

# **Labastide Saint Pierre Airsoft**

---

## **Règlement Intérieur**

Un exemplaire du présent règlement sera remis à chaque adhérent et affiché à l'entrée du terrain.

Le non-respect des règles édictées dans le présent règlement pourra entraîner une exclusion temporaire ou définitive de l'association, ou de l'événement du jour sans remboursement des cotisations éventuelles.

## I - Sécurité

- Le port de protections oculaires est obligatoire, du début à la fin de la partie, sur tout le terrain, y compris en zone neutre pendant les parties.
- Les protections oculaires doivent obligatoirement être certifiées EN 166 B, la certification devant figurer clairement sur les protections.
- Les masques grillagés sont autorisés seulement si complétés par une protection oculaire certifiée EN 166 B.
- 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.

## II - Energies maximales, distances de sécurité et modes de tir

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

- Type réplique : 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 billes de 0.20 grammes.
- Les distances sont exprimées en mètres.

Toute nouvelle réplique sera passée obligatoirement au chrony afin de vérifier sa conformité. Il en sera de même pour les répliques ayant subi des modifications.

Des contrôles pourront être effectués en cours de partie. Tout refus de s'y soumettre entraînera une exclusion de la réplique.

Les répliques "HPA" sont autorisées, mais ne devront pas être modifiables après vérification de la puissance, sous peine d'être refusées sur le terrain.

## Définition des règles de tirs

### Intérieur des modules

- PA - pompe : 350 fps - 3m

## Extérieur

- PA - pompe : 350 fps - 5m
- Réplique longues : 400 fps - 15m
- Snipe : 450 fps - 25m

## Commun

- Si la distance est inférieure à 5m en extérieur, 3m en intérieur, on crie « FREEZE » au joueur en le visant sans tirer, puis on effectue un tir au sol pour montrer que le tir était possible (présence de billes dans le chargeur). L'utilisation du couteau factice est préconisée car il ne peut qu'améliorer la qualité de jeu.
- Pour éviter l'abus, un joueur ne peut freezer qu'un seul joueur à la fois. Il faut être deux pour en freezer deux, etc.
- Une fois les répliques passées au chrony, une attention particulière sera portée par les responsables de l'association à la sensibilisation des nouveaux joueurs quant à l'énergie des répliques et aux dégâts qu'elles peuvent causer.
- Le tir à la tête est interdit sauf si le tireur n'a pas d'autre choix pour éliminer son adversaire. Préconiser un déplacement tactique. Dans tous les cas, respecter les distances de sécurité.
- Le tir sans visibilité (à la libanaise), ou en cloche est interdit, sauf pour les lance-grenades.
- Seul le coup-par-coup est autorisé, sauf pour les répliques de type "mitrailleuse" en veillant toutefois à modérer la cadence de tir.
- Interdiction de tirer de la zone neutre, vers la zone neutre, dans la zone neutre, ou à travers la zone neutre. Une zone de tir à l'écart est prévue pour régler les répliques.
- Les personnes touchées ne tirent pas, y compris dans la zone prévue pour le réglage des répliques tant que la fin de partie n'est pas annoncée.
- En cas de soucis avec une réplique, si le joueur doit effectuer des tests, il le fera dans la zone prévue à cet effet et sera porteur d'un élément haute visibilité et des éléments de sécurité.

## III - Mineurs

- Les mineurs de moins de 16 ans ne sont pas autorisés sur la zone de jeu.

## IV - Pyrotechnie et grenades

- 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 artifices pyrotechniques, acceptés par les responsables de l'association, devront être utilisés en respectant leurs précautions d'emploi et les éventuelles contraintes imposées par les responsables de l'association. En cas d'emploi autorisé d'un fumigène, un joueur restera systématiquement proche de l'artifice afin de surveiller qu'il ne provoque pas un départ de feu. Les déchets seront ramassés immédiatement.

- L'utilisation des grenades avec ou sans lanceur est autorisée. Elle sera annoncée à haute voix. Les grenades à main seront lancées au sol et non en cloche. Les grenades à gaz ou sonores sont autorisées. On considérera qu'une grenade élimine les adversaires visibles sur un rayon de 5 mètres. Les résidus (coques, cartouches CO2, ...) seront ramassés de suite par le joueur.
- Les artifices devront être validés par l'organisateur.

## V - 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 à s'en rendre compte doit alerter les autres immédiatement en criant "arrêt de jeu sécurité". Tous les autres joueurs devront alors arrêter le jeu, rester sur place, 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 sécurité » pour que la partie puisse reprendre.
- Toute personne non joueuse (orga, photographe,...) présente sur la zone de jeu sera porteuse des éléments de sécurité et d'un gilet jaune.

## VI - Respect des biens et des lieux

- Les déchets divers devront être ramassés et ramenés afin de laisser le site tel que trouvé. Les joueurs reprendront leurs déchets en fin de journée.
- Il est demandé aux joueurs de ne pas endommager le terrain et ses installations.
- Il est interdit de grimper dans les arbres ou les structures non prévues à cette utilisation.
- 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 leur précision et leur masse, billes qui n'existent pas forcément en biodégradable.

## VII - Déroulement des parties

Les joueurs rejoindront, avec leur équipe, le respawn qui leur aura été attribué. Ils porteront les éléments de sécurité dès la sortie de la zone neutre. Les chargeurs seront engagés uniquement arrivés sur place. Les tirs ne seront autorisés qu'à compter du moment où le début de partie aura été annoncé par cri "début de partie" ou par signal sonore (sifflet, corne de brume,...). La partie prendra fin à l'annonce "fin de partie" ou au signal sonore. Les joueurs garderont les éléments de protection jusqu'à la zone neutre. Les répliques seront mises en sécurité.

