



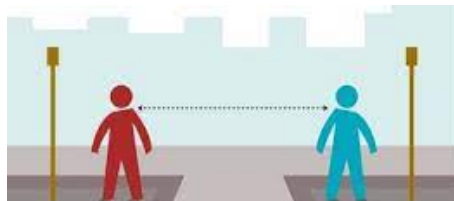
Règlement Intérieur



Sécurité

- Le port de protections oculaires est obligatoire, du début à la fin de la partie, sur tout le terrain, y compris en zone de sécurité pendant les parties.
- Les protections oculaires doivent obligatoirement être certifiées EN 166 B ou A, la certification devant figurer clairement sur les protections.
- Les masques grillagés sont autorisés seulement si complétés par une protection oculaire certifiée EN 166 B ou A.
- Les tirs à la tête sont tolérés s'il s'agit de la seule partie visible, mais à éviter au maximum. Dans ce cas, il est interdit de procéder à des tirs multiples sur le joueur. Il est conseillé aux joueurs de porter des protections faciales.
- Les responsables de l'association se réservent le droit de contrôler les protections oculaires des joueurs, et d'interdire l'accès au terrain en cas de non-respect des normes fixées.
- Interdiction de monter dans les arbres quand les branches sont humides.

Energies maximales, distances de sécurité et modes de tir



Les informations ci-dessous sont présentées sous la forme suivante :

- Modes de tir : énergie maximale tolérée - distance minimale de sécurité obligatoire.
- L'énergie, en joules, est ici exprimée selon la vitesse de la bille en fps (pieds par secondes) avec des répliques utilisant de la 0.20 pour le passage chrony.
- Les distances sont exprimées en mètres.

Définition des modes de tir



- Le coup par coup impose un réarmement manuel avant chaque tir.
- Le semi-automatique fonctionne avec un réarmement automatique, mais un seul tir est possible par pression, même prolongée, de la gâchette.
- La rafale provoque plus d'un tir par pression sur la gâchette, mais le nombre de tirs est limité à quelques unités, généralement de trois à cinq.
- L'automatique est le mode de tir avec lequel les tirs se poursuivent tant que la gâchette est pressée, dans la limite des munitions chargées.

Intérieur

- Répliques de poings ou Répliques de fusils à pompe uniquement : 1 joule maxi
- Automatiques interdits

Extérieur

- Sur toutes les répliques
 - inférieur à 1 joule minimum 0 m de distance d'engagement
 - de 1j à 1.5j distance d'engagement de 10 m minimum
 - de 1.5j à 1.8j distance d'engagement de 15 m minimum
 - de 1.8j à 2j distance d'engagement de 25 m minimum

Commun

- Une fois les répliques passées au chrony, les bouteilles HPA (**High Pressure Air**) sont verrouillées. Une attention particulière sera portée par les organisateurs à la sensibilisation des nouveaux joueurs quant à l'énergie des répliques et aux dégâts qu'elles peuvent causer.
- Le tir sans visibilité (à la libanaise), ou en cloche est interdit.
- Lors de parties où des boucliers sont utilisés nous limitons à 1 bouclier pour une équipe de 25 joueurs.
- Dans le cas d'une utilisation de bouclier le joueur ne peut tirer à la libanaise (sans avoir de visu sur sa cible). Il doit soit sortir la tête soit utiliser une fenêtre ou un plexiglas se trouvant sur le bouclier.
- Interdiction de tirer dans la zone de sécurité même à vide, il est obligatoire de tirer les billes engagées dans la réplique avant de rentrer dans la zone de sécurité. Il est également interdit de tirer vers , dans ou à travers la zone de sécurité. Une zone de tir à l'écart est prévue pour régler les répliques.
- Les personnes touchées ne tirent pas, y compris dans la zone de sécurité.

Accueil des mineurs

- Conformément à la réglementation, les mineurs en dessous de 16 ans ne sont pas autorisés.
- Les mineurs sont acceptés aux parties de l'association, sous certaines conditions :
- Les mineurs à partir de 16 ans devront être accompagnés d'un représentant légal pendant toute la durée de jeu lors de leur première journée de pratique au sein de l'association.
- Ils devront présenter une autorisation parentale les autorisant à pratiquer l'Airsoft dans le respect de la législation.
- Pour les adhérents mineurs, un bulletin d'adhésion spécifique pour les mineurs devra être utilisé. Ce bulletin spécifique devra notamment comporter une attestation parentale, les coordonnées de la personne à prévenir en cas d'accident, les problèmes médicaux connus et les conduites à tenir en cas de problème, les allergies médicamenteuses et les allergies graves, une autorisation d'intervention médicale et d'hospitalisation.
- Les mineurs devront être accueillis dans le respect de la législation en vigueur en matière d'accueil des mineurs, et dans le respect des règles d'accueil des mineurs de la Fédération Française d'Airsoft.

