



# **REGLEMENT INTERIEUR** **ASSOCIATION TACTIQUE RECOM** **AIRSOFT**

*Ce règlement à pour but de fixer les règles morales, du jeu et de sécurité à observer pendant toutes les manifestations organisées ou auxquelles participe l'association. Il doit être respecté par tous les membres de l'association et par les participants extérieurs lorsque l'ATRA est organisateur.*

19/02/2016	COCLEZ Clément	Création du document
26/02/2016	COCLEZ Clément	Changement du logo ATRA par le nouveau
22/02/2017	COCLEZ Clément	Modification de la réglementation puissance réplique art 2-5
18/12/2017	COCLEZ Clément	Ajout de la réglementation sur le foulard de touche art 2-6-1
18/10/2018	COCLEZ Clément	Modification art1-2 et art 2-5 sur les distances de tir



## **Première Partie : La Morale**

### **Article 1-1 : Le Civisme**

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 6 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.

### **Article 1-2 : L'alcool**

Lors des manifestations organisées par l'association, et pendant la pratique de l'activité d'airsoft par l'Association, la consommation de substances illicites, de drogues, ou d'alcool, ou comportant des éléments précédemment cités, est formellement prohibée. Néanmoins, il est toléré de consommer avec modération lors du repas du midi des alcools de groupe II (bière, vin, cidre, champagne). 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 et recevra un blâme d'avertissement.

### **Article 1-3 : Le Comportement**

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 6 des Statuts de l'Association.

### **Article 1-4 : L'eco-responsabilité**

Lors de toute manifestation de l'association, sur le terrain de l'association ou celui d'une autre association, chaque membre doit récupérer ses déchets (repas du midi, canette, sac vide, ...) et veiller à ne pas qu'ils se dispersent accidentellement.

Cependant, une poubelle est à disposition de tous sur le site pour « nettoyer » l'environnement éventuellement pollué par des individus non désirés. Si la poubelle est pleine, elle doit être vidée et emportée par un membre volontaire.

### **Article 1-5 : La vie Associative**

Les membres de l'Association Tactique Recom Airsoft s'engagent à participer activement à la vie associative de l'association pour les événements organisés par celle-ci, tel que : l'Assemblée Générale, les journées travaux, les événements divers ...



### **Article 1-6 : Sanctions et Blâmes**

Toute personne ne respectant pas ce règlement s'expose à des sanctions. 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.

Un registre de blâme sera maintenu toute l'année en cours. Le membre méritant un blâme sera averti oralement, et au troisième blâme, un comité extraordinaire des membres du bureau voteront la sanction en fonction de la gravité des faits qui lui sont reprochés, pouvant aller d'une exclusion temporaire ou une exclusion définitive, à un dépôt de plainte entraînant une procédure judiciaire. Une lettre lui sera envoyée en accusé avec réception lui précisant la sanction disciplinaire qui lui incombe.

## **Deuxième Partie : L'Airsoft**

### **Article 2-1 : Les Mineurs**

En vertu du décret n° Décret n° 99-240 du 24 mars 1999 relatif aux conditions de commercialisation de certains objets ayant l'apparence d'une arme à feu, la pratique de l'Airsoft est interdite aux mineurs dans l'association.

### **Article 2-2 : Les Répliques d'Arme**

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.
- Le port de protection oculaire n'est pas obligatoire.

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 » ou « stand de tir » la partie du terrain, proche de la « zone neutre », où les répliques sont testées et réglées (pour leur conformité avec les limitations de puissance par exemple). Le port d'une protection oculaire est obligatoire dans cette zone.

### **Article 2-3 : Les Protections Obligatoires**

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.



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 ...

Les utilisateurs de masques ou lunettes de protection type «grillagés», ne constituant pas une protection contre les éclats devront remplir la «Décharge de responsabilité ATRA pour le port de lunettes ou masque grillagé» afin d'être autorisés à porter ces équipements.

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 strictement interdit de retirer cette protection oculaire durant l'activité.

