

# REGLEMENT INTERIEUR DE L'ASSOCIATION

## I - GENERALITES

L'**airsoft** est avant tout un jeu dont les parties se déroulent dans la bonne humeur et le fairplay, sans agressivité, ni conflit.

Cependant l'utilisation de répliques impose tout de même au joueur de posséder toutes ses facultés durant le jeu et donc de ne pas consommer abusivement de l'alcool durant et avant le jeu.

L'association refuse les adhésions de mineurs afin d'être en conformité avec la législation française sur le airsoft.

## II – LE REGLEMENT INTERNE

Ce règlement interne garantit le bon fonctionnement de l'association. Il est validé par l'Assemblée Générale des membres de l'association **Airsoft Elite Shooters** et peut être modifié sur demande d'un des membres du bureau.

Le règlement interne s'applique à tous les adhérents de façon identique et doit **être lu, compris, accepté et respecté par tous les membres adhérents** à l'association **AIRSOFT ELITE SHOOTERS**.

Si l'un des alinéas du présent règlement est incompris par un futur membre adhérent. Celui-ci doit, préalablement à son adhésion, demander des explications à un membre du Bureau. Une fois, le présent règlement approuvé et signé par l'adhérent, il est considéré comme lu, accepté et compris par ce dernier dans son intégralité.

## III – LEGISLATION FRANCAISE

Pour votre information, les répliques utilisées pour l'airsoft ressemblent aux armes à feu et sont soumises à la réglementation du décret n° 99-240 du 24 mars 1999, dont un extrait vous est rappelé ci-après :

*Extrait du décret n°99-240 du 24 mars 1999 relatif aux conditions de commercialisation de certains objets ayant l'apparence d'une arme à feu :*

Art.1er - L'offre, la mise en vente, la distribution à titre gratuit ou la mise à disposition à titre onéreux ou gratuit des objets neufs ou d'occasion ayant l'apparence d'une arme à feu, destinés à lancer des projectiles rigides, lorsqu'ils développent à la bouche **une énergie supérieure à 0.08 joule et inférieure à 2 joules**, sont réglementées dans les conditions définies par le présent décret.

Art.2 - **La vente, la distribution à titre gratuit à des mineurs ou la mise à disposition à titre onéreux ou gratuit des produits visés à l'article 1er du présent décret sont interdites.**

## IV – SECURITE – CIVISME ET ENVIRONNEMENT

### 1) Protection

**Le port de lunettes de protection est OBLIGATOIRE** et le port d'un masque facial ou d'une cagoule paraît indispensable. De même, il est vivement conseillé aux joueurs de porter une tenue couvrante et un couvre-chef. Les protections obligatoires pourront être enlevées uniquement qu'à l'arrêt total du jeu, une fois en zone neutre.

Les joueurs doivent porter des chaussures fermées et tenant bien à la cheville, les baskets sont tolérés mais doivent être lacés.

L'**ASSOCIATION AIRSOFT ELITE SHOOTERS** ne pourra être tenue comme responsable en cas d'accidents causés par une protection inefficace ou insuffisante.

### 2) Distances de sécurité

**La distance minimale de sécurité pour les répliques disposant d'une puissance de 350 FPS est de 5 mètres et pour les autres répliques supérieures 350 FPS, la distance minimale est de 15 mètres.**

En cas de rencontre avec un adversaire positionné à moins de 5 mètres de vous, il est impératif de prononcer un « OUT » vocal pour limiter les risques d'accidents corporels. Le premier qui annoncera le « OUT » vocal mettra hors jeu son adversaire.

### 3) Votre responsabilité envers les autres

Nous vous rappelons qu'il s'agit d'un jeu basé sur le fairplay et que son but n'est pas de blesser votre adversaire. Par conséquent, nous demandons à chacun de nos membres d'être fairplay et **d'éviter dans la mesure du possible de projeter des billes en direction du visage**, privilégiez le reste du corps.

