

REGLEMENT INTERIEUR DE L'ASSOCIATION AIRSOFT LUNEL TEAM

Préambule

L'association AIRSOFT LUNEL TEAM est une association de loisir dont l'activité met en scènes des jouets ayant l'apparence d'une arme à feu et éventuellement des tenues de type militaire.

L'association ne constitue en aucune façon une milice ou un groupe de combat. Nos statuts sont clairs et en totale cohérence avec la réalité de notre activité.

Pas de provocation à manifestations armées :

L'association AIRSOFT LUNEL TEAM s'interdit de véhiculer toute idée politique et toute utilisation d'armement. L'airsoft est un loisir et les lanceurs sont des jouets. L'apparence de ces derniers peut toutefois en faire des « armes par intention ». L'association et ses membres veillent à ce qu'il n'y ait nulle méprise sur le caractère ludique de leur activité, notamment lors de la manipulation des lanceurs. Les parties sont organisées sur des terrains dont les propriétaires ont expressément donné leur accord pour l'exercice de l'activité et n'ont jamais lieu sur la voie publique.

Pas d'atteinte à l'intégrité du territoire :

L'association AIRSOFT LUNEL TEAM est une association de loisir et n'a, en aucune façon, le but ni les moyens de porter atteinte à l'intégrité du territoire.

Ce règlement a pour objet de rappeler et définir :

- Les règles de sécurité.
- Les règles de comportement des joueurs
- Les modalités de gestion et d'administration de l'association.

Ce règlement est soumis à l'approbation du Conseil d'Administration et pourra être modifié ou précisé sur son accords et toute modification sera soumise à l'approbation de l'assemblée générale de l'association et n'entrera en vigueur qu'à compter de ce vote.

Notez bien qu'à ce règlement intérieur s'ajoute les statuts de l'association ainsi que le règlement en vigueur sur les terrains de l'association !

Ce règlement ainsi que les statuts de l'association et le règlement en vigueur sur les terrains de l'association doivent être respectés par tous les membres de l'association, les joueurs occasionnels assurés par l'association et par tout membre d'autre association d'airsoft présente dans le cas de parties organisées par l'association AIRSOFT LUNEL TEAM.

A cet égard, chaque membre est tenu de respecter et de faire respecter ce règlement.

1. Article 1 - Dispositions générales

1.1. Attitude générale

Chaque partie est organisée dans un esprit de jeu et de convivialité, il est donc strictement interdit de porter atteinte à l'intégrité des personnes, des biens ou de l'environnement et ce par quelque comportement que ce soit. De ce fait :

- Il est strictement interdit de détériorer le site et la végétation (d'arracher des branches pour se camoufler, abandonner des détritrus)
- Il est interdit de porter tous types d'insignes ou de symboles distinctifs d'opinions politiques, religieuses ou partisans quelles qu'elles soient.
- Toutes les controverses entre les personnes doivent être réglées en faisant appel aux organisateurs et/ou aux responsable de l'association AIRSOFT LUNEL TEAM
-

1.2. Code de bonne conduite

Les membres de l'association AIRSOFT LUNEL TEAM s'engagent à respecter les valeurs de l'association, en étant courtois, fair-play et en s'interdisant de porter atteinte de quelque façon que ce soit et par quelque média que ce soit à l'intégrité d'un joueur, d'un membre d'une autre association ou d'un non-joueur.

L'association AIRSOFT LUNEL TEAM prône la bonne humeur, le fair-play et le respect. Chaque membre, portant le badge ou non, sur un terrain ou en dehors, est dépositaire de cette image et en est responsable.

Le non-respect de ce code de bonne conduite, les plaintes d'autres associations, joueurs ou personnes physique extérieures à l'air soft concernant un membre de l'association AIRSOFT LUNEL TEAM pourrait mener a des sanctions, au pire, à une radiation.

1.3. Responsabilité

L'Association AIRSOFT LUNEL TEAM souscrit un contrat d'assurance couvrant sa responsabilité civile et les dommages liés à l'activité associative.