Pyrotechnie

- Les artifices pyrotechniques artisanaux sont interdits.
- Les artifices pyrotechniques sont soumis à l'approbation des responsables de l'association avant chaque partie. L'approbation ou le refus sera motivé en fonction du terrain (végétation, proximité des habitations), du type de partie, et de l'artifice. La décision des responsables à ce sujet n'est pas contestable.
- Les fumigènes noir, blanc et gris sont interdits.
- Les artifices pyrotechniques, acceptés par les responsables de l'association, devront être utilisés en respectant leurs précautions d'utilisation et les éventuelles contraintes imposées par les responsables de l'association.



Non-joueurs

- Il est strictement interdit de tirer sur toute personne extérieure au jeu (promeneurs, chasseurs, animaux...).
- Dans le cas où un individu extérieur au jeu pénètre sur la zone de jeu, ou qu'un joueur est aperçu sans ses protections oculaires, le premier joueur s'en rendre compte doit alerter les autres immédiatement en criant "arrêt de jeu". Tous les autres joueurs devront alors arrêter le jeu (on ne bouge plus, on ne parle plus), mettre les sélecteurs de tir des répliques en position sécurité et pointer les répliques vers le sol. Il est alors de bon ton d'aller à la rencontre de la personne afin de lui expliquer l'activité, en évitant de l'effrayer. Une fois l'intrus accompagné hors de la zone de jeu, le joueur le plus proche doit crier « OK » pour que la partie puisse reprendre.
- Pour les intervenant sur le terrain autre que les joueurs (Arbitre, photographe,...), il sera obligatoire de porter les protections minimum, lunette et masque ou masque intégral, ainsi qu'un gilet réfléchissant afin de les différencier des joueurs.
- Toutes personnes non joueurs, autres que celles citées ci-dessus sont invitées à rester dans la zone sécurisée.



Respect des biens et des lieux

- Les déchets divers devront être ramassés et triés afin de laisser le site tel que trouvé. Pour cela les responsables de l'association devront prévoir systématiquement des sacs poubelles.
- Il est demandé aux joueurs de ne pas endommager le terrain et ses installations.



- Le matériel de l'association appartient à la communauté, il est donc indispensable d'en prendre soin. De même le matériel d'autrui doit être respecté.
- L'utilisation de billes biodégradables est obligatoire. Une tolérance est faite pour les répliques de snipers qui ne tirent qu'en coup par coup et qui nécessitent des billes particulières, dues à leurs précisions et leurs masses, billes qui n'existent pas forcément en biodégradable.
- Pour les fumeurs, des cendriers sont à disposition, il est interdit de jeter ses mégots sur le terrain aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur.
- Les prairies de chaque côté du terrain seront interdites d'accès aux véhicules pour permettre à l'herbe de pousser, le staff avertira les joueurs pour prévenir à quel moment de l'année cette interdiction commence et prend fin.

Fair-play et Out



Les règles suivantes pourront être adaptées en fonction des parties et des consignes de l'organisateur, mais toujours dans le respect du fair-play et du bon sens :

- L'Airsoft est basée sur le fair-play et sur un bon état d'esprit de la part des joueurs. Ainsi, chaque joueur s'engage, lorsqu'il participe à une partie, à annoncer distinctement qu'il a été touché par une bille, le cas échéant, et à sortir du terrain au plus vite en signifiant clairement aux autres joueurs son élimination en criant "OUT". Cela s'applique également lorsque l'on est touché par un joueur de la même équipe.
- Lorsqu'un joueur est touché, il n'a plus le droit de parler et il doit revenir à son spawn en gardant au moins une main en l'air, la réplique tenue de manière non agressive, en bandoulière ou canon vers le sol ou vers le ciel, et le sélecteur en position sécurité.
- ****Avant de pénétrer en zone de sécurité, chaque joueur doit se rendre dans la zone de tir, retirer le chargeur de toutes les répliques qu'il transporte, puis tirer plusieurs fois jusqu'à que toutes ses répliques tirent à vide dans le fût prévu à cet effet. Il enclenche alors la sécurité et peut ensuite entrer dans la zone de sécurité sans chargeur engagé dans ses répliques**.**
- Un joueur touché peut décider de sa propre initiative, ou suite à la demande de l'un de ses coéquipiers proche de l'endroit où il a été touché, de laisser sa réplique à disposition, ainsi que du matériel de jeu, afin d'aider son équipe, selon les règles de