Le terrain est privé et balisé mais des routes et des chemins communaux le contournent. A ce titre, nous avons installé des panneaux aux abords de notre terrain pour signaler notre activité ainsi que des balisages avancés de quelques mètres pour éloigner le jeu des chemins publics. Toutefois, **des personnes extérieures à l'association (marcheurs, coureurs, chasseurs...) peuvent surgir, si tel est le cas, le ou les joueurs qui apercevra ce ou ces personnes devra immédiatement annoncer la présence de personnes sans protection en énonçant à haute voix : « Présence de civils - Arrêt de la partie ! » et tous les joueurs devront stopper de suite la partie, le temps que ces personnes s'éloignent du terrain.**

**Toute personne propulsant des billes en dehors des limitations du terrain sera radiée de plein droit de l'association sans indemnité quelconque et les dommages corporels ou de biens qu'elle aura pu provoquer tant au niveau matériel qu'à une éventuelle personne ne seront pas couverts par l'assurance de l'association. Le ou les adhérents concernés seront seuls responsables de leurs propres actes et en supporteront seuls les frais éventuels des préjudices occasionnés, sans recours quelconque contre l'Association Aisoft Elite Shooters.**

Il est strictement interdit de tirer de ou dans la zone de repos ou la zone neutre, à vide ou non et de quelque nature que ce soit. Une zone de tir (zone test) est mise à disposition des joueurs pour les essais.

## IL EST STRICTEMENT INTERDIT DE SORTIR DU BALISAGE DU TERRAIN DURANT LES PARTIES DE JEU.

### 4) Environnement

Les terrains sur lesquels les parties de jeu sont organisés appartiennent à des particuliers qui les ont mis gracieusement à la disposition de l'ASSOCIATION AIRSOFT ELITE SHOOTERS. L'entretien et le nettoyage des terrains sont le fait de chacun. Aucune ordure non biodégradable ne devra être laissée sur les terrains.

Pour les fumeurs, un cendrier sera mis à disposition pour les mégots de cigarettes. INTERDICTION DE FUMER PENDANT LA PARTIE HORS ZONE NEUTRE. *Pour votre info, un mégot de cigarette met deux ans à se désagréger.*

L'utilisation de billes biodégradables est obligatoire pour le respect de l'environnement et des terrains prêtés.

L'utilisation d'objets pyrotechniques est soumise à la réglementation de l'article VIII ci-après énoncé.

La dégradation des terrains de jeu est proscrite, sous peine de radiation par l'Association, sans indemnité, et de recours contre la ou les personnes ayant procédé aux dégradations avec prise en charge des frais de réparation éventuels par les dévastateurs.

## V – DEROULEMENT DU JEU

### 1) Règles du jeu

Un joueur est considéré comme un joueur « OUT », lorsqu' il est touché sur n'importe quelle partie de son corps. Le joueur doit se déclarer « OUT » en levant distinctement sa réplique en l'air. Le ricochet (rebond) ne compte pas comme une touche, les tirs à travers un branchage ne sont pas comptés comme ricochet.

« Les morts ne parlent pas », cela veut dire que le joueur « OUT » ne communique pas, ne peut faire de signe, par aucun moyen, avec les autres joueurs jusqu'à sa remise en jeu.

Un joueur peut se rendre et se déclarer « OUT » tout seul.

Le joueur « OUT », s'il est d'accord, peut prêter sa réplique à un joueur encore en jeu sans tenir l'association responsable de son matériel.

Tout joueur entrant dans la zone neutre en cours de partie est déclaré « OUT », même sans avoir été préalablement éliminé par un autre joueur.

TOUT JOUEUR « OUT » DOIT IMMEDIATEMENT ENCLANCHER LA SECURITE DE SA REPLIQUE ET SE LEVER EN TENANT SA REPLIQUE AU-DESSUS DE LA TETE. Il devra évacuer au plus vite la zone de jeu vers la zone neutre en gardant un bras en l'air pour signaler qu'il n'est plus en jeu ou restera sur place selon les scénarios. Il devra attendre son retour en jeu à la zone neutre.