#### **Article 2-4 : Les Contrôles de Puissance**

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) de sortie des projectiles (billes calibrées en 6mm et d'une masse de 0,20g) 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 participer à l'activité et recevra un blâme d'avertissement.**

#### **Article 2-5 : La Réglementation de Puissance**

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 selon le tableau suivant :

Catégorie	Puissance réplique en joules	Couleur collier	Distance de tir mini
CAT I	<= 0,73	Bleu	5m
CAT II	De 0,74 à 1,20	Vert	10m
CAT III	De 1,21 à 1,56	Jaune	20m
CAT IV	De 1,57 à 1,88	Rouge	25m
	>1,88	INTERDIT	

Un collier de couleur correspondant à la catégorie sera fixé par défaut sur le canon ou une partie visible et non-amovible de la réplique. Il ne doit jamais être enlevé. Toute personne refusant la pose du collier se verra refuser l'accès au terrain.

Sélection du mode de tir dépendamment du type de réplique (AEG, Gaz, Sniper) classée en mode de fonctionnement, en fonction de l'environnement joué :

- **Auto : Tir en rafale**
- **Semi : Tir en coup/coup**
- **Manu : Réarmement manuel**



	Sur Terrain ouvert (foret)	Sur Terrain clos (speed game)
<b>CAT I</b>	Manu/Semi/Auto	Manu/Semi/Auto
<b>CAT II</b>	Manu/Semi/Auto	Manu/Semi
<b>CAT III</b>	Manu/semi	Manu
<b>CAT IV</b>	Manu	INTERDIT

Catégorie	Puissance en joules	Vitesse en FPS							
		0,20g	0,23g	0,25g	0,28g	0,30g	0,33g	0,36g	0,40g
<b>CAT I</b>	0,58	250	233	223	211	204	195	186	177
	0,63	260	243	233	220	213	203	194	184
	0,68	270	252	242	229	221	211	202	191
	0,73	280	261	251	237	229	218	209	198
<b>CAT II</b>	0,78	290	270	259	245	237	226	216	205
	0,84	300	280	269	254	246	234	224	213
	0,89	310	289	277	262	253	241	231	219
	0,95	320	298	286	270	261	249	238	226
	1,01	330	307	295	279	269	257	246	233
	1,07	340	316	304	287	277	264	253	240
	1,14	350	327	313	296	286	273	261	248
<b>CAT III</b>	1,20	360	335	321	304	293	280	268	254
	1,27	370	345	331	312	302	288	276	261
	1,34	380	354	340	321	310	296	283	269
	1,41	390	363	348	329	318	303	290	275
	1,49	400	373	358	338	327	312	299	283
<b>CAT IV</b>	1,56	410	382	367	346	335	319	305	290
	1,64	420	392	376	355	343	327	313	297
	1,72	430	401	385	364	351	335	321	304
	1,80	440	410	394	372	359	343	328	311
	1,88	450	420	402	380	367	350	335	318
	> 1,88	INTERDIT							

La mesure de la puissance des répliques se fait conformément l'Article 2-4.

### **Article 2-6 : Les « Outs » et foulards de touche**

En cours de partie, seuls les tirs directs peuvent mettre «Out» un adversaire. Cependant et dans le doute, les rebonds, les tirs à travers la végétation ou les surfaces peu solide sont comptabilisés.

Les tirs fratricides sont comptabilisés, en revanche c'est celui qui à éliminer son coéquipier qui est déclaré « Out ».

Les tirs atteignant la réplique mettent «Out» la réplique touchée. Cela signifie que tant qu'elle n'a pas été «réparée», par un «respawn», 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 5 mètres), sauf en combat clos où son utilisation est régie par les organisateurs. Le joueur commettant un «Out Verbal» peut prononcer «Freeze» ou «T'es mort» pour signifier à son adversaire que ce dernier est «Out» (ne pas dire « T'es Out » pour éviter toute confusion). En cas de «Outs Verbaux» simultanés, les 2 adversaires sont considérés «Outs».

