



**Ham . Airsoft . Multicam  
( H . A . M )**

9 cité des logis

80400 HAM

Tel : 06.65.10.45.27

Association de la loi du 1 juillet 1901

**Règlement Intérieur**

# SOMMAIRE

<b>Article 1 – Dénomination et composition de l’association</b>	<b>3</b>
<b>Article 2 – But et champ d’action</b>	<b>3</b>
<b>Article 3 – Admission et Adhésion.</b>	<b>4</b>
<b>Article 4 – Renouvellement d’adhésion.</b>	<b>6</b>
<b>Article 5 – La vie associative.</b>	<b>6</b>
<b>Article 6 – Perte du statut Membre de La H.A.M</b>	<b>7</b>
<b>Article 7 –Radiation d’un adhérent.</b>	<b>7</b>
<b>Article 8 : Comportement</b>	<b>7</b>
<b>Article 9 : Avertissements</b>	<b>8</b>
<b>Article 10 : Les pratiques</b>	<b>8</b>
Article 10.1 : Airsoft loisir	8
Article 10.2 : Ecole de Tir	9
Article 10.3 : La reconstitution WW2	9
<b>Article 11: Organisation et droit d’entrée aux parties</b>	<b>10</b>
<b>Article 12 : Lanceurs, limites de puissance et projectiles</b>	<b>11</b>
<b>Article 13: Distances de sécurité</b>	<b>11</b>
<b>Article 14 : Règles de sécurité.</b>	<b>12</b>
14.1 Hors partie	12
14.2 La zone neutre	12
14.3 La zone hors-jeu ou « spawn »	12
14.4 Dispositifs de protection oculaires	12
14.5 Les lanceurs	13
14.6 Les tirs	13
14.7 Les habits	13
14.8 Les accessoires de jeu	13
14.9 Les artifices	13
14.10 Les armes blanches	14
14.11 Les lasers	14
14.12 L’alcool et les stupéfiants	14
14.13 Personnes extérieures au jeu	14
<b>Article 15 : Règles élémentaires de jeu</b>	<b>15</b>
15.1 Introduction	15
15.2 Tenues vestimentaires	15
15.3 Gestion des touches	15
15.4 Radios	16
15.5 Fair-play	16
15.6 Conclusion	16
<b>Article 16: Risques</b>	<b>17</b>
<b>Article 17: Législation</b>	<b>17</b>

## **Article 1 – Dénomination et composition de l'association**

Cette association a pour but la pratique de l'airsoft , du tir , ainsi que de reconstitution historique, de manière légale, responsable et sécuritaire. Dans ce but, l'association peut organiser et participer à des manifestations avec toutes les personnes, sociétés ou entreprises, désirant connaître ces activités et voulant la pratiquer dans un cadre légal, responsable et sécuritaire.

### **Les Membres du bureau sont :**

**Le Président :** Julien ROUSSEAU

**Le Trésorier:** Bryan LENIN

**La secrétaire :** Fabien LEGRAND

## **Article 2 – But et champ d'action**

La H.A.M est une association de loisirs dont l'activité met en scène des jouets ayant l'apparence d'armes et éventuellement des tenues de type militaires. Il nous importe d'éviter tout malentendu à ce sujet et de nous assurer que notre activité s'exerce dans le respect des lois françaises. L'association H.A.M ne constitue en aucune façon un groupe de combat ou une milice. Nos statuts sont clairs et en totale cohérence avec la réalité de notre activité.

Reprenons toutefois les points forts de la loi et confrontons-les à notre activité. La H.A.M s'interdit de véhiculer toute idée politique et toute utilisation d'armement. L'Airsoft est un loisir et les lanceurs de billes sont des jouets. L'apparence de ces derniers peut toutefois en faire des "armes par intention. La H.A.M et ses membres veillent à ce qu'il n'y ait nulle méprise sur le caractère ludique de leurs activités, notamment lors de la manipulation des lanceurs. Les parties sont organisées sur des terrains dont les propriétaires ont expressément donné leurs accords pour l'exercice de l'activité.

Nos différents champs d'actions :

- Organisation de parties ouvertes sur notre terrain.
- Participations à d'autres évènements, type partie d'airsoft organisés par d'autres associations ou team.
- Participation et organisation d'évènements de type salon, convention, journée associative, initiation et découverte de l'airsoft, avec nos différents partenaires saint-quentinois ou d'autres associations (comité des fêtes, associations sportives, comités d'entreprises)
- L'apprentissage au règle de sécurité et au technique de tir via l'école de tir
- L'organisation d'évènement culturel ( Reconstitution historique, exposition, etc ...)