## 2) Sifflet

1 coup : Début de la partie, reprise de partie.

2 coups : Fin de jeu. Une des équipes a atteint ses objectifs, retour en zone neutre. Répliques sur sécurité.

3 coups : Arrêt immédiat du jeu, personne étrangère au jeu sur le terrain ou joueur blessé. REPLIQUES POSEES À TERRE et sur sécurité !

## 3) Limites de célérité

Full auto : 350 FPS  
Semi auto : 400 FPS  
Bolts : 2J maxi  
Snipe : 460 FPS.

Ces limites sont adaptables selon le terrain et le scénario, sur proposition de l'organisateur et décision du bureau.

Un contrôle de puissance est réalisé avant la partie.

A tout moment, les arbitres ou les organisateurs peuvent interdire un lanceur s'ils le jugent dangereux.

## 4) Entraînement et inscription aux parties

**L'ASSOCIATION AIRSOFT ELITE SHOOTERS** prévoit des entraînements assez fréquemment dont les dates seront indiquées sur le site de l'Association rappelé à la fin du présent règlement, consultez le régulièrement. Contrairement aux opérations organisées, elles ne requièrent pas d'invitation pour les membres adhérents occasionnels.

Pour les différents OPs auxquelles l'ASSOCIATION participera, elles seront toutes référencées sur notre site internet dans la rubrique appropriée. Si vous désirez y participer, il suffira de vous inscrire sur le site et un email ou un sms vous sera transmis pour confirmation avec les informations suivantes telles que date, heure, scénarios et autre lieu éventuel si compétition avec une autre association.

## 5) Organisation de notre zone neutre

**La zone neutre sera divisée en trois parties :**

- 1/ Le stand d'inscription : C'est la première étape pour entrer dans la partie, vous informez l'organisateur de votre arrivée et signez, si besoin, des papiers non remis préalablement à l'organisateur, présentez votre ou vos répliques et signalez votre éventuel matériel pyrotechnique puis testez votre réplique au Chrony. **Des tests de puissance des répliques peuvent être réalisés au cours d'une partie de jeu aléatoirement, à la demande d'un arbitre, ou d'un des organisateurs du jeu. Tout refus de ce test donnera lieu à une expulsion du joueur jusqu'à la fin de la partie du jeu.**

2/ Le champ de tir (zone de test) : Après validation de votre statut au stand, vous vous rendez dans cette zone pour effectuer vos tirs d'essai (réglage de votre lunette, réglage du Hop up...).

- 3/ Zone d'équipement : Après avoir réglé votre ou vos répliques, allez dans la zone d'équipement pour vous équiper puis attendez le briefing de la partie.

### 6) *Les tirs d'essais*

Les tirs d'essais devront s'effectuer dans une direction non dangereuse désignée par un responsable de l'organisation des parties de jeu et en dehors des phases de jeu. Des cibles seront mises à disposition pour vos réglages.

### 7) *Les repas lors des Ops*

Si les parties de jeu durent toute une journée, les joueurs sont tenus d'apporter leur déjeuner et leur boisson, sauf si ce jour là l'ASSOCIATION a prévu par avance un repas et des boissons. Cette information sera précisée sur le site de l'ASSOCIATION.

Afin d'être respectueux de l'environnement, **tous les repas seront pris dans la zone neutre** où une poubelle sera mise à la disposition des joueurs pour leurs débris.

**La consommation d'alcool est interdite.**

**De même, la consommation de stupéfiants est strictement interdite.**

Les fumeurs sont autorisés à fumer uniquement dans la zone neutre comme il est précisé ci-avant à l'article 4) civisme et environnement.