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 lever sa réplique ou à défaut une main, prononcer «OUT» à haute voix au moment précis du «Out» pour que son adversaire cesse le tir et sortir de manière visible son foulard de touche orange.

Cependant, au cas où un joueur est éliminé de façon silencieuse, le joueur «Out» se retire silencieusement sans informer son équipe (un peu de Fairplay)

Pour revenir en jeu, le joueur «Out» se réfère aux règles de «retour en jeu», ou «respawn», édictées par les organisateurs du scénario. En général, le nombre de «vies» est limité, et 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» ou «Reprise» précédé de son nom ou pseudonyme.

### **Article 2-6-1 : Le foulard de touche**

Un foulard de touche est distribué lors de l'inscription auprès d'un membre du bureau lors de la première inscription, il sera attribué individuellement, le propriétaire en est responsable. Ce foulard de touche orange est OBLIGATOIRE pour jouer sur le terrain, en cas de perte, le membre devra s'acquitter d'un montant de 5€ pour pouvoir en avoir un autre. Un joueur n'ayant pas son foulard se verra refuser l'accès au terrain.

### **Article 2-7 : Le Transport des Répliques**

Le transport des répliques doit se faire dans des housses ou boîte d'origine afin d'éviter toute ambiguïté en cas de contrôle des forces de l'ordre. Elles doivent être en position «safe», chargeurs de billes vidés et retirés, les sources d'énergies (Batteries, bombonnes d'air, gaz, CO2) doivent être également retirés.

### **Article 2-8 : Les rencontres « Inter-Association »**

Lors d'une invitation, les membres d'une association extérieure (si plus de 4) sont invités à jouer gratuitement sur notre terrain à condition de réciprocité. Ces joueurs doivent se plier à ce règlement intérieur sans aucune réserve.

### **Article 2-9 : Les Freelances et journée d'essais**

Les joueurs Freelances devront remplir une fiche d'inscription et s'acquitter une PAF (Participation Aux Frais) en début de journée.

Les joueurs souhaitant découvrir l'association se verront offrir une journée d'essais seulement s'ils ont l'intention de s'inscrire prochainement.

### **Article 2-10 : Les Assurances**

L'Association Tactique Recom Airsoft est assurée chaque année en responsabilité civil auprès du partenaire d'assurance de la FédéGN (Fédération des jeux de rôles grandeur nature) agréé par le ministère de la ville, de la jeunesse et des sports.

Les membres de l'Association Tactique Recom Airsoft auront une assurance complémentaire individuelle (RC et corporel) obligatoire dès la validation de l'inscription ou les jours suivant son inscription.

Les Freelances, les joueurs en journée d'essais et les joueurs invités dans le cadre d'une rencontre inter-association n'auront pas d'assurance individuelle corporelle.



## **Troisième Partie : La Sécurité**

### **Article 3-1 : Cas d'Incident**

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.

### **Article 3-2 : Cas d'un Promeneur**

Si une personne étrangère à l'activité pénètre dans la zone de jeu, la partie doit être suspendue en criant «Promeneur». A ce moment tous les joueurs restent sur place et attendent la reprise de la partie. Il sera alors crié «Reprise» lorsque les promeneurs seront hors de danger.

Un joueur pourra prendre contact avec les personnes étrangères afin de les informer qu'il s'agit d'un jeu d'airsoft et que nous prenons les mesures nécessaires afin de garantir leur sécurité vis à vis de notre activité.

### **Article 3-3 : Tir à la tête**

Les tirs à la tête sont fortement déconseillés néanmoins inévitable ou involontaire. Afin de se prémunir contre ces tirs, il est recommandé de porter une protection faciale adaptée (casque, masque, cagoule ...).

### **Article 3-4 : Bonne Santé Physique**

Afin de faciliter le travail des services de secours en cas d'accident, de malaise, il est indispensable aux personnes atteintes d'allergies, de maladies, de symptômes, ou de tout autre élément susceptible de nuire au secours des dites personnes, de renseigner la partie correspondante sur la fiche d'inscription.

