



REGLEMENT INTERIEUR - REGLES DE JEU

Préambule :

L'AirSoft est un cousin du Paint-Ball qui s'étend en France avec de plus en plus d'affiliés jour après jour (7 associations en Savoie sources 2010). C'est un loisir sportif d'extérieur (zones boisées), mettant en oeuvre deux équipes qui doivent atteindre des objectifs dans un temps défini pour remporter la partie (au même titre que les jeux collectifs ; handball, football, ...). Les projectiles sont des billes bio-dégradables d'un grammage de 0.20gr et propulsées par des lanceurs appelés « répliques » qui sont des imitations d'armes.

Ce loisir rencontre des difficultés qui ne doivent pas être ignorés des joueurs, des non initiés et des autorités (Mairie, Police, Gendarmerie) :

- Le premier, celui de s'apparenter, au premier regard, à des personnes équipées d'armes de guerre (factices mais réalistes) habillées en tenues de camouflage ou de groupe d'intervention type GIGN (nécessaires au jeu mais pouvant surprendre) ce qui peut avoir pour effet de choquer les non initiés et de lancer la polémique (voir la stigmatisation) par l'incompréhension totale de pratiquer une activité de ce type.

- Le deuxième, étant le développement rapide de ce loisir sans encadrement, sans espace dédié (pratiqué en dehors de la loi et aussi par des personnes mineurs) avec l'appropriation en réunion de zones dangereuses ou interdites au public (terrains privés, bâtiments en ruine, usines désaffectées, forêt, ...) et qui peut mettre en danger les joueurs ou les promeneurs, tout en dégageant une image négative de ce loisir déjà en proie, à juste titre, à bien des discussions.

L'association a pour but d'éviter cela, et de rendre l'activité mieux acceptée aux yeux de tous en apportant une structure sécurisante et un encadrement réel et sérieux pour les joueurs dans le respect de la loi et des règles élémentaires de la vie associative (jeu fun fair-play détente).

L'OBLIGATION DES MEMBRES

- être majeur responsable
- avoir une responsabilité civile valide sur toute la durée de l'adhésion à l'association
- se considérer sincèrement équilibré mentalement pour la pratique de l'AirSoft
- avoir un certificat médical pour les sports de combats et la course à pieds
- suivre à la lettre le règlement intérieur et les instructions des organisateurs
- répliques à cartouches de gaz Co2 ou équivalentes interdites
- armes de n'importe quelle catégorie interdites sur vous ou dans votre véhicule
- les répliques dans leurs intégralité sont cachées dans des sacs ou des malles
- pas de tenues militaires sur la voie publique (points de RDV, parkings, restaurants, ...)
- insignes militaires, de police ou de gendarmerie INTERDITES (y compris les grades)
- indiquer aux responsables vos éventuelles contre-indications médicamenteuses
- indiquer aux responsables vos éventuelles allergies (piqûres d'insectes, asthme, ...)
- port des protections individuelles de sécurité (voir descriptif ci-dessous de l'équipement du joueur)
- déclarer au Président le fait d'être détenteur à titre privé d'armes à feux ou d'armes blanches
- déclarer au Président ou aux responsables de la sécurité d'être détenteur d'un permis de chasse
- déclarer au Président ou aux resp. de la sécurité le fait d'être détenteur d'un permis de port d'arme
- utilisation de la bille biodégradable en toute circonstance
- se soumettre au test de la puissance de ses répliques sans opposition et à tout moment

RESPECT DE LA LOI

- interdiction d'utiliser des lanceurs autres que celles prévues légalement pour la pratique de l'AirSoft (armes à grenailles, plomb, fléchettes, sarbacane, arc & flèches, ou autres INTERDITS) ainsi que de transporter et/ou d'utiliser des armes blanches tels que des couteaux
- l'autorisation parentale verbale et/ou écrite pour la pratique de l'AirSoft est illégale
- interdiction des lanceurs d'une puissance supérieures à 2 joules
- toutes pratiques consistant à consommer de la drogue et/ou de l'alcool = INTERDITES
- interdiction d'allumer un feu ou de faire un barbecue ou de jeter un mégot de cigarette
- interdiction de vous déplacer avec vos répliques à la vue des passants (parkings, routes, chemins)
- interdiction de vous déplacer en tenues militaires ou SWAT complètes sur la voie publique