### **Article 3 – Admission et Adhésion.**

Les membres doivent satisfaire aux exigences décrites dans le règlement.  
Le droit d'adhésion dont ils doivent s'acquitter est fixé par le bureau.

Pièces à fournir le jour de l'adhésion:

- Une photocopie de la carte d'identité
  - Un certificat médical d'aptitude à jour
- La cotisation choisie en espèce, chèque, ou PayPal
  - Le bulletin complet d'adhésion
- A remettre par courrier ou en main propre :

**Ham Airsoft Multicam**  
**9 Cité des logis**  
**80400 HAM**

Conditions générales requises pour tous les membres

1. Etre physiquement apte
2. Avoir eu l'accord du bureau
3. Avoir un bon esprit de cohésion, du respect et du Fair Play
4. Attestation parentale pour les mineurs de 12 ans minimum (et contre-signature du parent responsable sur la fiche d'adhésion)

L'adhésion est valable pour une année 1<sup>er</sup> septembre au 31 août de l'année suivante.

Une fois la cotisation acquittée et selon la formule choisie, différents statuts sont proposés :

**-En qualité de membre en tant que joueur Airsoft**

- S'acquitter d'une cotisation de 60 € annuelle.
  - Une carte de membre portant la mention « AIRSOFT »
  - Avoir la couverture de l'assurance.
  - Obtenir l'accès aux différentes structures de l'association
  - Se voir octroyer des pourcentages de réduction sur les achats chez nos partenaires.

**-En qualité de membre en tant que Tireur ( école de tir )**

- S'acquitter d'une cotisation de 60 € annuelle.
  - Une carte de membre portant la mention « TIREUR »
  - Avoir la couverture de l'assurance.
  - Obtenir accès au heures d'ouvertures à l'ensemble des infrastructures de l'école
  - Se voir octroyer des pourcentages de réduction sur les achats chez nos partenaires.

**-En qualité de membre DUO**

**(Cette formule est destinée aux couples ou aux Duo-parent/enfant)**

- S'acquitter d'une cotisation 100 € annuelle.
  - Avoir la couverture de l'assurance.
  - Obtenir l'accès au différentes structure de l'association en fonction de la qualité du membre
  - Se voir octroyer des pourcentages de réduction sur les achats chez nos partenaires.

**-En qualité de membre Bénévole « non pratiquant »**

- Remplir la fiche d'adhésion à titre d'information « pas de cotisation »
  - Avoir la couverture de l'assurance.
  - Est tenu d'apporter son aide pour le compte de l'association sur les diverses manifestations organisées.

Les demandes d'adhésion à l'association sont formulées par écrit, signées par le demandeur et soumise au Bureau qui en vérifie la conformité et les accepte ou non et donne les droits d'accès. Le Bureau peut refuser une adhésion si les conditions d'accès ne sont pas remplies. L'adhésion est effective à partir de la date de validation de l'adhésion par le bureau et est valable jusqu'à la date mentionnée sur ces dernières.

La durée et le coût des cotisations peuvent être soumis à des changements sur décision du Bureau.

Ces changements seront mentionnés à tous les membres, et seront effectifs uniquement lors du renouvellement de l'adhésion. Le montant de la cotisation en cours est mentionné sur le bulletin d'adhésion.

Adhérer à l'association revient à accepter et à respecter tous les termes de ce règlement.

#### **Article 4 – Renouvellement d’adhésion.**

Les adhésions peuvent être renouvelées indéfiniment (sauf évènement exceptionnelle : dissolution de l’association, vote du bureau, refus du renouvellement par le bureau, ...), du 1<sup>er</sup> septembre au 30 septembre de chaque année. Pour tous les membres les conditions sont identiques à celle énoncées dans l’article 2, ce qui implique donc d’avoir renouvelé sa cotisation annuelle. De plus, si le renouvellement des cotisations n’est pas effectuée dans le délai imparti, la personne ne sera plus considérée comme membre et devra effectuer une nouvelle demande d’adhésion telle que défini à l’article 2 du présent règlement.

#### **Article 5 – La vie associative.**

L’association à besoin de votre aide afin de fonctionner correctement.

Celle-ci réclame beaucoup d’attention que le Bureau seul ne peut fournir. Il vous est fortement conseillé de participer activement à la vie de l’Association H.A.M, par exemple, création partielle ou totale de divers objets et gadgets permettant la diversité des parties, ainsi que l’élaboration de scénarios concrets et exploitables, l’élaboration et la modification de terrain, l’aide à l’administration, entretient courant des structure, etc...

