

Règlement Intérieur de l'Association Team Airsoft Colombanaise

***Préambule :** Ce présent règlement a pour objet de fixer les règles de jeu, de sécurité et de morale à observer durant les manifestations organisées par l'association et durant l'activité d'airsoft. Il doit être respecté par tous les membres de l'association et les personnes participant aux manifestations organisées par l'association.*

Première Partie : De la Morale

Article Premier

Tout propos injurieux, xénophobe, sexiste, antisémite, raciste, homophobe, contraire à l'ordre public ou aux bonnes mœurs, ou bien tout propos visant à nuire à l'intégrité morale ou physique d'un membre ou d'une entité de membres sera sévèrement sanctionné, entraînant parfois l'exclusion totale et définitive des personnes incriminées de l'Association, en conformité avec l'article 9 des Statuts de l'Association. Il est à noter que cet article est directement extrait de la Législation Française (Article 16 du Code Civil), et que l'outrepasser constitue un acte illégal en France, et peut donc occasionner des poursuites judiciaires.

Article Deuxième

Lors des manifestations organisées par l'association et durant la pratique de l'activité d'airsoft par l'Association, la consommation de substances illicites, de drogues ou de produits alcoolisés ou comportant des éléments précédemment cités est formellement prohibée. Toute personne étant sous l'influence des produits précédemment cités ne pourra pas prendre part à l'activité ou manifestation. Tout contrevenant à ce présent article s'expose à son exclusion de l'activité ou manifestation jusqu'à ce que les effets des composants consommés s'estompent.

Article Troisième

Lors de toute manifestation de l'association ou de la pratique de l'activité d'airsoft, un comportement sérieux et responsable est exigé des membres de l'association et de tous les participants affiliés. Tout comportement dangereux, provocateur, ostentatoire ou contraire aux bonnes mœurs ou à l'ordre public ne sera pas toléré durant les manifestations, réunions ou la pratique de l'activité d'airsoft organisées ou non par l'Association. Les membres impliqués pourront être exclus de la manifestation, réunion ou activité, et selon la gravité, être exclus définitivement de l'Association, conformément à l'article 9 des Statuts de l'Association.

Deuxième Partie : De l'Airsoft

Article Quatrième

Nous entendons par « lanceur » ou « Air Soft Gun » ou « réplique », toute réplique d'arme réelle utilisée dans l'activité d'airsoft, telle que définie dans les Statuts de l'Association.

Nous entendons par « zone neutre » ou « safe zone », une partie hors du terrain de jeu lors de l'activité d'airsoft, délimitée et réservée où :

- Toute réplique d'armes (ou « lanceurs ») doit être en position de sécurité : chargeur à part, pas de bille chargée, et sélecteur de tir en mode « sûreté ».
- Il est formellement interdit de tirer en direction, depuis ou à travers cette zone.
- Le port de protection oculaire n'est pas obligatoire mais fortement conseillé.

Nous entendons par « zone de jeu » la partie du terrain où se déroule l'activité d'airsoft à proprement dit : c'est à dire l'endroit où le scénario de jeu se déroule. Le port de protection oculaire est obligatoire dans cette zone.

Nous entendons par « zone de test » ou « zone chrony » la partie du terrain, généralement proche de la « zone neutre », où les répliques sont testées (pour leur conformité avec les limitations de puissance par exemple). Le port d'une protection oculaire est obligatoire dans cette zone.

Nous entendons par « protection oculaire » ou « lunettes » ou « masque », toute protection oculaire adaptée à la pratique de l'activité d'airsoft : il est nécessaire qu'aucune bille calibrée en six millimètres ne puisse passer entre les bords de cette protection, elle doit englober et couvrir parfaitement les yeux afin d'éviter les projectiles provenant de toutes les directions. De plus, cette protection doit résister à un impact de bille sans s'abîmer.

Article Cinquième

Durant l'activité d'airsoft, le port d'une protection oculaire adaptée est obligatoire. Il est cependant préférable d'utiliser une protection faciale intégrale, du type masque, à compléter par diverses autres protections corporelles telles qu'un plastron, des coudières, genouillères, jambières, gants ... Toute personne, membre ou non, participant à une activité d'airsoft organisée par l'Association, ne possédant pas de protection oculaire adaptée sera exclue de l'activité.