L'EQUIPEMENT OBLIGATOIRE DU JOUEUR PENDANT LE JEU

- avoir des lunettes de protection pour les yeux qui protège parfaitement les yeux même sur les côtés

- vos lunettes de protection doivent avoir un élastique de maintien pour éviter qu'elles se déplacent en jeu
- avoir un masque de protection pour le bas du visage et les dents (**responsabilité du contrevenant si accident**)
- avoir des genouillères et des coudières
- avoir une paire de gants de protection totale des doigts
- avoir un pantalon et une veste épaisse pour se protéger des impacts de billes
- avoir un casque de protection du crâne du type skate-board ou roller
- des chaussures de montagne, des rangers, ...
- avoir de l'eau, un petit matériel de pansements et de compresses, paracétamol

LE COMPORTEMENT DU JOUEUR HORS DU JEU

- interdiction d'utiliser son lanceur en dehors de la zone de jeu et de la zone d'essai
- interdiction d'utiliser son lanceur entre chaque partie
- interdiction de s'amuser à tirer sur les joueurs (même pour rire) en dehors de la partie de jeu

LE COMPORTEMENT DU JOUEUR DANS LE JEU

- respecter les zones de jeu délimitées par des balises et/ou du ruban rouge et blanc
- ne pas dépasser les zones balisées
- respecter les indications écrites sur le terrain
- respecter à la lettre les instructions des organisateurs
- jamais de tirs en rafale à l'intérieur d'un bâtiment
- les tirs dans la tête sont rigoureusement interdits
- jamais de tirs à moins de 10 mètres sinon sortir l'adversaire à la voix uniquement
- sont interdites, toutes les pratiques pouvant vous mettre en danger
- sont interdites, toutes les pratiques pouvant mettre les autres joueurs en danger
- Interdit de monter aux arbres, d'escalader les bâtiments ou les fenêtres, de monter sur les toits
- vous êtes aussi responsable et donc complice si vous ne dénoncez pas un comportement dangereux

LES REPLIQUES

- toutes les répliques seront testées avant chaque jeu par un *tachymètre* (Chroni).
- les répliques doivent être utilisées avec les bonnes distances d'engagement selon leurs puissances
- les répliques ne correspondant pas aux règles de puissance lié au règlement seront interdites de jeu
- les répliques pourront être testées aléatoirement en cas de doute à tout moment sans préavis
- interdiction d'utiliser des armes autres que celles prévues pour le jeu de l'AirSoft
- interdiction d'armes à grenailles, plomb, fléchettes, sarbacane, arc & flèches, autres ...
- interdiction d'utiliser des armes blanches (couteaux, canifs, autres...)

LES ARTIFICES

- interdiction d'utiliser des artifices même à très faible puissance
- interdiction d'utiliser des pétards améliorés (avec des billes ou du plâtre par exemple)
- grenades à plâtre de l'armée = INTERDITES
- interdiction d'utiliser toutes compositions de votre part explosives, réactives, fumigènes
- interdiction d'utiliser des fumigènes
- interdiction d'utiliser des feux de bengale
- interdiction d'utiliser tout objet propageant une flamme (briquet, allumettes, torches, cigarettes, ...)