la partie. Dans ce cas, le joueur touché devra laisser sa réplique et son matériel à l'endroit précis où il a été touché.

- Le respect de chacun s'impose même lorsqu'on a été éliminé de manière outrageante, ou par un coéquipier, ou à une distance réduite de manière accidentelle. De la même manière, si vous êtes responsable d'une telle élimination, pensez à présenter vos excuses auprès du joueur touché.

Code moral

- Les répliques utilisées en Airsoft sont des copies très réalistes d'armes réelles. Lorsque l'on parle de ces lanceurs, on utilise le terme "réplique" et non "armé" afin d'éviter toute confusion, que cela soit au sein de l'association ou auprès des tiers.
- Le port des répliques sur la voie publique est strictement interdit.
- Le transport des répliques sur la voie publique devra être effectué de manière à ce que la réplique ne soit pas visible. Veillez à utiliser des housses, mallettes, voire des couvertures, afin d'éviter d'effrayer d'éventuels passants.
- Les tenues militaires sont susceptibles de prêter à confusion dans l'esprit d'éventuels passants. Ainsi il est interdit aux joueurs de porter leur tenue complète en dehors du terrain. Les joueurs ne devront revêtir leur tenue de jeu qu'une fois arrivés sur le terrain. De même ils devront se changer à nouveau avant de quitter le terrain.
- La pratique de l'Airsoft doit se faire dans un cadre légal et respectueux, ainsi il est interdit à tout joueur de porter des insignes, à moins que ce joueur les ait reçues officiellement dans le cadre légal prévu. De même les uniformes, insignes ou emblèmes rappelant ceux portés par les membres d'une organisation déclarée criminelle par le tribunal de Nuremberg (SS, la Gestapo, SD, et corps des chefs nazis) sont strictement interdits.
- Pour ceux ne souhaitant pas apparaître à visage découvert sur les photos ou vidéos merci de prévenir un membre du staff et la personne en charge des photo lors de la journée.
- Sauf demande express, tous les visages non masqués sur les photos seront floutés.

Adhésions

Cotisations association (Staff et membre du bureau)

- Ces cotisations ne seront pas valables lors des opérations spéciales qui auront leurs propres tarifications, les opérations spéciales sont comprises dans les forfaits des membres actifs.
- ****Les licenciés de l'association sont les membres du staff et du bureau**.**
- Le Conseil d'Administration pourra accorder, au cas par cas, en fonction des difficultés financières des adhérents qui en font la demande (chômeurs, étudiants...), la possibilité de payer la cotisation en nature (aide sur le terrain), ou des facilités de paiement. Les paiements en nature sont des services rendus à l'association ou du matériel fourni à l'association. Pour cela le membre déjà adhérent l'an dernier devra en faire la demande avant le 1er février, le Conseil d'Administration statuera sur chaque demande.
- La cotisation sera de 80 euros par an pour les membres actifs.

Cotisations joueurs

- Ces cotisations ne seront pas valables lors des opérations spéciales qui auront leurs propres tarifications, les opérations spéciales sont comprises dans les forfait des membres actifs
- Les joueurs ne faisant pas partie de l'association devront s'acquitter d'une cotisation de 10€ pour chaque journée.

Droit d'entrée aux parties

- Le Conseil d'Administration a toute autorité pour refuser l'accès aux parties à certains joueurs non adhérents.
- L'organisateur de la partie est responsable de l'événement : Il est libre de refuser et/ou de renvoyer toute personne qui contreviendrait au présent règlement intérieur, ou qui perturberait l'événement de toute autre manière qui soit.



Fédération Française d'Airsoft - Licence : CC BY-NC-SA 4.0 - Page 1 sur 7
Exemple de règlement intérieur pour une association d'Airsoft