Votre présence et votre participation sont indispensables sur les différentes activités extérieures et intérieures:

- Journée de reconstitution
- Salons, portes ouvertes.
- Journées d’initiation et découverte de nos loisirs pour les comités d’entreprises, comités des fêtes, communes.
- Interventions ou aides auprès de nos partenaires actuels ou futurs
- Participation aux sessions d’aménagement, d’entretien de nos diverses installations.
- Participation à la vie associative hors airsoft pour le bien de la H.A.M (restauration, encadrement de partie, organisation, recherche de sponsors ou de lots, projets...
- Participation aux différentes recherche dans le cadre des reconstitution ou évènement culturel .

## **Article 6 – Perte du statut Membre de La H.A.M**

N'est plus considérée comme membre la personne suivante :

- démissionnaire ayant informé par courrier le président du Bureau.

(Dans ce cas, aucune cotisation ou autres frais ne lui seront remboursés).

- le membre radié par le Bureau (tel que mentionné à l'article 6 du présent règlement), dans ce cas non plus, aucune cotisation ne sera remboursée.
- le membre n'ayant pas renouvelé son adhésion avant la date imposée.

## **Article 7 –Radiation d'un adhérent.**

La radiation temporaire ou définitive pourra être prononcée par le Conseil d'Administration en cas de non-respect des règlements ou statuts de l'association ou en cas de motif grave. La décision sera transmise à l'intéressé par lettre recommandée.

La radiation deviendra définitive en cas d'infraction renouvelée au règlement. La décision sera notifiée au membre exclu par lettre recommandée dans la huitaine qui suit la décision. Le membre exclu peut contester la décision en motivant sa demande par lettre recommandée adressée au Président de l'association sous huit jours.

La demande sera alors examinée en réunion du Conseil d'Administration convoqué dans les trente jours suivant la réception de la contestation. Dans tous les cas, ce sont les dates mentionnées sur les récépissés qui font foi.

## **Article 8 : Comportement**

Le membre dont le comportement n'est pas compatible avec la vie associative sera sanctionné tel que mentionné aux articles 6 et 8 du présent règlement,

Sont notamment concernés :

- Les propos et actes portant atteinte à notre association et/ou à son image,
- Le manque de respect flagrant des consignes de sécurité,
- Les insultes ou remarques à caractère sexiste ou discriminatoire,
- Les fautes récurrentes de fair-play ou la mauvaise foi flagrante.
- L'usage et la consommation de produits illicites.

## Article 9 : Avertissements

En cas de non-respect du règlement intérieur, des avertissements (oraux ou écrits) seront attribués aux joueurs (en cas d'exclusion, aucun remboursement de cotisation pour les membres ou de participation financière pour les autres joueurs ne sera accordé).

- 1er : simple avertissement (oral ou écrit),
- 2nd : exclusion pour la journée
- 3ème : si le joueur est un membre, le cas est soumis au Bureau, qui peut décider d'une radiation tel que mentionné à l'article 6. Si le joueur n'est pas un membre (joueur free-lance, invité officiel...) il peut être décidé d'une interdiction définitive de jeu par le Bureau.

Le renouvellement d'une adhésion ou le changement de statut de membre n'efface pas les avertissements déjà attribués. Les avertissements inscrits peuvent être effacés sur décision du conseil d'administration.

## Article 10 : Les pratiques

L'association H.A.M pratique l'airsoft sous différentes formes

### Article 10.1 : Airsoft loisir

L'Airsoft Loisir correspond à une activité ludique réunissant une ou plusieurs personnes qui utilisent les répliques d'airsoft. Cette activité peut se présenter sous plusieurs aspects très différents incluant selon les pratiquants une part de jeu de rôle, de jeu de simulation de combat ou simplement du tir sur cible.

L'aspect le plus commun est une opposition de deux équipes constituées dont les joueurs essayent de s'éliminer mutuellement en se touchant avec les projectiles tirés par les répliques d'airsoft. Cette pratique, la plus répandue aujourd'hui, consiste à opposer sur un terrain balisé deux équipes qui vont suivre un scénario et des règles définies par les organisateurs.

Ces règles peuvent être aussi simples que "1 touche = 1 sortie jeu" ou plus compliquées avec des règles de soin en fonction de la partie du corps touchée par la bille.

Les buts sont, eux, aussi variés que l'imagination des joueurs. On peut selon les cas devoir tout simplement sortir tous les joueurs adverses ou bien avoir à infiltrer une base et en ressortir un objet, une personne.