L'assurance de l'association ne couvre pas les dommages corporels ni les dommages incorporels de ses membres adhérents et associés.

Chaque participant aux activités de l'association, qu'il soit membre régulier, occasionnel, ou invité doit disposer d'une responsabilité civile personnelle, généralement incluse dans

Le contrat "multirisque habitation", pour couvrir les dommages provoqués par un non-respect des règles et usages de l'activité Softair ou par un acte grave, voire délibéré.

Il pourra souscrire auprès de son assureur, à titre personnel, un contrat "individuel accident" s'il souhaite couvrir ses propres dommages.

L'association s'applique à ménager les meilleures conditions possibles de convivialité et de sécurité aux joueurs présents. Par conséquent, toute personne enfreignant ces règles commet un acte délictueux, volontaire, et endosse la pleine et entière responsabilité de son acte sans que l'association ou les organisateurs puissent être aucunement inquiétés.

De plus, l'association des AIRSOFT LUNEL TEAM ne pourra en aucun cas être tenue responsable en cas de perte, vol, détérioration ou accident concernant aussi tant les biens que les personnes présentes.

2. Article 2 - Organisation du terrain

Le terrain sur lequel se déroule une partie est divisé en trois zones (neutre, de test et de jeu) dans lesquelles s'appliquent les règles courantes de l'airsoft. Ces zones devront avant chaque partie être balisées et reconnues par tous les joueurs présents et visibles pour toute Personne extérieure.

2.1. La zone neutre

Cette zone sera située légèrement à l'écart de la zone de jeu. C'est une zone protégée, les joueurs doivent y être en parfaite sécurité. Il est donc obligatoire de mettre les répliques en mode sécurité, chargeur retiré. Il est interdit de tirer dans la zone neutre, depuis la zone neutre, vers ou à travers la zone neutre. La zone neutre sera toujours signalisée et reconnue par tous les joueurs. Elle est exclusivement dédiée :

- A l'entreposage de tout le matériel que les joueurs n'utiliseront pas au cours de la partie.
- Au ravitaillement entre les parties (billes, batteries, eau, nourriture etc.).
- A accueillir les joueurs ne participant pas à un scénario en cours et les joueurs "out" qui attendront là leur retour en jeu.

Tout joueur qui revient dans la zone neutre en cours de partie est considéré comme éliminé.

2.2. La zone de test

Elle sera pourvue de cibles d'entraînement et servira au réglage des répliques. Dans cette zone, on ne tire pas n'importe comment mais tous dans la même direction et les protections oculaires sont rigoureusement obligatoires.

2.3. La zone de jeu

Là où se déroulera le jeu lui-même. Tout joueur se trouvant dans cette zone doit porter un masque de protection pour les yeux, et ce quelles que soient les circonstances, qu'il soit "actif" ou "out", embué ou pas. La seule zone où les protections ne sont pas obligatoires est la zone neutre.

Tout joueur qui franchit les limites de la zone de jeu est considéré comme "out" pour la partie en cours.

2.4. Alcool et stupéfiants

La consommation d'alcool ou/et de produits stupéfiants est strictement interdite sur le terrain de jeu, avant et pendant toute la durée du jeu.

2.5. Promeneurs

Si au cours d'une partie des personnes étrangères au jeu venaient à pénétrer sur la zone, les joueurs ont obligation de cesser immédiatement de jouer, d'enclencher la sécurité de leurs répliques et de signaler immédiatement la présence des promeneurs aux arbitres et organisateurs qui se chargeront de les informer.

La plus grande courtoisie est de rigueur par rapport à toute personne étrangère qui pourrait se présenter sur la zone de jeu !

2.6. Terrain mis à disposition de l'association

Les terrains, aires de jeux, bâtiments mis à la disposition de l'association AIRSOFT LUNEL TEAM ne pourront être en aucun cas utilisés sans la présence d'un représentant du bureau, ou avec l'accord préalable de celui-ci.

