Le bouclier est fourni par les organisateurs.

## c. LES LINGOTS

---

- Dans la banque sera installé des lingots d'or (objets représentant des lingots d'or, au nombre de 72).
- Les dimensions d'un lingot d'or sont d'environ : 10x5x30 et le poids ne doit pas dépasser 500 grammes.
- Les voleurs disposent de trois sacs pour porter les lingots d'or. Le nombre et la taille des sacs doivent être de telle façon qu'il soit impossible d'y insérer tous les lingots d'or dans un seul sac.
- Un voleur peut transporter plusieurs sacs en même temps.

## 15. SITUATIONS SPÉCIALES

---

- Lorsqu'une équipe ne se présente pas pour un match, l'autre équipe reçoit **144** points et gagne automatiquement le match.
- Prolongations (UNIQUEMENT EN PLAY-OFF) : Lors d'un match nul, les deux équipes doivent rejouer le match pour déterminer le vainqueur. Un temps de rechargement complet sera donné aux deux équipes.
- Il est interdit de grimper sur des objets, de les déplacer intentionnellement ou de les écarter.
- Si un accident ou un incident grave survient, le jeu sera suspendu. Le chef arbitre et les officiels du match déterminent si le match reprend ou s'il faut refaire la manche.
- L'arbitre peut annuler un match et le faire rejouer en cas de faute ayant influencé le jeu.

## 16. SANS EXCEPTION

---

- En cas de violence verbale ou physique de la part d'un joueur quelconque, ce joueur est immédiatement disqualifié pour toute la compétition, staff inclus.
- Lorsqu'un joueur est vu dans la zone de jeu sans porter de lunettes, le joueur est immédiatement disqualifié de l'événement.
- Si un joueur tire à vide en dehors de la zone sécurisée, cela entraîne un avertissement pour le joueur et son équipe.  
A la deuxième fois, le joueur sera disqualifié pour le reste de la compétition.  
*Assurez-vous que votre canon soit vide en retirant le chargeur quand vous êtes dans l'aire de jeu et en tirant au moins trois fois dans une direction sûre.*
- Les joueurs seront contrôlés par un arbitre avant chaque entrée dans la zone de jeu.  
Lors d'un contrôle, pendant ou après le match, si la puissance dépasse la limite de joules autorisés, cela entraînera la disqualification automatique du joueur pour le reste de l'événement, sans exception. L'équipe du joueur devra jouer avec un joueur remplaçant pour le reste de l'événement.

## 17. DROITS ET UTILISATION DE THE BANK AIRSOFT

---

THE BANK AIRSOFT est un format de jeu originaire de France qui a été initié pour maintenir une qualité de jeu original.

Pour plus d'informations sur les événements THE BANK AIRSOFT France à venir, veuillez consulter la page Événements.

Si vous êtes intéressé par la mise en place d'événements au format THE BANK AIRSOFT, veuillez nous contacter par e-mail: [contact@thebankairsoft.fr](mailto:contact@thebankairsoft.fr)

## 18. APPAREILS PHOTO ET CAMERAS

---

Le tournage est autorisé.

Les caméras embarquées sont autorisées à être portées par les joueurs.

Le public / spectateurs sont autorisés à filmer le match ou les joueurs de l'équipe ou les arbitres.

Nous souhaitons protéger l'intégrité de notre sport, des joueurs et des arbitres.

Considèrent que certaines personnes ne manipuleront pas les vidéos obtenus de manière responsable en permettant un comportement toxique à l'intérieur et à l'extérieur de la communauté THE BANK AIRSOFT.

Les vidéos mal utilisées alimentent généralement ce comportement, il est donc expressément interdit de se servir des vidéos pour un arbitrage d'après match.

**Le tournage n'est autorisé qu'avec l'accord des officiels.**

*Ces accords doivent être conclus avant l'événement, et non pendant.*