Il est de plus strictement interdit de retirer cette protection oculaire durant l'activité.

Article Sixième

Au début de chaque manifestation d'airsoft organisée par l'Association, un test des répliques pourra être effectué par les organisateurs : ce test visera à mesurer la vitesse, en Feet Per Second (FPS) ou mètres par seconde ($m.s^{-1}$) de sortie des projectiles (billes calibrées en 6 millimètres (mm) et d'une masse de 0,20 gramme (g)) à l'embouchure du canon des répliques, afin d'en déduire leur puissance en Joule (J). En cours de partie, un test pourra également être effectué si les organisateurs le jugent nécessaire. Toute personne refusant de soumettre ses répliques aux tests ne pourra utiliser ces dernières durant l'activité.

Article Septième

La puissance des répliques est limitée afin de prévenir des blessures causées par les projectiles. Les répliques sont classées en 4 catégories selon leur puissance développée à l'embouchure du canon :

- Jusqu'à 280 FPS (soit jusque 0,73 J), tous les modes de tir sont autorisés (manuel, semi-automatique, automatique), sans distance d'engagement minimale imposée.
- De 281 FPS à 350 FPS (soit de 0,74 J à 1,14 J), tous les modes de tir sont autorisés (manuel, semi-automatique, automatique) tant que la distance moyenne d'engagement est de l'ordre d'une quinzaine de mètres (terrain ouvert). Si la distance d'engagement est réduite (lieu clos par exemple), seuls les modes de tir manuel et semi-automatique sont autorisés. La distance d'engagement minimale pour ce type de réplique est de 5 mètres. En deçà, il est nécessaire d'utiliser le « Out Verbal » (prononcer une locution du type « t'es out, freeze » pour mettre un adversaire hors-jeu au lieu de lui tirer dessus).
- De 351 FPS à 400 FPS (soit de 1,15 J à 1,49 J), seuls les modes de tir manuel et semi-automatique sont autorisés. La distance minimale d'engagement est fixée à 10 mètres. Cela implique que ce type de réplique n'est pas toléré en lieux clos. Le verrouillage manuel/semi-automatique doit être mécanique (bien qu'un blocage non mécanique puisse être éventuellement toléré, suivant des conditions de jeu particulières).
- De 401 FPS à 462 FPS (soit de 1,5 J à 1,99 J), seul le mode de tir manuel est autorisé. La distance d'engagement minimale est fixée à 20 mètres. Cela implique que ce type de réplique n'est pas toléré en lieu clos. Le verrouillage manuel/semi-automatique doit être mécanique, les organisateurs se réservent le droit de vérifier la conformité du verrouillage en cas de doute.
- Dès 463 FPS (soit dès 2 J), ces répliques sont strictement prohibées.

La mesure de la puissance des répliques se fait conformément à l'Article Sixième, en prenant comme projectiles « étalons » des billes d'un diamètre de 6 mm, d'une masse de 0,20 g, et en considérant la formule de l'énergie cinétique : $E = \frac{1}{2} . m . v^2$ où E représente l'énergie en Joule, m la masse du projectile en kilogramme, v la vitesse du projectile en mètres par seconde ($1 m.s^{-1} = 3,281 ft.s^{-1} = 3,281 FPS$).

Article Huitième

En cours de partie, seuls les tirs directs peuvent mettre « Out » un adversaire. Les rebonds ne sont pas comptabilisés, et plus généralement, dès que la bille est déviée de sa trajectoire par une surface matérielle, elle est elle-même considérée comme hors-jeu. Cependant, les tirs à travers la végétation ou les surfaces peu solides comptent. Les tirs fratricides ne sont pas comptabilisés, sauf mention spéciale des organisateurs ou du scénario.