Tout utilisation d'une aire de jeux, terrain, bâtiment, mis à la disposition de l'association sans respect des règles énoncées ci-dessus serait un manquement grave au règlement intérieur de AIRSOFT LUNEL TEAM et pourrait entraîner la radiation des membres ayant enfreints ledit règlement

Article 3 - Protection des joueurs

3.1. Protection individuelle des joueurs

L'airsoft est une activité ludique et sportive ; et comme toutes activités sportives celle-ci comporte des risques

Risques spécifiques à l'airsoft Mesures de sécurité

Impacts de billes au niveau des yeux : **Le port de protection oculaire est obligatoire. Aucun joueur ne sera accepté sur la zone de jeu s'il ne porte pas un dispositif protégeant efficacement les yeux. (*)**

Les impacts au niveau du visage peuvent être particulièrement douloureux au niveau de la tête et représente un risque particulier au niveau des dents et des oreilles. Il est très fortement recommandé de porter un masque intégral ou tous autres dispositifs protégeant efficacement le visage.

Impacts sur tout le reste du corps : Il est recommandé de porter une tenue couvrant l'ensemble du corps (manche longues, gants, l'usage de protection spécifique genre genouillère, coudière, casque, coquille est conseillé)

Risques communs Mesures de sécurité

Déplacement en terrain naturel et accidenté Le port de chaussures adapté est conseillé ; type chaussures de marches ou à tiges hautes ; ainsi que la vigilance de chacun lors de ses déplacements est primordiale. Il est recommandé également de ne pas se déplacer seul. Déplacement en milieu sombre ou nocturne

Il est fortement recommandé à chaque joueur d'être muni d'un éclairage portatif (non combustible)

(*) : Pour garantir une protection efficace, l'organisation se réserve le droit de tester Lunettes ou masque en tirant dessus avec la réplique la plus puissante en présence lors de la partie.

3.2. Puissance des répliques

La puissance d'une réplique sera mesurée au chrony, avec les billes réelles utilisées par le joueur afin d'en calculer la puissance développée en joules. Des contrôles en cours de jeu peuvent également avoir lieu, le moindre écart de puissance sera sanctionné de l'exclusion du joueur.

Pour tous types de réplique :

- **Jusqu'à 0.9 joules** -->0 mètre de distance d'engagement
- **De 0.91 à 1.2 joules** -->10 mètres de distance d'engagement
- **De 1.21 à 1.5 joules** -->20 mètres de distance d'engagement
- **De 1.51 à 1.99 joules** -->30 mètres de distance d'engagement

Toutes les répliques au-dessus de 1.99 joules se verront refuser l'accès au terrain. La puissance de la réplique sera évaluée sur la base d'une moyenne établie sur 3 mesures successives.

Par ailleurs, les joueurs sont invités à adapter le matériel qu'ils utilisent aux conditions de jeu et aux scénarii. L'organisation se réserve le droit le cas échéant de modérer ou d'interdire l'utilisation de certaines répliques si celles -ci sont inadaptées aux conditions de jeu.

On ne le rappellera jamais assez, l'airsoft est un jeu, les joueurs sont donc là pour s'amuser, dans le fair-play et la bonne humeur, et surtout pas pour se faire mal.

3.3. Autres types de matériels

Tout autre type de lanceur que les répliques « airsoft » devra être soumis à l'approbation du bureau avant de pouvoir être utilisé en jeu. L'approbation sera conditionnée par la loi française en vigueur, la dangerosité de la réplique présentée et également le type de site sur lequel elle sera utilisée.

3.4. Mise en sécurité des répliques

- En safezone : Pour des raisons de sécurité, il est obligatoire d'enlever le chargeur et tirer la dernière bille AVANT d'entrer en safezone.

- Déplacement des répliques : les répliques ne doivent jamais être montrées sur la voie publique. Elles doivent toujours être dans des contenants prévus à cet effet, sans aucun chargeur engagé et la batterie débranchée.

4. Article 4 - Règles de jeu

4.1. Règles de base

Pour tout joueur se trouvant sur le terrain de jeu, **il est interdit** :

D'enlever son masque de protection !