## VI – ARBITRAGE

Les arbitres veillent au respect du présent règlement et à assurer le bon déroulement de la partie et la sécurité de chacun. Les arbitres sont des tierces personnes présentes pendant les parties de jeu pour solutionner tous litiges entre les joueurs et autres problèmes d'arbitrage, sans préférence pour le ou les joueurs incriminés. La décision prise par un arbitre est incontestable et indiscutable. Nous vous rappelons que l'AIRSOFT est avant tout un jeu où règnent la bonne humeur et le fair-play, et non le conflit.

Si un conflit subsiste, l'arbitre ou les arbitres, seuls juges, peuvent exiger que le ou les joueurs incriminés soient suspendus provisoirement de la partie du jeu et devront regagner la zone neutre. lequel ou lesquels joueurs seront réintégrés au scénario suivant.

Si ce conflit perdure et s'amplifie, l'arbitre ou les arbitres peuvent éventuellement demander l'exclusion définitive du joueur ou des joueurs de la partie pour comportement agressif, mise en danger d'une ou plusieurs personnes, non respect du scénario après deux avertissements, tricherie.

## VII – DEMISSION ET RADIATION

Tout adhérent peut démissionner quand il le désire. **Aucun remboursement** ne sera effectué pour une démission, une expulsion ou/et une radiation.

La radiation peut être prononcée dans les cas suivants :

- Non respect du présent règlement intérieur de l'association ;
- Mauvaise conduite répétée envers autrui ;
- Propos racistes et port de signes ostentatoires ;
- Cotisation impayée après un 1<sup>ER</sup> rappel.

Un système de sanctions a été mis en place pour le bon fonctionnement des différentes OPs que notre équipe mettra en application avec les autres associations.  
Les cas suivants seront sanctionnés :

- Désistements répétés après inscription ;
- Retards abusifs et répétitifs obligeant de réduire le temps d'une partie de jeu ;
- Non respect du scénario ;
- Comportement abusif et agressif.

Avertissements avant exécution des sanctions énoncées ci-avant :

- 1<sup>ère</sup> action : Avertissement oral à la personne concernée.
- 2<sup>ème</sup> action : Second avertissement par email.
- 3<sup>ème</sup> action : Expulsion définitive de toutes les OPs et des associations voisines.

Pour votre information, le montage d'un scénario demande un travail important et sa mise en place doit être précise et dépend notamment du nombre de joueurs. **Nous demandons, par conséquent, aux joueurs inscrits aux parties de jeu d'être impérativement présents lors d'une OP pour son bon déroulement et afin de ne pas ternir la réputation de l'Association qui, par manque de joueurs, ne pourra vraisemblablement pas assurer des OPs bien montées et correctes.**

## VIII – UTILISATION D'OBJETS PYROTECHNIQUES

L'utilisation de moyens pyrotechniques est tolérée sous réserve de l'accord du ou des organisateurs du jeu, membres du bureau de l'Association Airsoft Elite Shooter et à condition que :

- l'engin soit de faible puissance et adapté au loisir de l'airsoft.
- ces moyens soient homologués C.E.
- ces moyens ne soient dangereux et ne soient pas préjudiciable au bon déroulement de l'OP et du scénario.

L'utilisation des moyens pyrotechniques artisanaux est soumise impérativement à l'accord écrit du ou des Organisateurs du Jeu qui devront juger si la nature des matériaux utilisés, la puissance et les risques dus à l'utilisation de ces engins sont fiables et ne sont pas dangereux.

Les mines et les grenades à main, à gaz ou mécaniques sont tolérés par l'association mais devront être soumises préalablement à leur utilisation à une autorisation du ou des organisateurs des OP ou du ou des entraîneurs.

## IX – ADHESION

Le dossier de candidature est complété par le candidat qui le remettra avec les pièces demandées à un membre du bureau chargé d'en assurer le suivi.

Une fois la candidature déposée et avant toute adhésion définitive validée par le bureau de l'ASSOCIATION AIRSOFT ELITE SHOOTERS, le candidat potentiel doit obligatoirement effectuer deux parties tests pour être ou non accepté comme membre adhérent.

Les deux parties tests ne sont pas obligatoires pour les personnes parrainées par un membre du bureau.