Reste LE point commun à tous :le **fairplay**.

En effet aucun marqueur physique n'existant en airsoft, c'est le joueur qui sent la touche qui va se déclarer « out ».



## **Article 10.2 : Ecole de Tir**

L'école de tir un une entité à par entière de la H.A.M . Celle ci a pour but :

- L'initiation au tir statique ou mobile
- Le perfectionnement au technique de tir statique ou mobile

Différentes disciplines, individuelles ou par équipe, sont répertoriées. Il existe notamment le tir sur cibles, Parcours de tir sur cibles s'inspirant de l'IPSC réelle.

L'école est accessible dès l'âge de 12 ans sous la surveillance d'un moniteur. Il ne sera accepter uniquement des lanceurs d'airsoft , aucune arme à feu ne pourra être utiliser au sein de l'école . Pour toutes personne non adhérente à l'école l'accès est autorisé sous le couvert d'une inscription et du règlement de la PAF en vigueur le jour de ça venu. Toutes répliques extérieur à l'école sera automatiquement vérifier par un moniteur avant l'installation au stand tu participant . L'école est en mesure de :

- louer ( personne non adhérente )
- Prêter ( adhérent à l'école )

une réplique afin de pratiquer sa séance de tir.

Les modalités d'accès sont celle de l'**Article 3** tout comme les modalités d'exclusion sont celle cité en **Article 8** .

## **Article 10.3 : La reconstitution WW2**

Les reconstitueurs peuvent être aussi bien des joueur d'airsoft désirant jouer en tenu d'époque lors de toutes les parties airsoft, ou de simple reconstitueur qui participerons au événements organiser par la H.A.M ou lors de déplacement sur différentes manifestations national ou non.

Il est demandé au reconstitueur de ce constituer une tenu le plus fidèle à la réalité de l'inspiration qu'il a choisi. Il n'est imposer aucune tenu au sein de l'association en reconstitution, un membre peut avoir plusieurs tenu ( US, Allemand, Français, Anglais, Canadien, etc. )

Nous avons pour but le devoir de mémoire . La H.A.M a pour but de crée des événements de reconstitution historique, des expositions sur different thèmes, de participer au différentes cérémonie national officiel .

La H.A.M ce réserve le droit de refuser une personne si ça tenu porte atteinte à la loi ( voir **Article 19** ) ou si son comportement est déplacer ou irrespectueux.

## Article 11: Organisation et droit d'entrée aux parties

Placés sous l'autorité d'un membre (obligatoire) du Bureau, La H.A.M organise au minimum une parties par mois. Ces séances peuvent avoir lieu le samedi ou le dimanche ou les deux. Suivant les conditions météorologiques les responsables peuvent décider d'annuler la session.

Sous l'autorité du membre du bureau, les volontaires se verront confier les taches suivantes :

- Organiser et planifier les évènements sur la page Facebook.
- Gérer et encadrer les participants lors des journées «parties publiques».
- Veiller au respect du règlement et de la sécurité.
- Veiller à la propreté de la zone neutre et du terrain.

Pour participer à nos parties nous proposons plusieurs droits d'entrée ou PAF :

Le paf « Membre H.A.M» : 5 euros pour la participation au repas/cohésion.

Le paf «Externe 1» : -20 euros

- Accès aux équipements de la H.A.M
- Participation de l'assurance de la H.A.M
- Repas compris

Le paf «Découverte» : -50 euros

- Accès aux équipements de la H.A.M
- Participation de l'assurance de la H.A.M
- Repas compris
- Prêt de répliques : AEG + batterie +1 chargeur de billes + 3000 billes
- un chèque de caution de 100 euros seras demandés le jour de la location.

Un contrat sera établi pour chaque prêt entre l'association et l'utilisateur. Toute dégradation ou perte sera facturée à l'utilisateur suivant les termes du contrat.

la H.A.M à la possibilité d'organiser des journées

- Initiation ou découverte de notre loisir
- Journée à thème
- Des parcours de tir
- Journée publique culturel

Pour des comités d'entreprise, groupe d'amis, anniversaire enterrement de vie de jeune fille ou garçon, ou d'autres associations les tarifs pratiqués seront en étude au cas par cas .