De tirer vers la zone neutre ou à travers la zone neutre ou même depuis la zone neutre

De porter atteinte de quelque façon que ce soit à l'intégrité des personnes, que ce soit par son comportement, son discours, ou tout autre type d'attitude dégradante. **Rappelons que nous ne sommes là que pour nous amuser, l'airsoft ne s'encombre ni de politique, ni de religion et encore moins d'idéologies !!!**

De plus, dans la mesure du possible, **il est fortement conseillé** :

De **ne pas viser la tête si une autre partie du corps est visible**, le cas échéant on déclare le joueur "HIT".

De **toujours bien identifier sa cible avant de tirer**, afin d'éviter les "friendly shots" (c'est-à-dire toucher les membres de son équipe) et tout dégât collatéral (i.e. Tirer sur les arbitres ou sur un joueur se rendant vers la zone neutre).

4.2. Impacts

Tout joueur est immédiatement "HIT" si et seulement si :

- Il est atteint par une touche directe provenant d'une réplique « Airsoft »,
 - Il est surpris et déclaré "BANG" par un joueur se trouvant à moins de 5m derrière lui, ou s'il se trouve dans une pièce où explose un "engin pyrotechnique de faible puissance", sans être protégé par aucun mur,
 - Il se trouve en extérieur à moins de 5 mètres du point d'explosion d'un "engin pyrotechnique de faible puissance",
 - Il entre dans la zone neutre en cours de partie, même sans avoir été préalablement éliminé par un autre joueur,
 - Il est déclaré "HIT" par un arbitre.

Sont considérés comme impacts directs les tirs atteignant directement le joueur, également en traversant la végétation, mais sans rebond sur quelque support que ce soit.

Le joueur touché doit immédiatement :

Se déclarer "HIT" ou "touché" d'une voix forte, lever la main en l'agitant (avec un killflag de préférence), et rester sur place en silence (seul l'appel d'un médecin est autorisé) jusqu'à ce qu'il soit déclaré « OUT ».

Une fois « OUT », 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. Il attendra son retour en jeu à la zone neutre.

Un joueur « OUT » n'a le droit ni de parler ni de communiquer d'aucune façon que ce soit avec ses coéquipiers. Il est interdit aux joueurs actifs d'utiliser un joueur éliminé comme bouclier ou rempart.

Un joueur « OUT » qui cherche à évacuer une zone de feu probable est prié de se signaler de façon bruyante et de se déplacer de manière à ne pas gêner les autres joueurs (en traversant exprès les lignes de tirs par exemple).

4.3. Impact sur la réplique « airsoft ».

Il n'y a pas de « out réplique ». Si celle-ci est touché, le joueur est considéré comme touché.

5. Article 5 - Projets de l'association LUNEL AIRSOFT TEAM

La décision du choix du projet et sa mise en œuvre (calendrier) sera prise en assemblée générale, à l'unanimité (avec quorum de 50% minimum lors de l'assemblée). Ce texte, lorsqu'il sera accepté, sera annexé au règlement intérieur.

- Financement

Le financement du projet est fait par le surplus annuel de nos cotisations, par des demandes de sponsors aux entreprises et par des participations exceptionnelles à l'association (dons). Le nombre de dons et leurs montants ne sont connus que par le trésorier et le président (qui est responsable et qui doit contrôler le trésorier). Cette information restera confidentielle. Le trésorier devra annoncer aux membres le montant total disponible à la conduite du projet. La participation est obligatoire, mais la quantité est laissée à l'appréciation de chacun des membres.

- Achat.

L'achat est financé pour et avec le compte de l'association. L'association reste pleinement propriétaire de l'objet quelque-soit le nombre de donateurs et/ou l'importance du(des) don(s).

- Garde

La garde de l'objet est assurée par un membre de l'association volontaire. L'objet devra être conservé avec des moyens raisonnables de sécurisation (cadenas, coffre spécifique ?) Et si besoin bénéficier d'une assurance spécifique (à déterminer en fonction du projet).

