



Règlement intérieur

Collection Statutaire

Sommaire

Article 1 : Constitution et dénomination de l'association	2
Article 2 : But et champs d'action	2
Article 3 : Admission et Adhésion.....	2
Article 4 : Renouvellement d'Adhésion.....	3
Article 5 : Perte de la qualité d'un membre	3
Article 6 : Radiation	3
Article 7 : Invités officiels	3
Article 8 : Les joueurs freelances.....	4
Article 9 : Lanceurs, limites de puissance et projectiles.....	5
Article 10 : Distances de sécurité	5
Article 11 : Règles de sécurité.	5
a. Hors partie.....	5
b. La zone neutre.....	6
c. La zone hors jeu	6
d. Dispositifs de protection oculaires.....	6
e. Les lanceurs.....	7
f. Les tirs	7
g. Les habits.....	7
h. Les accessoires de jeu	7
i. Les artifices.....	7
j. Les armes blanches	8
k. Les lasers	8
l. L'alcool et les stupéfiants.....	8
m. Personnes extérieures au jeu.....	8
n. En cas d'accident.....	8
Article 12 : Règles élémentaires de jeu	9
a. Introduction	9
b. Tenues vestimentaires	9
c. Gestion des touches.....	10
d. Radios.....	11
e. Fair-play.....	11
f. Conclusion.....	11
Article 13 : Risques.....	11
Article 14 : Lanceurs de prêt	12
Article 15 : Avertissements	12
Article 16 : Comportement.....	12
Article 17 : Législation	12
Article 18 : Application du règlement	13
Article 19 : Mentions légales.....	13
ANNEXE 1 : Tableau des puissances limites	14

Article 1 : Constitution et dénomination de l'association

L'association ayant pour titre "Vendée Air Soft" régie par la loi du 1^{er} juillet 1901, et de décret du 16 août 1901.

Article 2 : But et champs d'action

Cette association a pour objet d'organiser des parties de jeu de rôle grandeur nature utilisant des lanceurs/répliques de type "Air Soft", de gérer les besoins inhérents à cette activité et de permettre la découverte de celle-ci à d'autres personnes.

Article 3 : Admission et Adhésion

Une adhésion est effective jusqu'au 31 décembre suivant.

Conditions générales requises pour tous les membres :

- être âgé de 18 ans au moins à la date d'adhésion,
- être couvert par une assurance responsabilité civile,
- être apte physiquement,
- avoir du fair-play,

De plus pour les membres actifs :

- s'être acquitté de la cotisation annuelle pour un nombre de parties et d'accès aux structures de l'association illimité et d'une couverture par l'assurance de notre association durant une partie (le trajet n'est pas pris en compte),
- la possibilité d'être parrainé par un membre actif à la suite d'une partie effectuée en tant que freelance (voir *article 8* du présent règlement).

De plus pour les membres d'honneur :

- avoir effectué un acte exceptionnel pour le bien de l'association,
- ce statut est décerné à vie (sauf infraction à ce règlement).
- n'a pas le droit de voter lors des Assemblées.
- statut décerné par le Conseil d'Administration.

Les demandes d'adhésion à l'association sont formulées par écrit, signées par le demandeur et soumises au Conseil d'Administration qui en vérifie la conformité et accorde ou non les droits d'accès. Le Conseil d'Administration peut refuser une adhésion si les conditions d'accès ne sont pas remplies.

L'adhésion est effective à partir de la date d'émission de la carte de membre ou attestation et est valable jusqu'à la date mentionnée sur ces dernières. Cela sous-entend qu'une adhésion doit être renouvelée. La validation du paiement des cotisations sur l'interface de gestion des membres en ligne (l'extranet) tient lieu de reçu de paiement.

La durée et le coût des cotisations peuvent être soumis à des changements sur décision du Conseil d'Administration. Ces changements seront mentionnés à tous les membres, et seront effectifs uniquement lors du renouvellement d'un membre. 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 Conseil d'Administration, ...), le 1^{er} janvier de chaque année.

Pour tous les membres actifs les conditions sont identiques à celle énoncées dans l'article 3, ce qui implique donc d'avoir renouvelé sa cotisation annuelle.