## **Article 12 : Lanceurs, limites de puissance et projectiles**

Les lanceurs sont limités en puissance suivant les catégories énoncées ci-dessous (fps et m/s donnés à titre indicatif sur la base d'une bille 6mm de 0,20g) :

- AEG tirant en Full Auto, répliques de poing (ceux tirant en semi et en full),

Fusil à pompes (gaz et manuels) : à 1,14 Joules (~350 fps ; ~106,8 m/s) maximum,

- AEG tirant en semi (avec approbation du Conseil d'Administration) : à 1,49 Joules (~400 fps ; ~122,1 m/s) maximum,

- Bolts à gaz ou à réarmement manuel : à 1,88 Joules (~450 fps ; ~137,1 m/s) maximum.

Voir l'annexe 1 du présent document pour les restrictions par terrains et par types de lanceurs. L'upgrade (modification de lanceurs) est autorisé, mais la puissance de projection doit obligatoirement rester dans les normes énoncées ci-dessus selon la catégorie.

Tous les lanceurs seront susceptibles d'être vérifiés à tout moment lors des parties par un des organisateurs, à l'aide d'un chronographe.

Seuls les lanceurs projetant des billes en plastique de 6 à 8 mm de diamètre sont autorisés.

Les lanceurs utilisant des sparklettes de CO<sup>2</sup> sont tolérés à la condition que les puissances soient en accord avec les normes énoncées ci-dessus.

Les projectiles autorisés sont les billes de type « airsoft » de 6 ou 8 mm de diamètre.

## **Article 13: Distances de sécurité**

Les distances de sécurité suivantes devront impérativement être respectées (fps et m/s donnés à titre indicatif sur la base d'une bille 6mm de 0,20g) :

- Jusqu'à 0,83 Joules (~300 fps ; ~91,4 m/s) : 5 mètres minimum,
- 1,14 Joules (~350 fps ; ~106,8 m/s) : 10 mètres minimum,
- 1,49 Joules (~400 fps ; ~122,1 m/s) : 15 mètres minimum,
- 1,88 Joules (~450 fps ; ~137,1 m/s) : 30 mètres minimum.

## **Article 14 : Règles de sécurité.**

### **14.1 Hors partie**

Avant et après chaque partie, le transport des répliques hors du terrain doit s'effectuer dans des mallettes ou sacoches, les répliques doivent être mises en position «SAFE» (sécurité).

Il est impératif de respecter la signalisation et de rouler au pas lorsque vous êtes sur le terrain. Des règles spécifiques pourront être définies pour chaque terrain, vous devrez les consulter sur les fiches terrains correspondantes.

### **14.2 La zone neutre**

La zone neutre est une partie du terrain qui n'est pas exploitée pour le jeu et qui sert habituellement aux participants pour se mettre en tenue, préparer les répliques et se restaurer. Il ne doit pas être possible qu'un projectile puisse entrer directement dans cette zone neutre lors d'une partie en cours, c'est pourquoi, le port de protections oculaires n'est pas obligatoire bien que conseillé durant les phases de jeu, et ce, jusqu'à la fin de partie. Cette zone est définie et présentée aux participants avant chaque partie. Elle sera clairement délimitée et mentionnée sur le plan du terrain le cas échéant. Les tirs vers et depuis cette zone sont strictement interdits et les répliques doivent obligatoirement avoir la sécurité engagée, chargeur ou équivalent retiré.

### **14.3 La zone hors-jeu ou « spawn »**

La zone hors-jeu est une partie du terrain qui n'est pas exploitée pour le jeu. Elle sera clairement délimitée et mentionnée sur le plan du terrain le cas échéant. Cette Zone sert de point d'attente lorsqu'un joueur est éliminé et attends sa remise en Jeu ou suivant le mode opératoire du scénario. Les tirs vers et depuis cette zone sont strictement interdits et les répliques doivent obligatoirement avoir la sécurité engagée, chargeur ou équivalent retiré. Le port des protections oculaire sont obligatoire.

### **14.4 Dispositifs de protection oculaires**

Lors d'une partie, le port d'un dispositif de protection oculaire homologué (lunettes ou masque) aux normes CE, NF classe 166 type A ou B est obligatoire. Afin d'éviter les lésions dentaires, il est fortement conseillé de porter un masque facial. Les masques et lunettes grillagés sont interdits. Il est strictement interdit de retirer le dispositif de protection oculaire en zone de jeu pendant une partie. En cas d'apparition de buée ou autre cas nécessitant de les retirer, le joueur doit se rendre en zone neutre pour les retirer. Tout joueur apercevant un autre joueur sans dispositif de protection oculaire doit lui rappeler sans délais et/ou faire cesser immédiatement la partie dans le cas où il lui serai impossible de les porter. Dans le doute quant à la qualité d'un dispositif de protection oculaire, l'organisation se réserve le droit d'effectuer un test à bout portant avec la réplique la plus puissante.