LES LASERS

- Ils sont strictement interdits, peu importe leur couleur d'émission (longueur d'onde)

LES NOUVEAUX ARRIVANTS :

- Les nouveaux sont encadrés et formés aux règles tout au long de leur intégration par un parrain défini
- Le titre de « joueur confirmé » est attribué par les Resp. de l'association par décision du bureau.
- Vous pouvez intégrer votre team existante à l'association qui accepte tout le monde.
- Si vous n'avez pas de team vous pourrez intégrer (à votre demande) celle de l'association : ATA Commando

LES PUISSANCES DES REPLIQUES

- les tirs au lance grenade doivent être effectués à 10mètres au minimum
- les répliques à cartouches de gaz Co2 ou équivalent sont interdites
- Les répliques de poing (Mk23, D.Eagle >à280fps) sont vues comme des répliques d'assaut (distances > à10m en semi).



Répliques	Utilisations & obligations	Puissances en Fps maximum	Distances d'engagement	
			Full	Semi
	Jeu au contact	280<	10m	5m
 & Rép. de poing >280fps	Jeu d'assaut Réplique de poing conseillée	330<	15m	10m
 Avec 1 an d'expérience	Jeu tactique Réplique de poing obligatoire	340 à 380< <i>Joueur confirmé</i>	Interdit	20m
 Répliques lourdes	Jeu de soutien Réplique de poing obligatoire	350< <i>Joueur confirmé</i>	30m	Interdit
 Réarmement manuel	Jeu de sniper Réplique de poing obligatoire	<i>Bolt uniquement</i> 460< <i>Joueur confirmé</i>	Interdit	30m
 à - de 10 mètres	Out vocal 1 ^{ère} solution si surprise <u>sur le flan</u> <u>ou l'arrière</u>	Out vocal 2 ^{ème} solution si surprise <u>par le</u> <u>devant</u> 1- sans obstacle entre 2- si le joueur ne court pas 3- avec accord du joueur	Out vocal de 2 joueurs <u>par le devant</u> avec surprise mutuelle Décision commune d'être out tous les 2	Out vocal de 2 joueurs <u>par le devant</u> avec surprise mutuelle Décision commune de repartir en arrière

LES REGLES DES 20 SECONDES + MODE MEDECIN

- vous êtes touchés par une bille : vous criez « Touché ! »
- vous mettez une main sur la tête et vous comptez haut et fort jusqu'à 20
- une fois le temps écoulé, vous pouvez crier : « Médecin ! » ou « Zone dangereuse ! »
- pour qu'un joueur allié vienne vous libérer, il doit venir vous toucher physiquement de sa main
- si c'est un adversaire qui vient vous toucher, vous criez « OUT DEFINITIF » et quittez le jeu !
- lorsqu'un joueur est « aouté » trop prêt d'une zone de jeu intense ou qu'il se retrouve trop loin des médecins (retour en respawn après 10min d'attente).

LES SCENARIOS DE JEU

- des scénarios sont élaborés pour agréments le jeu
- les scénarios permettent de pratiquer l'AirSoft avec une vision ludique
- les scénarios ne représentent aucunement un entraînement paramilitaire

ETAT D'ESPRIT DE L'ASSOCIATION

- nous ne préparons aucune guerre, pas d'apologie de la guerre,
- aucune affiliation militaire, para-militaire, politique et/ou sectaire
- nous sommes contre toute forme de reconstitutions réalistes de batailles ayant eu lieu
- vous devez faire la part des choses entre le jeu fiction pour s'amuser et la réalité
- nous ne cautionnons, ni la violence, ni les actes de guerre
- le jeu doit rester fair-play et respectueux des autres dans leurs différences
- aucune violence physique ou verbale ne sera tolérée
- tous les joueurs sont acceptés sauf non respect de la loi ou du règlement intérieur
- aucun sexisme, racisme, aucune idée de haine, aucune doctrine politique
- l'association est basée sur le respect de la loi, de l'ouverture et de la tolérance
- l'association est démocratique, indépendante et libre
- l'association développe la cohésion et la franche camaraderie (jeu fun fair-play détente)

LA ZONE D'ESSAI

- la zone d'essai est déterminée et est indiquée par les organisateurs
- vous devez essayer et régler votre réplique uniquement dans la zone d'essai
- les tirs seront tous dirigés dans la même direction, direction indiquée par les organisateurs