De plus, si le renouvellement des cotisations n'est pas effectué dans le délai imparti, la personne ne sera plus considérée comme membre et devra effectuer une nouvelle demande d'adhésion tel que défini à l'article 3 du présent règlement.

Article 5 : Perte de la qualité d'un membre

Ne sont plus considérées comme membres les personnes suivantes :

- démissionnaires ayant informées par courrier le président du Conseil d'Administration. Si la démission à lieu avant la moitié de l'adhésion en cours, 50% du prix de la cotisation est remboursée, mais si la démission à lieu après la moitié de l'adhésion en cours, aucune cotisation ou autres frais ne seront remboursés.
- les membres radiés par le Conseil d'Administration (tel que mentionné à l'article 6 du présent règlement), dans ce cas, aucune cotisation ne sera remboursée.
- les membres n'ayant pas renouvelé leur adhésion avant la date imposée.

Article 6 : Radiation

La radiation temporaire pourra être prononcée par le Conseil d'Administration en cas de non-respect des règlements ou statuts de l'association ou en cas de motifs 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 7 : Invités officiels

Sont considérées comme joueurs "invités officiels" les personnes participantes aux parties organisées par notre association sans être :

- membre actif (*article 3*),
- membre d'honneur (*article 3*),
- joueur occasionnel "freelance" (*article 8*).

Le statut d'"invité officiel" permet de participer à nos parties à titre gratuit ou à tarif réduit, il est décidé par le conseil d'administration et peut-être :

- individuel, pour des personnes désignées,
- collectivement, pour tous les membres d'une association dite "partenaire".

Version 8.0

Pour qu'un invité officiel puisse participer à une partie organisée par notre association, il doit répondre aux "conditions générales requises pour tous les membres" mentionnées à l'article 3 du présent règlement, et en plus :

- être inscrit à la partie concernée sur notre forum de discussions.
- Si l'invité officiel ne bénéficie pas de la gratuité, mais d'un tarif réduit, il doit s'être acquitté avant la partie, en ligne, du montant de la participation financière fixe. Un reçu de paiement sera automatiquement édité et envoyé par email à l'intéressé. Le montant de cette participation financière est décidé par le Conseil d'Administration.

Le nombre de places ouvertes aux joueurs invités officiels pour une partie donnée est décidé à l'avance par le Conseil d'Administration, ce nombre peut être réduit au dernier moment si des contraintes de bon fonctionnement l'imposent.

La participation d'un joueur invité officiel participant à une partie organisée par notre association sous-entend qu'il accepte et s'engage à respecter les articles le concernant dans le présent règlement.

Article 8 : Les joueurs freelances

Sont considérées comme joueurs "freelances" les personnes participantes aux parties organisées par notre association sans être :

- membre actif (*article 3*),
- membre d'honneur (*article 3*),
- invité officiel (*article 7*).

Pour qu'un joueur freelance puisse participer à une partie organisée par notre association, il doit répondre aux "conditions générales requises pour tous les membres" mentionnées à l'article 3 du présent règlement, de plus :

- s'être acquitté avant la partie, en ligne, du montant de la participation financière fixe. Un reçu de paiement sera automatiquement édité et envoyé par email à l'intéressé. Le montant de cette participation financière est décidé par le Conseil d'Administration.
- avoir déclaré, avant la partie, son identité en s'enregistrant à l'aide du formulaire en ligne,
- ne pas avoir effectué une autre partie en qualité de freelance durant une même année civile.

En échange de cette participation financière, le joueur freelance peut participer à une partie et est ainsi couvert par l'assurance de notre association pour la durée de la partie (le trajet n'est pas pris en compte).

Le nombre de places ouvertes aux joueurs freelances pour une partie donnée est décidé à l'avance par le Conseil d'Administration, ce nombre peut être réduit au dernier moment si des contraintes de bon fonctionnement l'imposent.

Dès lors où la participation financière a été réglée, en cas d'annulation d'inscription cette dernière est remboursée au joueur freelance comme suit :

- annulation par l'association Vendée Airsoft jusqu'au jour de la partie : remboursement à 100%,
- annulation par le joueur freelance jusqu'à 7 jours avant la partie : remboursement à 100%,
- annulation par le joueur freelance moins de 7 jours avant la partie : aucun remboursement.