De même, les tirs directs atteignant la réplique mettent « Out » la réplique touchée. Cela signifie que tant qu'elle n'a pas été « réparée » par un « respawn », elle est inutilisable. Au cas où un joueur se retrouverait sans aucune réplique utilisable, il serait alors automatiquement considéré « Out ». Le « Out Verbal » peut être utilisé dans la condition où la distance d'engagement est trop faible pour tirer (inférieure à 5 mètres), sauf en combat clos où son utilisation est régie par les organisateurs. Le joueur commettant un « Out Verbal » peut prononcer « Freeze » pour signifier à son adversaire que ce dernier est « Out », en évitant au maximum les confusions. En cas de « Outs Verbaux » simultanés, le dernier à avoir prononcé l'allocution est hors-jeu, « Out ».

Article Neuvième

Dès qu'un joueur est « Out », il doit se retirer de la partie sans gêner les autres joueurs, et plus particulièrement, sans donner l'avantage à une équipe en jouant le rôle de « bouclier ». Toute personne « Out » doit mettre son sélecteur de tir en mode « sûreté », lever une main, et au moment précis du « Out », prononcer « Out » à voix haute pour que son adversaire cesse le tir. Cependant, au cas où le joueur adverse utilise un silencieux, le joueur « Out » se retire silencieusement sans informer son équipe (selon les règles fixées par le scénario et les organisateurs).

Pour revenir en jeu, le joueur « Out » se réfère aux règles de « retour » ou « repop » ou « respawn » « ou réapparition », édictées par les organisateurs ou scénario. En général, le nombre de « vies » est limité et les joueurs doivent revenir à leur point d'insertion ou attendre un certain délai avant de revenir en jeu.

A son retour en jeu, un joueur « Out » doit prononcer à voix haute « En jeu », précédé de son nom ou pseudonyme.

Article Dixième

L'utilisation de billes biodégradables et non dangereuses pour la faune et la flore est obligatoire, dans la mesure des disponibilités techniques durant toutes les manifestations et parties d'airsoft organisées par l'Association.

Pareillement, dans le cas de répliques fonctionnant au gaz, le gaz utilisé ne devra pas contenir d'agents à effet de serre.

Toute personne manquant à ce présent article devra s'acquitter d'une somme forfaitaire à l'Association, qui sera fixée annuellement par le Conseil d'Administration, permettant de contribuer à l'achat de consommables biodégradables et non dangereux pour l'environnement.

Tous déchets liés à l'activité d'airsoft (Sparklet de CO², bouteille d'eau, sac, détritres ...) devront être récupérés et évacués des « zone de jeu », « zone neutre » et « zone de test » par les joueurs et traités comme tels. Puis acheminés dans les conteneurs adaptés les plus proches (Recyclage, ordures ménagères ...)

Troisième Partie : De la Sécurité

Article Onzième

En cas d'incident ou d'accident survenant durant l'activité, la partie doit être arrêtée dans les plus brefs délais. Les personnes le percevant doivent alerter les autres personnes, de proche en proche, de l'interruption de la partie afin d'en informer au plus vite les organisateurs qui prendront les mesures nécessaires.

Article Douzième

Si une personne étrangère à l'activité pénètre dans la zone de jeu en étant munie de protection oculaire ou non, la partie doit être interrompue de la même façon que prévue dans l'Article Dixième.

Un membre qualifié devra au plus vite prendre contact avec les personnes étrangères afin de les informer du caractère dangereux que présente l'activité en cas de non-respect du présent règlement et des règles de sécurité élémentaires de l'activité d'airsoft. Ces personnes, si elles ne sont pas équipées de protections oculaires adaptées, devront être reconduites en dehors du terrain pour leur propre sécurité avant le recommencement de la partie.

Article Treizième

Les tirs à la tête sont fortement déconseillés, bien qu'inévitables. Il est hautement recommandé de ne viser la tête que si la situation l'exige. Afin de se prémunir contre ces tirs, il est recommandé de porter une protection faciale adaptée (casque, masque, cagoule ...).

Article Quatorzième

En partie, lors des déplacements, il est vivement conseillé de placer son sélecteur de tir en mode « sûreté ». De même, il est recommandé de ne pas conserver le doigt sur la détente de tir mais de le reposer contre la poignée.