LA ZONE NEUTRE ET/OU DE RAVITAILLEMENT

- la zone neutre est une zone de repos
- interdiction formelle de faire des essais de tir (la zone d'essai est là pour ça)
- **la protection oculaire reste obligatoire dans la zone neutre !**
- tous les déchets doivent être mis dans des sacs et évacués par vos soins
- les répliques doivent être déplacées canon vers le sol et en mode sécurité
- ne jamais discuter en faisant des gestes avec une réplique à la main
- le canon des répliques doivent être dirigés à l'opposé du groupe de gens
- les répliques doivent être canon obstrué par un bouchon ou une chaussette
- les non joueurs en zone neutre ne parlent pas

LA ZONE DE REPAS

- aucune réplique ne doit être touchée ou préparée au moment du repas
- sacs poubelle obligatoire à fournir par vous même
- pas de déchet laissé au sol
- pas de mégot de cigarette

DANS L'INTERET DE L'ACTIVITE DE L'AIRSOFT ET DE SES JOUEURS

LA PREMIERE REGLE D'OR POUR VOUS :

- lunettes de protection = OBLIGATOIRE
- ne JAMAIS enlever ses lunettes de protection oculaire = RISQUE DE BLESSURES GRAVES
- ne JAMAIS enlever ses lunettes de protection oculaire = RISQUE DE LA PERTE D'UN OEIL
- ne jamais enlever ses lunettes même si buée, si trop chaud, si transpiration, si voit plus rien,...
- ne jamais enlever ses lunettes même si touché, si sorti, si ne joue plus, si mal à tête, ou autres, ...

LA SECURITE DES JOUEURS D'AIRSOFT

- à tout moment les membres du bureau ou les resp. de la sécurité pourront, sans prévenir, réaliser une fouille des sacs, des coffres ou des personnes, à partir de comportements suspects, afin de prévenir les risques d'accident liés à la trop faible frontière entre les vraies armes et les répliques d'AirSoft.
- tous les membres doivent faire preuve d'entraide entre les joueurs et signaler aux responsables de l'association un problème lié à des comportements dangereux pour les joueurs et pour eux même.

INTERDICTIONS DIVERSES

- sont interdits = les cordes, ficelles, tiges de fer, grillage, fil de fer, éléments pointus, coupants, ...
- les pièges de toutes formes sont interdits
- interdiction de faire peur à un joueur dans le but de le déstabiliser
- interdiction de lancer des cailloux, des bouts de bois, ...
- interdiction de dégrader le terrain, le bâtiment, l'herbe, les arbres, les matériels, les véhicules, ...

SANCTIONS

- tout manquement à la loi ou au règlement entraîne une exclusion immédiate du joueur de la partie de jeu
- le membre fautif se verra recevoir une lettre recommandée avec accusé de réception stipulant le manquement à la loi et/ou au règlement intérieur et/ou aux règles de sécurité préconisées par les organisateurs.
- l'association convoquera le fautif et lui permettra de s'expliquer, puis il se verra expulser avec interdiction de jeu au sein de l'association pendant 6 mois.
- l'association aura la possibilité en vertu de ses statuts juridiques et selon les faits constatés, de porter plainte contre le fautif afin d'obtenir une sanction et une réparation du préjudice subi.

LE CAHIER RECAPITLATIF DE VOS REPLIQUES :

VOS REPLIQUES	TYPE DE JEU*	MODIFIEES (OUI ou NON)	PUISSANCE du ressort	PUISSANCE en FPS ou en Joule

*indiquez jeu au contact - d'assaut - tactique - de soutien - de sniper

Ecrire de manière manuscrite : « *J'accepte les conditions de ce règlement sans réserve* »



Nom et Prénom du membre :

Age :

Tél. :

Date :

*Merci de votre implication
qui contribuera à la bonne
marche de l'association
ainsi qu'à la qualité de jeu
que vous pouvez attendre en
intégrant l'association
AirSoft Team 73 Aventure*

« Bon jeu ! »

SIGNATURE du membre :