

## Règlement Intérieur

### Sécurité :

- Port obligatoire des lunettes de sécurité dès le début de la partie, même en zone neutre pendant les parties.
- Les tirs dans la tête sont tolérés, mais à éviter au maximum.

### Les puissances max, distance de sécurité et modes de tir :

- Les puissances max sont mesurées avec des billes de 0,20 g
- CQB : 350 fps -3m
- Automatique : 350 fps – 5m
- Soutien : 380 fps – 10m
- Semi-automatique : 400 fps – 15 m
- Bolt : 450 fps – 25m
- Si la distance est inférieure à 5 m, on crie « FREEZE » au joueur (un seul à la fois) en le visant.
- Une fois les répliques passées au chrony, le propriétaire de la réplique devra se soumettre à un tir de sa réplique sur lui tout en respectant les distances de sécurité.
- En CQB, le tir automatique est interdit.
- Le tir à la libanaise, ou en cloche est interdit
- Il est conseillé à toute personne de jouer en « midcap » (chargeur d'environ 120 billes)
- La catégorie soutien, ne concerne que les répliques prévues pour du soutien (MK46, M249, M134...) mais en aucun cas un M4 avec une amo box.
- A part dans certains cas, précisés par les organisateurs, les automatiques n'ont pas le droit à des rafales de plus d'une seconde, à part pour les répliques de soutien qui n'ont aucune limite de temps.
- Interdiction de tirer de la zone neutre, et à travers la zone neutre ;
- Les personnes « out » ne tirent pas, y compris dans la zone neutre.

### Pyrotechnie :

- Les artifices pyrotechniques sont soumis à l'approbation des responsables de l'association pour chaque partie.
- L'approbation ou le refus sera motivé en fonction du terrain (végétation, proximité des habitations) et du type de partie.

### Non-joueurs :

- Il est strictement interdit de tirer sur toute personne extérieure au jeu (promeneurs, animaux...)
- Dans le cas où un individu extérieur pénètre sur la zone de jeu, le premier joueur à s'en rendre compte doit alerter les autres immédiatement en criant « PAUSE ». Tous les autres joueurs devront arrêter le jeu (on ne bouge plus, on ne parle plus), mettre les répliques en position sécurité et pointées vers le sol. Une fois l'intrus hors de la zone de jeu, le joueur le plus près doit crier « OK » pour que la partie puisse reprendre.

### **Respect des biens et des lieux :**

- Les déchets divers devront être ramassés et ramenés afin de laisser le site tel que nous l'avons trouvé (prévoir un sac poubelle éventuellement).
- Il est demandé aux joueurs de ne pas endommager le terrain.
- Le matériel de l'association appartient à la communauté et il est donc indispensable d'en prendre soin.
- L'utilisation de billes bio se fera au cas par cas selon les terrains.

### **Fairplay et Out :**

- L'Air Soft est basé sur le Fairplay 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, et à sortir du terrain au plus vite en signifiant clairement aux autres joueurs son élimination en criant « OUT ». Cela s'applique également lorsque l'on touche un joueur de la même équipe.
- Lorsqu'un joueur est touché, il n'a plus le droit de parler et il doit revenir en zone neutre en gardant au moins une main en l'air, la réplique tenue de manière non agressive (bandoulière ou canon vers le sol ou vers le ciel) et le sélecteur en position sécurité. Le joueur touché garde ses lunettes tout le temps, même dans la zone neutre.
- Un joueur « OUT » peut décider de sa propre initiative, ou suite à la demande de l'un de ses coéquipiers proches de l'endroit où il est tombé, de laisser sa réplique à disposition, afin d'aider son équipe. Le joueur « OUT » devra laisser sa réplique à l'endroit où il a été touché. Même condition pour n'importe quel autre équipement.
- 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.

### **Code moral :**

- Les répliques utilisées en Airsoft, sont des copies identiques d'armes réelles. Lorsque l'on parle de ces lanceurs, on utilise la notion de « réplique » et non d'arme afin d'éviter toute confusion que cela soit au sein de l'association ou auprès de tiers.
- 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, 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.

### **Adhésion :**

- Chaque candidat à l'adhésion doit se trouver un parrain avec qui il n'a aucune affinité. Le parrain sera désigné par les membres du Conseil d'Administration parmi les adhérents actifs ayant une certaine ancienneté au sein de l'association.
- Le candidat et son parrain devront se rencontrer une première fois en dehors d'une partie d'Airsoft. Ils 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 bonne condition. Il pourra également lui promulguer des conseils, notamment au sujet du choix de l'équipement.
- Si le parrain estime le candidat apte, il le présentera à l'association au cours d'une partie.
- Le parrain devra jouer avec le candidat à chaque partie tant que le candidat n'est pas accepté ou refusé au sein de l'association. Il en profitera pour apprécier son fair-play (en le testant de temps à autre), 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 Conseil d'Administration. Le Conseil d'Administration pourra alors prendre une décision, ou demander une ou plusieurs parties supplémentaires pour juger le comportement du candidat afin de prendre une décision.
- La cotisation pour les membres actifs s'élève à 40€ par année. Le conseil d'administration pourra accorder au cas par cas, en fonction des difficultés financières de l'adhérent (chômeurs, étudiants...) la possibilité de payer la cotisation en nature. Les paiements en nature sont principalement des services rendus à l'association.
- Les membres occasionnels sont les membres de l'association qui participent à des parties jusqu'à trois fois maximum dans l'année. Ils devront s'acquitter d'une cotisation de 5€ par partie. Au delà de trois parties ils devront basculer en membre actif.