**Ce loisir exige une responsabilité de la part de chacun et demande de faire preuve de fairplay, nous avons besoin de vérifier si chaque candidat est capable de mettre en application ces deux critères.**

Lors de ces deux parties tests, le candidat potentiel devra être muni de son équipement, de sa protection oculaire et de ses billes biodégradables de 0,20gr. Si le candidat potentiel ne dispose pas d'équipement, l'association propose une location d'équipement.

L'association s'engage à offrir la location de l'équipement pour la première partie de test, mais la cotisation reste indispensable.

Un des membres du bureau aura la charge de remplir la fiche d'évaluation du ou des candidats potentiels ; fiche qui sera transmise ensuite au bureau, lequel délibérera et prendra la décision finale après les deux parties tests effectuées par le futur candidat adhérent.

NOTA : Le candidat doit fournir une photocopie de sa carte d'identité en cours de validité pour que le dossier soit valide.

## X – LOCATION DE MATERIEL

L'Association dispose de répliques disponibles à la location, louée en pack avec la protection oculaire et les billes biodégradables. La location est réservée de préférence aux membres occasionnels. Le coût de la location s'élève à :

- pour une réplique automatique : 15 €
- pour une réplique semi-automatique : 10 €.

Pour toute location, une caution de 100 € ou le dépôt d'un papier officiel tel que passeport, carte d'identité, permis est demandé.

L'accès à chaque partie organisé par l'ASSOCIATION AIRSOFT ELITE SHOOTERS est de 5 €.

## XII – STATUT DES MEMBRES ET COTISATIONS

### 1) Statut des membres adhérents

L'association dispose de quatre (4) catégories de joueurs adhérents, les membres fondateurs, actifs, occasionnels et d'honneur.

Page 7 sur 10

Airsoft Elite Shooters

<http://airsoft-elite-shooters.fr/>

EM AR  
DM RM FT

Les membres fondateurs : Ce sont les membres qui ont créé l'association et ont signé les statuts d'origine. Ils interviennent dans la vie et l'organisation de l'association. Ils font partie du bureau dont la composition du bureau est votée lors de l'assemblée générale à bulletin secret.

Les membres actifs : Ce sont des membres participant très régulièrement aux sessions de jeu organisées, l'airsoft représente pour ces membres une passion plutôt qu'un loisir occasionnel, ils souhaitent être efficaces et désirent participer à des compétitions inter-associations. L'association recherche des joueurs souhaitant s'investir pour pratiquer ce loisir avec plus de stratégie et par la suite surprendre son adversaire. La cotisation annuelle obligatoire pour ces membres actifs s'élève à **90 €** et leur adhésion est soumise à l'accord du Président qui peut refuser leur adhésion, sans préciser le motif.

Les membres actifs ne participent pas aux assemblées générales, sauf décision contraire des membres de l'assemblée générale.

***Si un membre actif est souvent en retard, manque de ponctualité aux parties, les membres du bureau peuvent se rassembler pour délibérer sur ce sujet et décider éventuellement du changement de statut de ce membre, qui deviendra alors membre occasionnel.***

Les membres occasionnels : Ce sont des membres qui viennent aux sessions de jeu de façon très irrégulière. Leur cotisation est annuelle selon deux formules A et B décrites ci-dessous. Ces membres peuvent s'ils le souhaitent participer à toutes les parties pour profiter pleinement du plaisir de l'airsoft et ne désirent pas effectuer de compétitions.

\*Lire paragraphe sur les cotisations ci-après.

Les membres d'honneur : Ce sont les invités des membres occasionnels ou actifs, sous réserve de l'accord d'un membre du bureau. Les membres d'honneur sont des personnes qui ont rendu ou rendent des services à l'Association. Ces membres sont exemptés de cotisation annuelle et les équipements proposés en location leur sont mis gracieusement à leur disposition.