## VIII - 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 basé 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, en signifiant clairement aux autres joueurs son élimination en criant "OUT" et en levant le bras. Cela s'applique également lorsque l'on est touché par un joueur de la même équipe.
- Lorsqu'un joueur est touché, il n'a pas le droit de donner d'indications aux autres joueurs et il doit en fonction du jeu, attendre le "médecin", revenir au "respawn" ou revenir en zone neutre, en gardant au moins une main en l'air, la réplique tenue en bandoulière, canon vers le sol, et le sélecteur en position sécurité. Pour les déplacements, il est préconisé d'utiliser un fanion de couleur vive ou un gilet jaune.
- Avant de pénétrer en zone neutre, chaque joueur doit, dans la zone de jeu, retirer le chargeur de toutes les répliques qu'il transporte, puis tirer jusqu'à que toutes ses répliques tirent à vide. Il enclenche alors la sécurité et peut ensuite entrer dans la zone neutre sans chargeur engagé dans ses répliques.
- Le joueur touché garde ses lunettes pendant toute la durée du jeu, même dans la zone neutre.
- 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.
- En cas de litige avec un autre joueur, en aviser immédiatement un orga afin d'éviter que la situation ne dégénère. Aucun règlement de compte ne sera toléré et entraînera l'exclusion des protagonistes.

## IX - 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 "arme" 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. batteries et chargeurs enlevés. 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 de respect, ainsi il est interdit à tout joueur de porter des insignes ou décorations, 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.

# X - Adhésions

## Parrainage

- Chaque candidat à l'adhésion sera parrainé par un adhérents actifs ayant une certaine ancienneté au sein de l'association ou dans la pratique de l'airsoft.
- Le candidat et son parrain pourront en profiter pour échanger sur l'Airsoft, sur l'association. Le parrain sera là pour aider le candidat à débiter l'Airsoft dans de bonnes conditions. Il pourra également lui promulguer des conseils, notamment au sujet du choix de l'équipement, ou de la façon de jouer.
- Le parrain devra jouer avec le candidat à chaque partie tant que le candidat ne sera pas accepté ou refusé au sein de l'association. Il en profitera pour apprécier son fair-play, notamment en le testant de temps à autre, ainsi que sa conduite sécuritaire, et tous les points qu'il jugera nécessaire.
- Quand le parrain jugera le candidat apte à rejoindre l'association, il soumettra sa candidature aux membres du bureau qui pourra alors prendre une décision, ou demander une ou plusieurs parties supplémentaires pour juger le comportement du candidat afin de prendre une décision.
- Cette procédure est la même pour tous les candidats à l'adhésion.

## Cotisations

- La cotisation s'élève à 35€ par année calendaire.
- La cotisation est payable avant le 1er février pour les membres déjà adhérents l'année précédente, sous peine de radiation pour non paiement de la cotisation.
- Le bureau 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 plusieurs fois. Pour cela le membre déjà adhérent l'an dernier devra en faire la demande avant le 1er février, le bureau statuera sur chaque demande.
- Le bureau pourra accorder une réduction de 10 euros sur la cotisations aux membres ayant participé activement aux aménagements ou entretiens du terrain.

## XI - Droit d'entrée aux parties

- Les personnes extérieures à l'association devront s'acquitter d'un droit d'entrée de 5€, en dehors de certaines OP ayant un droit d'entrée propre défini.
- Le bureau 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.

## XII - Affiliation et licences

- L'association est affiliée à la Fédération Française d'Airsoft. De ce fait, tous les adhérents de l'association, actifs comme occasionnels, doivent être licenciés auprès de la Fédération Française d'Airsoft.

- La demande d'affiliation et la demande des licences est effectuée par le bureau de l'association. À cette fin, chaque joueur est tenu de fournir les informations et les pièces justificatives qui lui seront demandées.
- En tant qu'association affiliée à la Fédération Française d'Airsoft ayant fait le choix de la pratique d'un Airsoft responsable, les règles de la Fédération Française d'Airsoft doivent être respectées par tous les pratiquants. Cela comprend la charte de la FFA, et tous les règlements imposés par la Fédération Française d'Airsoft.
- Le coût de la licence à la Fédération Française d'Airsoft, ainsi que celui de l'assurance, sont prévus dans la cotisation d'adhésion à l'association.

## **XIII - Accueil des mineurs**

- Les mineurs de plus de 16 ans sont acceptés aux parties de l'association, sous certaines conditions :
- Ils 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.
- Ils ne devront pas utiliser de répliques d'une énergie de plus de 0,08 joule.
- 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.

## **XIV - Recommandations et interdictions**

- La consommation d'alcool et de stupéfiants est strictement interdite. Le non-respect de cette règles entraînera l'exclusion du terrain.
- Aucune arme ne sera admise sur le terrain.
- Le terrain étant ouvert, il est conseillé de ne pas laisser le matériel non utilisé en zone neutre. L'association décline toute responsabilité en cas de vol.
- Le port de chaussures montantes est préconisé.

## **XV - Table des énergies**

La réglementation permet de ne pas appeler « arme » une réplique dont l'énergie du projectile est inférieure à deux joules. Ce qui signifie, a contrario, qu'une réplique qui propulse des billes au-dessus de ce seuil devient donc une arme. La table des énergies est annexée au présent règlement.