En sus, toute personne considérée comme inapte à la pratique du sport (randonnée, course, ...) 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 d'invalidité : les personnes concernées assument donc pleinement la responsabilité de leur participation.

### **Article 3-5 : Communication Talkie-Walkie**

La possession d'un Talkie-walkie est obligatoire pour pouvoir à tous moment communiquer avec le/les organisateurs(s). L'accès en forêt sera interdit à toute personne n'en possédant pas.

Un délai de 2 mois sera accordé à tous nouveau membre afin d'en acquérir un. Le Talkie-walkie destiné à un usage libre doit être compatible PMR446 et d'une puissance émettrice de 0,5W max, conformément à l'Article L39-1 du code des postes et des communications électroniques.

### **Article 3-6 : Les Artifices Pyrotechniques**

Les artifices du type grenade à pétard et fumigène sont autorisés sur le terrain. La création, l'utilisation et la vente d'artifices artisanal dit « maison » sont strictement prohibés dans l'association. Seuls les artifices achetés dans les boutiques spécialisés d'Airsoft sont autorisés.



Les artifices sonores n'utilisant pas d'explosion par le feu (type grenade CO2) sont autorisés.

Cependant, les artifices bruyants sont interdits pendant les nocturnes et peuvent être interdits si l'organisateur de la journée le décide.

## **Quatrième Partie : La Location**

### **Article 4-1 : Location de Répliques**

L'Association se charge de la location de répliques, billes et protections.

Cette location sera destinée à promouvoir notre activité auprès de personnes majeures désireuses de découvrir l'Airsoft, sans pour autant être équipées.

Le prix de location sera voté tous les ans par les membres lors de l'assemblée générale.

La location comporte les éléments appartenant à l'association suivants :

- 1 Réplique longue
- 1 Réplique de poing
- 1 paire de lunettes de protection
- 1 protection de bas de visage
- 1 talkie-walkie
- 1 gilet tactique
- Une quantité de consommable suffisant pour la journée.

L'association se réserve le droit de juger si le locataire est apte ou non à pratiquer l'airsoft en toute sécurité pour lui même et pour les autres.

### **Article 4-2 : Critères de location**

Toute location sera validée par :

- la signature d'un contrat entre le loueur et le locataire
- le paiement de la location
- le paiement de la caution.

Le 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 locataire les responsabilités qu'il s'engage à honorer.

### **Article 4-3 : Caution**

En cas de dégradation, perte, vol, destruction du matériel loué, l'Association conservera le montant de la caution. Si le coût des réparations est inférieur à la caution, la différence sera restituée au locataire.

En cas d'éventuel problème de remboursement, ou réparation adéquate et jugée suffisante, l'Association pourra engager des procédures judiciaires.

### **Article 4-4 : Location aux Membres ATRA**

La location de réplique ainsi que la location de Talkie-walkie est disponible aux membres, sans caution, lorsque le membre le désire, à condition qu'il y ait une réplique de location de disponible et de réservé à l'avance. Les locations aux personnes non membre sont prioritaire. Les tarifs sont à la journée et voté lors de l'Assemblée Générale chaque année.





---

Ce présent règlement est sujet à l'évolution. Il peut être modifié et entrer en application par simple décision du Bureau 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 «Association Tactique Recom Airsoft» a été approuvé et mis en application lors de sa réécriture le 19 Février 2016 par le Bureau de l'Association composé de :

- Mr. CADOT Cédric, Président (Cartman)
- Mr. COCLEZ Clément, Vice-président (Clemynis)
- Mr. FLANDRIN Jérémie, Secrétaire (Dang)
- Mr. CHANVIN Pierre-Clément, Vice-secrétaire (Arthurus)
- Mr. CORDIN Arnaud, Trésorier (Hippo)
- Mr. DEFRANCE Sébastien, Vice-trésorier (Le Cuisto)