## 2) Les cotisations

Les frais de l'association sont répartis en 4 catégories :

- **Frais Administratifs** : ce sont les frais d'assurances, de location du terrain, de l'hébergeur du site internet, des opérations de publicité (flyers...), des cartes de membres et des écussons de l'association, de secrétariat (photocopies) et de tenue de la comptabilité (comptes annuels ...), de tenue compte bancaire, de timbres poste.
- **Frais Événementiels** : ce sont les frais d'achat pour les parties de jeu (coût des nouveaux aménagements, chrony : appareil de mesure de puissance des répliques, boissons et nourriture).
- **Achat de billes** : Ce sont des commandes groupées pour l'achat de billes biodégradables afin de réaliser de réductions avantageuses pour tout adhérent souhaitant en bénéficier. Les achats de billes sont de type **BIO 0,20 g** et sont réalisées en moyenne tous les trois mois.
- **Frais d'Équipement** : Commandes envisagées pour l'équipement tel que Talkie Walkie, Fumigènes, Grenades à billes....afin d'obtenir des prix intéressants et d'avoir un atout majeur pour remporter les parties contre d'autres associations



Pour tenir compte des frais sus-relatés, la **COTISATION ANNUELLE** est fixée aux montants ci-après :

**Cotisation forfait A : 45 €** comprend les **frais administratifs** et événementiels.

**Cotisation forfait B : 90 €** comprend les **frais administratifs, événementiels, billes** et équipement.

Comme vous le constatez, vous disposerez avec le forfait B de 45 € pour l'achat de billes et d'équipements à prix réduit.

La cotisation annuelle est dégressive si un nouveau membre adhère à l'Association en cours d'année comme suit :

<b>Décembre 2011 :</b>	<b>Forfait A : 45 €</b>	<b>Forfait B : 90 €</b>
<b>Février 2012 :</b>	<b>Forfait A : 40 €</b>	<b>Forfait B : 85 €</b>
<b>Avril 2012 :</b>	<b>Forfait A : 35 €</b>	<b>Forfait B : 80 €</b>
<b>Juin 2012 :</b>	<b>Forfait A : 30 €</b>	<b>Forfait B : 75 €</b>
<b>Août 2012 :</b>	<b>Forfait A : 25 €</b>	<b>Forfait B : 60 €</b>
<b>Octobre 2012 :</b>	<b>Forfait A : 20 €</b>	<b>Forfait B : 45 €</b>

La cotisation annuelle est révisable le 1<sup>ER</sup> octobre de chaque année par l'assemblée générale.

## XII - ASSURANCES

L'Association dispose d'une assurance pour la responsabilité civile-défense, le recours-protection juridique, l'assistance, l'indemnisation des dommages corporels et pour les dommages aux biens immobiliers. **Chaque adhérent se doit de posséder une assurance civile.**

L'Association ne peut-être tenue responsable en cas de vol ou de dégradation. Les objets trouvés doivent être confiés uniquement aux membres du bureau.

### XIII - CITOYENNETE

Beaucoup de personnes ne connaissent pas ce loisir et peuvent être effrayées par nos équipements et répliques. Par conséquent, nous demandons à tous les joueurs de transporter leurs répliques dans des housses ou boîtes prévues à cet effet lors de vos déplacements jusqu'au terrain de jeu afin de les rendre invisibles au regard du public. Nous vous conseillons de faire de même avec votre tenue vestimentaire.

Nous vous rappelons également que durant leur transport les répliques d'airsoft ne doivent pas être prêtes à l'utilisation (batterie débranché, chargeur mis à part, chargeur à gaz vide).

Visa du Président :  
MOURADIAN Douglas :



Visa du Vice-président :  
MARCEL Emmanuel :



Visa du Trésorier :  
MASSE Raphaël :



Visa du Secrétaire :  
THOMAS Fabrice :



Visa du Secrétaire adjoint :  
RODRIGUEZ Alexis :



Ecrire la mention « Règlement lu, compris et bon pour acceptation » suivi de votre signature :