#### **14.5 Les lanceurs**

Tout lanceur doit respecter les puissances définies à l'article 9 et à l'annexe 1 du présent règlement. Il est interdit d'utiliser des lanceurs de fabrication maison ou artisanale lors de parties. Les lanceurs, modifiés d'après une base existante d'un fabricant et jusqu'aux limites fixées par le présent article sont quant à eux autorisés.

#### **14.6 Les tirs**

Les distances de tir à respecter en jeu sont définies à l'article 10 du présent règlement. Aucun tir, même à vide n'est autorisé à partir et en direction de la zone neutre. Une zone d'essai chrony peut être définie en zone de jeu pour l'essai des lanceurs. Il est strictement interdit de tirer sur les animaux, personnes non protégées, vers la zone neutre ou autres (hors-jeu) sous peine de poursuites.

#### **14.7 Les habits**

Les vêtements des joueurs doivent permettre de jouer sans être blessé en fonction de la nature du terrain. Les manches courtes seront à éviter, les chaussures à tige montante sont fortement conseillées et les gants sont obligatoires. Les chaussures ouvertes ainsi que les baskets sont strictement interdites.

#### **14.8 Les accessoires de jeu**

Les accessoires de jeu sont autorisés dès lors qu'ils sont prévus pour la pratique de l'airsoft et qu'ils ne présentent aucun danger pour les joueurs. Les accessoires "faits maison" sont également autorisés dans les mêmes conditions qu'énoncées ci-dessus, ces accessoires devront alors être un maximum sécurisés.

Par exemple, un bouclier devra comporter de la mousse sur ses arrêtes latérales et supérieures...

Ces accessoires devront être utilisés de telle manière qu'ils ne deviennent pas dangereux. Dans tous les cas, c'est le responsable de partie, ou un membre du conseil d'administration qui valide ou non l'utilisation d'un accessoire de jeu.

#### **14.9 Les artifices**

La détention et l'utilisation de matériel classé par le Décret n°2010-580 du 31 mai 2010 ou ultérieurement publiées relatif aux artifices et articles pyrotechniques est interdit sur le terrain. L'utilisation de mines à propulsions mécaniques ou à gaz, de mines sonores, de grenades airsoft et fumigènes commercialisées sont tolérés seulement après validation du dispositif par le responsable de partie ou le Conseil d'Administration.

L'utilisation de pétards ainsi que des grenades et autres artifices artisanaux sont interdits.

### 14.10 Les armes blanches

Les armes blanches (type couteaux, baïonnettes, ...) sont strictement interdites en jeu. Les couteaux, selon la réglementation en vigueur, sont autorisés en zone neutres lors du repas.

Les répliques d'armes blanches en plastique rigide et répliques souples de type "GN" sont autorisées.

### 14.11 Les lasers

Seuls les pointeurs lasers des classes suivantes sont autorisés :

- Classe 1 : Lasers intrinsèquement sans danger,
- Classe 2 : Lasers à rayonnement visible (400 à 700 nm de longueur d'onde, et d'une puissance inférieure ou égale à 1 mW). Protection de l'œil assurée par le réflexe palpébral.

Les pointeurs lasers des classes suivantes sont strictement interdits :

- Classe 3a : Lasers de puissance moyenne (puissance comprise entre 5 mW et 500 mW). Ces lasers sont potentiellement dangereux si un faisceau direct ou une réflexion spéculaire est regardé par l'œil non protégé.
- Classe 4 : Lasers toujours dangereux en vision directe ou diffuse, créant des lésions cutanées et oculaires (puissance supérieure à 500 mW). Ils constituent un danger d'incendie. Exposition dangereuse au rayonnement direct ou diffus pour l'œil et la peau.

### 14.12 L'alcool et les stupéfiants

Les alcools distillés sont interdits sur les terrains.

Les alcools fermentés (bières...) en quantité modérée sont tolérés (Club house, repas...).

En application de la législation en vigueur, la détention ou la consommation de substances stupéfiantes de toutes sortes est interdite.

### 14.13 Personnes extérieures au jeu

Le passage sur la zone de jeu d'une personne étrangère à la partie entraîne la suspension immédiate de la partie tant que la personne n'est pas sortie.

Les participants se doivent d'avoir une attitude correcte vis à vis de ces personnes et doivent faire en sorte de ne pas les effrayer. Le premier joueur qui aperçoit une personne étrangère au jeu doit immédiatement avertir les autres joueurs en criant "Fin de partie" et utiliser les radios pour diffuser l'information sur tous les canaux de jeu si besoin, les lanceurs seront alors mis en position de sécurité.