- Droit d'utilisation

L'utilisation en partie est équitablement répartie au sein de tous les membres, soit par décompte d'heures d'utilisation ou par ½ journée de partie ou tout autre moyen permettant à chaque membre, sans exception, de pouvoir utiliser l'objet de façon égale. Aucune notion de participation (dons) ne sera acceptée pour donner quelconque priorité à l'utilisation. Au besoin un calendrier et/ou des réservations seront établies. Le membre ayant la garde de l'objet devra s'assurer de pouvoir mettre l'objet à disposition des joueurs s'il ne peut pas participer à l'événement ou à la partie prévue.

- Location & Exposition

Le bureau peut décider de louer et/ou d'exposer l'objet afin de compléter les ressources et les revenus de l'association. Afin d'assurer l'objet, une caution sera demandée, suffisante pour couvrir les frais de réparation et/ ou compenser en partie la perte financière due à la destruction ou à la perte de l'objet. Dans ce cas, les membres seraient prévenus suffisamment à l'avance que l'objet ne serait pas disponible. La durée d'indisponibilité devra être brève et raisonnable.

- Entretien & réparation

Les frais d'entretien et de réparation sont à la charge de l'association. Ceux-ci seront financés par nos cotisations et/ou par des dons et/ou par des locations.

6. Article 6 – Adhésion et cotisation

- Adhésion & Cotisation

Pour devenir membre de AIRSOFT LUNEL TEAM, une fiche d'inscription doit être remplie et la cotisation payée. Les cotisations sont dues pour une année du 1er Septembre au 31

À l'adhésion, même si l'adhésion intervient au cours de l'année. Chaque adhérent s'engage à respecter le règlement intérieur, le statut et le code de conduite de l'airsoft. La cotisation est fixée à 40 €.

Le nouveau joueur qui souhaite faire partie de l'association sera parrainé par un ancien durant quelques parties. Le parrain répondra aux demandes du nouveau et le conseillera si besoin. L'adhésion sera effective lorsque le demandeur aura l'aval du Conseil d'Administration, il lui sera alors demandé de remplir le formulaire d'adhésion et de régler sa cotisation annuelle.

Une participation aux frais pourra être demandée aux membres sur certaines parties, afin de couvrir les différents frais pouvant être engagés.

Tout membre actif peut proposer l'essai d'une partie à un ami à la condition explicite et obligatoire de présenter le dit ami à un membre du bureau avant l'organisation de la partie.

Pour toute participation occasionnelle d'un joueur sans matériel, la somme de 30 € sera demandée pour couvrir les frais de prêt du dit matériel obligatoire pour le jeu (Lanceur, Masque de protection, Billes), une caution de 150 € pourra être demandée pour couvrir le non-retour du matériel (hors billes) ou la dégradation volontaire du dit matériel.

7. Article 7 – Les membres

- Les membres

L'association comprend des membres actifs et des membres du Conseil d'Administration. Les membres de l'association peuvent pratiquer l'activité "AIRSOFT". Chaque membre actif de l'association possède le droit de se présenter pour les élections du Conseil d'Administration. En cas d'égalité lors des votes, seule la voix du président décide. Les membres peuvent proposer des idées et les mener à bien avec l'accord préalable des membres du Conseil d'Administration.

8. Article 8 – Radiation

La qualité de membre se perd par :

1 / La démission ;

2 / Le décès ;

3 / La radiation prononcée par le Conseil d'Administration pour le non-paiement de la cotisation dans un délai de 2 mois après sa date d'exigibilité (validée dans ce cas par une décision du Conseil d'Administration).

La radiation est prononcée par le Conseil d'Administration pour motif grave (incluant le non-respect de ces présents statuts, et/ou, du règlement interne à l'association édicté par le Conseil d'Administration, conformément à l'article 13ème). Par motif grave, l'on désigne tout acte contraire à la moralité, à l'irrespect des lois en vigueur, des statuts de l'association, ou bien de son règlement interne.