



# Règlement Intérieur de l'Association

## Atomic Team Airsoft

*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**

#### **Premier Article**

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 13ème 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.

#### **Deuxième Article**

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 que les effets des composants consommés ne s'estompent.

#### **Troisième Article**

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 13ème des Statuts de l'Association.

### **Deuxième Partie : De l'Airsoft**

#### **Quatrième Article**

Nous entendons par « lanceur », 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.

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.

#### **Cinquième Article**

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.

#### **Sixième Article**

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.

#### **Septième Article**

La puissance des répliques est limitée afin de prévenir des blessures causées par les projectiles. Les répliques sont classées en quatre 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 » pour mettre un adversaire hors-jeu au lieu de lui tirer dessus).

- De 351 FPS à 380 FPS (soit de 1,15 J à 1,34 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 381 FPS à 450 FPS (soit de 1,35 J à 1,88 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 451 FPS (soit dès 1,89 J), ces répliques sont strictement prohibées. La mesure de la puissance des répliques se fait conformément 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 :  $E = \frac{1}{2} \cdot m \cdot v^2$ , 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).

#### **Huitième Article**

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 qu'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 3 mètres), sauf en combat clos où son utilisation est régie par les organisateurs. En cas de « Out Verbaux » simultanés, le dernier à avoir prononcé l'allocution est hors jeu, « Out ».

#### **Neuvième Article**

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 « respawn », « ou réapparition », édictées par



les organisateurs ou scénario. En général, 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 « Retour en jeu ».

#### **Dixième Article**

L'utilisation de billes biodégradables, et non dangereuses pour la faune et la flore, est obligatoire, 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.

### **Troisième Partie : De la Sécurité**

#### **Onzième Article**

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.

#### **Douzième Article**

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. 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.

#### **Treizième Article**

Les tirs à la tête sont fortement déconseillés, bien que 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 ...).

#### **Quatorzième Article**

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.

#### **Quinzième Article**

Afin de faciliter le travail des services de secours en cas d'accident, 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.

#### **Seizième Article**

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**

##### **Dix-Septième Article**

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, il comprendra le prix de base comprenant 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.

##### **Dix-Huitième Article**

Toute location sera validée par la signature d'un contrat entre le propriétaire du matériel loué, et le client. Ce contrat comportera le prix de la location, le montant de la caution, ce qui est loué, ainsi que l'identité du client. Ce contrat indiquera également au client les responsabilités qu'il s'engage à honorer de part la location.

##### **Dix-Neuvième Article**

En cas de dégradation, perte, vol, destruction du matériel loué, l'Association pourra encaisser le chèque de caution pour le remboursement des dommages et pertes occasionnées. L'évaluation du remboursement se fera sur la base du prix neuf et des éventuels coûts supplémentaires ayant survenus à l'amélioration du matériel loué. En cas de chèque non provisionné, l'Association pourra engager des procédures judiciaires.

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 « Atomic Team Airsoft » a été approuvé et mis en application le 01 novembre 2016 par le Conseil d'Administration de l'Association composé de :

M. Cédric CRUCHET, Président

M. Romain ANZIANI, Secrétaire-Trésorier