En cas d'accident, la première personne à s'en rendre compte annonce la "fin de partie" immédiatement en utilisant tous les moyens à sa disposition.

De la même manière, il crie "secouriste" pour qu'un joueur titulaire d'un brevet de secourisme reconnu par l'Etat se fasse connaître.

Avant chaque début de partie, le responsable de partie s'assure de la présence de telles personnes ou non. Le terme "secouriste" est retenu pour cet appel d'urgence et ne doit jamais être utilisé pour un scénario. Le responsable de partie doit être tenu au courant immédiatement et contacter les services

d'urgence (15, 18 ou 112) si le blessé nécessite des soins immédiats. Le responsable de partie rend compte dès que possible au Président du conseil d'administration de l'association.

15

## **Article 15 : Règles élémentaires de jeu**

### **15.1 Introduction**

Durant chaque partie un membre du Bureau ou un délégué sera présent sur le terrain et tiendra le rôle de "responsable de partie". C'est le Bureau qui autorise l'ouverture des inscriptions.

Seules les personnes s'étant acquittées de la cotisation suivant leur statut, ont le droit d'être présentes sur les terrains et les structures de l'association durant les parties.

Cependant dans le cadre d'initiation à de futurs membres ou de manifestations dans le but de faire découvrir nos activités, des personnes extérieures pourront être autorisées à accéder aux terrains et à participer (les règles du présent règlement devront être respectées). L'organisation de ces exhibitions temporaires est organisée avec l'unique initiative du Conseil d'Administration, un membre ne peut donc en aucun cas inviter sans autorisation, d'autres personnes non membres dans le but de participer à une partie.

Un scénario de la ou les parties prévues pourra être-exposé, tous joueurs présent peut proposer un scénario de jeu.

Les joueurs doivent apporter leurs propres consommables pour les parties (billes, gaz, batteries, piles...).

### **15.2 Tenues vestimentaires**

Il est permis au joueur de porter des effets et tenues vestimentaires de surplus des stocks militaires, cela ne peut s'envisager qu'en conformité avec la législation en vigueur. Il est interdit de porter une tenue, des insignes, d'avoir un comportement, de tenir des propos ou d'émettre des idées entrant dans le cadre de la Loi sur l'incitation à la haine raciale. Dans tous les cas, l'arrivée sur les terrains se fera obligatoirement en tenue civile.

### **15.3 Gestion des touches**

Les règles énoncées ci-dessous sont les règles générales, elles peuvent être modifiées par l'organisation en fonction du scénario.

Les joueurs touchés devront automatiquement le signaler en criant "OUT" ou "Touché" et le faire savoir par un signe distinct : lever sa réplique sur la tête, lever les bras ou arborer très distinctement le morceau de tissu fluo ou un gilet jaune fluo le cas échéant (dans tous les cas, la réplique devra être placée obligatoirement sur la position sécurité).

Il est formellement interdit aux joueurs de tirer à des distances inférieures à celles stipulées à l'article 10 du présent règlement. On utilisera dans ce cas une interjection claire pour préciser au joueur son élimination. ("FREEZ" ou "TU ES OUT").

Seuls les tirs avec une cible directe sont autorisés. Les tirs suivants sont interdits :

- Tir à l'aveugle (tir sans vision derrière un obstacle),
- Tir dit "à la libanaise" (tir lorsque les yeux sont loin des organes de visée, avec la réplique pardessus la tête par exemple).

Cependant, dans certain cas, les tirs suivants peuvent être tolérés (selon le type de terrain,

CQB par exemple, mais peuvent être interdits selon le type de partie) :

- en cloche (tir sans viser directement une cible, la cible est touchée par l'effet de l'attraction lorsque la bille redescend). - au jugé ou à la hanche (tir devant la cible, sans couvert, malgré que les yeux soient éloignés des organes de visé, cependant, la réplique doit obligatoirement être calée dans la partie basse du corps du joueur). Variantes de touches autorisées : 16

- Répliques de grenades à lanceur de type M203 : Tout comme la règle générale, le joueur touché devra se mettre OUT.

- Répliques de grenades : Tout comme la règle générale, le joueur touché devra se mettre OUT. Le joueur lançant la grenade devra annoncer "GRENADE" lors de l'envoi de celle-ci permettant ainsi au joueur visé de se protéger. Dans ce cas, les grenades doivent obligatoirement être lancées au niveau du sol et non lancées "bras tendu" ou "corps balancé".

