

# Règlement Intérieur

## OCM

## Section Airsoft

Version	1.1
Date de l'approbation	30 Juillet 2020
Date de la mise en application	1 <sup>er</sup> septembre 2020

# Sommaire



## I – La sécurité

- Energies maximales, distances de sécurité et mode de tir
- Pyrotechnie
- Non-Joueurs
- Respect des biens et des lieux
- Fair-play et Out
- Code moral

## II – Adhésion

- Parrainages
- Cotisations
- Droit d'entrée aux parties
- Affiliations et licences

## III – Accueil des mineurs

## IV - Terminologie



# I – la 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 , la certification devant figurer clairement sur les protections.
- Les masques grillagés sont autorisés seulement si complétés par une protection oculaire certifiée EN 166 .
- 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.

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

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

- Modes de tir : 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.

### *Définition des modes de tirs*

- Le coup par coup impose un réarmement manuel avant chaque tir.
- Le semi-automatique fonctionne avec un réarmement automatique, mais un seul tir est possible par pression, même prolongée, de la gâchette.
- La rafale provoque plus d'un tir par pression sur la gâchette, mais le nombre de tirs est limité à quelques unités, généralement de trois à cinq.
- L'automatique est le mode de tir avec lequel les tirs se poursuivent tant que la gâchette est pressée, dans la limite des munitions chargées.

### *Intérieur*

- Coup par coup et semi-automatique : 350 fps - 3m
- Rafale et automatique interdits depuis un bâtiment, vers un bâtiment, dans un bâtiment ou à travers un bâtiment

### *Extérieur*

- Automatique, rafale, semi-automatique et coup par coup : 350 fps - 5m
- Semi-automatique et coup par coup : 400 fps - 15m
- Coup par coup : 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.
- 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 sans visibilité (à la libanaise), ou en cloche est interdit.
- 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 sera prévue pour régler les répliques.
- Les personnes touchées ne tirent pas, y compris dans la zone neutre.

### *Mineurs*

- Conformément à la réglementation, les répliques de plus de 0.08 joules sont interdites aux mineurs.

## Pyrotechnie

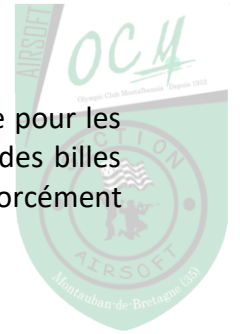
- Les artifices pyrotechniques artisanaux sont interdits.
- Les artifices pyrotechniques sont soumis à l'approbation des responsables de l'association avant chaque partie. L'approbation ou le refus sera motivé en fonction du terrain (végétation, proximité des habitations), du type de partie, et de l'artifice. 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'utilisations et les éventuelles contraintes imposées par les responsables de l'association.

## 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". Tous les autres joueurs devront alors arrêter le jeu (on ne bouge plus, on ne parle plus), 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 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 trouvé. Pour cela les responsables de l'association devront prévoir systématiquement des sacs poubelles.
- Il est demandé aux joueurs de ne pas endommager le terrain et ses installations.
- 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.

## Fair-play et Out

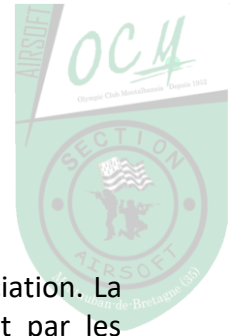
Les règles suivantes pourront être adaptées en fonction des parties et des consignes de l'organisateur, mais toujours dans le respect du fair-play et du bon sens :

- 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, 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 est touché par 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, en bandoulière ou canon vers le sol ou vers le ciel, et le sélecteur en position sécurité.
- Avant de pénétrer en zone neutre, chaque joueur doit se rendre dans la zone de tir, retirer le chargeur de toutes les répliques qu'il transporte, puis tirer plusieurs fois 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 proches 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.
- Un joueur OUT, doit mettre un gilet de sécurité fluo afin de montrer de façon claire son état de jeu



## 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 que la réplique ne soit pas visible. 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, 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.



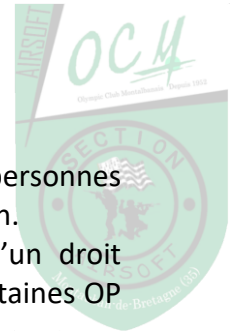
## II - Adhésions

### Parrainage

- Chaque candidat à l'adhésion doit se trouver un parrain adhérent à l'association. La liste des parrains potentiels sera désignée et mise à jour régulièrement 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 bonnes conditions. Il pourra également lui promulguer des conseils, notamment au sujet du choix de l'équipement, ou de la façon de jouer.
- Si le parrain estime le candidat apte à débiter la pratique en tant que débutant au sein de son association, 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 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 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.
- Cette procédure est la même pour tous les candidats à l'adhésion, qu'ils sollicitent un statut de membre actif ou occasionnel.

### Cotisations

- La cotisation pour les membres actifs s'élève à 60€ par année pour les membres participants de plus de 18 ans et 45€ pour les mineurs de moins de 18 ans ou dans l'année de ces 18 ans.
- La cotisation des membres actifs 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 Conseil d'Administration 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 nature, ou des facilités de paiement. Les paiements en nature sont des services rendus à l'association ou du matériel fourni à l'association. Pour cela le membre déjà adhérent l'an dernier devra en faire la demande avant le 1er février, le Conseil d'Administration statuera sur chaque demande.
- Les membres occasionnels sont les membres de l'association qui participent à des parties. Ils devront s'acquitter d'une cotisation de 5€ par partie.



## Droit d'entrée aux parties

- En dehors de certaines OP ayant un droit d'entrée propre défini, les personnes extérieures à l'association peuvent participer gratuitement à une partie par an.
- Au-delà, les personnes extérieures à l'association devront s'acquitter d'un droit d'entrée de 5€ pour chaque participation supplémentaire, en dehors de certaines OP ayant un droit d'entrée propre défini.
- Le Conseil d'Administration 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.

## 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.
- Il sera aussi demandé à tous les membres ancien ou nouveau de fournir pour chaque année, une attestation médicale.





## III - Accueil des mineurs

Les mineurs sont acceptés aux parties de l'association, sous certaines conditions :

- Les mineurs de moins de 16 ans devront systématiquement être accompagnés d'un représentant légal durant toute la durée du jeu. Les mineurs à partir de 16 ans 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.

## IV – Terminologie

- **Out :** Joueur touché qui n'est plus actif sur le terrain. Son retour en jeu est défini par les règles de partie. Un joueur Out plus de 15 secondes ou en mouvement doit porter un gilet jaune.
- **Administrateur de partie :** Arbitre principale de la journée, il gère donc la bonne ambiance ainsi que les jeux de la journée. Doit porter un gilet orange.
- **Arbitre :** Gère la sécurité sur le terrain. Il est responsable du respect des règles ainsi que du code moral. Il est habilité à appliquer le tableau de sanction. Doit porter un gilet orange.