Article Quinzième

Afin de faciliter le travail des services de secours en cas d'accident ou de malaise, il est recommandé aux personnes atteintes d'allergies, de maladies, de symptômes ou de tout autre élément susceptible de nuire au secours des dites personnes, de porter sur eux une fiche signalisant l'ensemble de ces données.

En outre, ces informations doivent rester confidentielles et les personnes concernées n'ont en aucun cas la nécessité d'en prévenir les organisateurs de la manifestation, activité.

En sus, toute personne considérée comme inapte à la pratique du sport (randonnée, course, notamment) ne devrait pas prendre part aux manifestations et activités organisées ou suivies par l'Association, bien que celle-ci ne puisse pas apprécier par elle-même cette information de validité : les personnes concernées assument donc pleinement la responsabilité de leur participation.

Article Seizième

Toute personne ne respectant pas ce règlement s'expose à des sanctions prévues par le Règlement Intérieur de l'Association et ses Statuts. De plus, ces personnes assument intégralement la responsabilité de leurs actes, volontaires ou non, excluant ainsi toute responsabilité de la part de l'Association ou des organisateurs des manifestations ou parties d'airsoft.

Quatrième Partie : De la Location, cotisations

Article Dix-Septième

L'Association pourra éventuellement se charger de la location de répliques, billes et protections. Cette location sera destinée à promouvoir notre activité auprès des personnes désireuses de pratiquer l'Airsoft, sans pour autant être équipées. Le prix de location s'établira sur la base du coût des consommables. Éventuellement, d'autres frais pourraient être ajoutés selon diverses conditions. Le prix des locations sera révisé régulièrement par le Conseil d'Administration de l'Association. Le prix de base comprendra la location de la réplique et une quantité définie de consommables, puis intégrera un prix pour les consommables supplémentaires. La location ne pourra porter que sur des types de répliques jugés sûrs pour les personnes qui les utiliseront, ceci étant estimé en fonction de l'expérience et du bon sens.

Article Dix-Huitième

En cas de dégradation, perte, vol ou destruction du matériel loué ou prêté, l'Association pourra exiger le remboursement des dommages et pertes occasionnés. L'évaluation du remboursement s'établira sur la base du prix neuf et des éventuels coûts supplémentaires étant survenus pour l'amélioration du matériel loué. En cas d'éventuel problème de remboursement, ou réparation inadéquate et jugée insuffisante par le propriétaire du matériel loué compromis, l'Association pourra engager des procédures judiciaires.

Article Dix-Neuvième

Cotisations

Les cotisations sont dues pour une année courant du 1 septembre au 31 août de l'année suivante ou au prorata, par tranche de 3 mois indivisibles.

-Membre actif

Pour être membre actif, une personne doit être parrainée par deux membres du bureau et payer une cotisation de 35€ la première année et 25€ les années suivantes.

-Membre occasionnel

Les membres occasionnels doivent payer une participation de 2€ s'ils sont membres d'une autre association d'airsoft et 5€ s'ils ne sont membres d'aucune association. Ils doivent s'acquitter de cette participation en début partie et de manière spontanée auprès d'un membre du bureau.

Ne peuvent participer aux parties que les membres du bureau, les membres actifs et les membres occasionnels et équipes invités.

Les membres occasionnels doivent être préalablement parrainés par au moins un membre actif (lequel devra aviser au moins un membre du bureau avant la partie).

Le paragraphe « membre occasionnel » ne s'applique pas à une équipe invitée par la Team.

Ce présent règlement est sujet à l'évolution. Il peut être modifié et entrer en application par simple décision du Conseil d'Administration de l'Association. Toute personne concernée par ce règlement se doit de se tenir informée des éventuels ajouts et modifications ultérieurs.

Ce présent Règlement Intérieur de l'Association «Team Airsoft Colombanaise » a été approuvé et mis en application le 6 Septembre 2014 par le Conseil d'Administration de l'Association composé de :

- *M. Moriceau Frédéric, Président ;*
- *M. Sorin Cyril, Trésorier ;*
- *M. Vollard Vincent, Secrétaire.-*