- Mines Airsoft (à gaz ou sonore) : Tout comme la règle générale, le joueur touché devra se mettre OUT. Les joueurs touchés ne sont pas autorisés à parler (même par radio, sauf cas d'urgence), il pourra toutefois appeler un "médecin" (si le scénario le prévoit), sans toutefois bouger. Les modalités de remise en jeu après avoir été touché seront spécifiées à chaque début de scénario. En cas de doute, si la personne ne sait pas si elle a été touchée, il est demandé de s'arrêter deux secondes et de regarder autour de soi avant de repartir, ceci afin de laisser une chance au tireur de se manifester (soit doublé son tir afin de montrer que ce n'était pas un ricochet ou alors de le dire clairement "tu es out" ou "tu es touché" en précisant la personne si possible). Les "tu es out" ou "tu es touché" ne sont autorisés que dans le cas où le lanceur est en état de marche et que qu'une bille part ou en cas de limite de distance de sécurité, les tirs aveugles ne sont pas permis. Ils devront se faire uniquement en visant la/les personnes avec le lanceur.

#### **15.4 Radios**

Seuls les émetteurs/récepteurs autorisés par la législation en vigueur sont acceptés. Durant une partie, scanner les canaux dans le but d'écouter une autre équipe est interdit (sauf si le scénario l'autorise). Dans un souci de comptabilité des fréquences, nous conseillons les radios avec les configurations suivantes :

- norme PMR-446, - Canaux de 1 à 8 avec sous canal 1 (CTCSS).

#### **15.5 Fair-play**

Lors des parties, la bonne humeur et le fair-play doivent être de mise ! Il est interdit à tout joueur, lors du déroulement du jeu, d'avoir une attitude violente et agressive envers un autre joueur : en cas de litige en cours de partie, n'hésitez pas à consulter le responsable de partie.

#### **15.6 Conclusion**

Tout abus ou manquement à cette règle pourra être sanctionné soit immédiatement par le responsable de partie, soit par le Conseil d'Administration a posteriori. Dans tous les cas il est demandé de respecter l'environnement, que ce soit en forêt ou dans les bâtiments. Aucun déchet ne doit rester sur le terrain (à l'exception des billes), chacun devra alors rapporter ses débris.



### **Article 16: Risques**

Malgré la faible puissance développée par les lanceurs d'airsoft et les règles mises en place pour garantir la sécurité des personnes, la pratique de ce loisir peut entraîner de légers hématomes ou des rougeurs sur les parties impactées par les billes. Ces impacts sont inhérents à la pratique de l'airsoft et ne sont donc pas considérés comme des blessures.

Le non-respect des recommandations, consignes et règles de sécurité mises en place par l'association ou les personnes organisatrices de l'évènement, expose les participants à des risques de blessures accrus (liste non exhaustive) :

- risque oculaire,
- risque dentaire,
- risque articulaire ou de traumatisme osseux,
- risque musculaire, - risque cardiaque,
- risque hypoglycémique,
- risque de déshydratation.

Dans le cas où le non-respect par un joueur d'une consigne de sécurité aurait entraîné un accident, soit au joueur lui-même, soit à un tiers, la responsabilité des organisateurs ne saurait être engagée.

Bien que n'étant pas un sport au sens propre du terme, l'airsoft est une activité à caractère sportif : marche, course, tir de précision ou de vitesse, avec ou sans charge supplémentaire,

Les personnes pratiquant l'airsoft déclarent sur l'honneur ne pas avoir de contre-indication à la pratique sportive.

### **Article 17: Législation**

En plus des règles annoncées dans ce présent règlement, la législation en vigueur sur le territoire français est à appliquer, et ce, notamment dans les domaines suivants :

- Association (contrat d') : Loi du 1er juillet 1901
- Répliques d'armes à feu (mise à disposition) : articles 1, 2, 3, 4, 5 et 6 du Décret n°99-240 du 24 mars 1999
- Uniforme (port) : article 433-14 du Code Pénal, article 433-15 du Code Pénal et article R643-1 du Code Pénal
- Uniformes, insignes ou emblèmes rappelant ceux d'organisations ou de personnes responsables de crimes contre l'humanité : article R645-1 du Code Pénal.

**SIGNATURE DES MEMBRES DU BUREAU**

**Président**  
**M. Julien ROUSSEAU**

**Trésorier**  
**M. Bryan LENIN**

**Secrétaire**  
**Fabien LEGRAND**