Par simplification de gestion, le règlement d'une partie annulée ne peut pas être utilisé pour une autre partie dont les inscriptions ne sont pas encore ouvertes.

La participation d'un joueur freelance participant à une partie organisée par notre association sous-entend qu'il accepte et s'engage à respecter les articles le concernant dans le présent règlement.

Article 9 : 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) :

↳ 1,14 Joules (~350 fps ; ~106,8 m/s) maximum,

- AEG tirant en semi (avec approbation du Conseil d'Administration) :

↳ 1,49 Joules (~400 fps ; ~122,1 m/s) maximum,

- Bolts à gaz ou à réarmement manuel :

↳ 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 CO² 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 » BIO (données fabricants) de 6 ou 8 mm de diamètre.

Article 10 : 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 11 : Règles de sécurité.

a. 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 misent en position de SAFE (sécurité).

Version 8.0

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 devez les consulter sur les fiches terrains correspondantes.

b. 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 cour, c'est pourquoi, le port de protections oculaire 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.

c. La zone hors-jeu

La zone hors-jeu 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 est cependant possible qu'un projectile puisse entrer directement dans cette zone hors-jeu lors d'une partie en cour, c'est pourquoi, le port de protections oculaire est **obligatoire** 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.

d. 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.

Version 8.0

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.

e. 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.

f. 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 pour être défini en zone de jeu pour l'essai des lanceurs.

Il est strictement interdit de tirer sur les animaux, personnes non protégées, zone neutre et autres biens sous peine de poursuites.

g. 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 sont strictement interdites.

h. Les accessoires de jeu

Les accessoires de jeu sont autorisés dès lors où 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 énoncées ci-dessus, ces accessoires devront alors être un maximum sécurisés, par exemple :

- Un bouclier devra comporter de la mousse sur les 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.

i. 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.

j. Les armes blanches

Les armes blanches (type couteaux, baïonnettes, ...) sont strictement interdites en jeu.

Les couteaux, et ce, selon la réglementation en vigueur, sont autorisés en zone neutres lors du repas.

Les répliques d'armes blanches en plastique rigide sont interdites, seuls les répliques souples de type "GN" sont autorisées.

k. 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 (<5 mW). Vision directe dangereuse si elle est supérieure à 0,25 s ou effectuée à travers un instrument d'optique.
- Classe 3b : Lasers dont la vision directe est toujours dangereuse (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.

l. L'alcool et les stupéfiants

Les alcools distillés sont interdits sur les terrains, seuls les alcools fermentés (bières...) en quantité modérée sont tolérés.

En application de la législation en vigueur, la détention et la consommation de substances stupéfiantes de toutes sortes sont interdites.

m. 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 qu'elle n'en 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.

n. En cas d'accident

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

Version 8.0

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.

Article 12 : Règles élémentaires de jeu

a. Introduction

Durant chaque partie un membre du Conseil d'Administration ou un délégué sera présent sur le terrain en tiendra le rôle de "responsable de partie".

C'est le Conseil d'Administration qui autorise l'ouverture des inscriptions ou non aux joueurs freelances.

Seules les personnes s'étant acquittées de la cotisation suivant leur statut, ont le droit d'être présentes sur les terrains et structures de l'association ou durant les parties organisées par celle-ci. Cependant dans le cadre d'initiation à de futurs membres ou de manifestations dans le but de faire découvrir nos activités ou des partenariats, 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 du Conseil d'Administration d'autres personnes non membres (à l'exception des joueurs freelances, voir l'article 8 du présent règlement) dans le but de participer à une partie.

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

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

b. 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.

Notre association ne faisant pas de reconstitution historique, le port de tenue ou d'insignes de groupes condamnés pour crime contre l'humanité est interdit.

Dans tous les cas, l'arrivée sur les terrains se fera obligatoirement en tenue civile.

c. 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 :

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

Variante de touches autorisées :

- 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 doubler 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.

d. 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).

e. 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.

f. 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 biodégradables), chacun devra alors rapporter ses débris.

Article 13 : 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 où la marche, la course, le tir de précision ou de vitesse, avec ou sans charge supplémentaire, sont

pratiqués. Les personnes pratiquant l'airsoft déclarent sur l'honneur ne pas avoir de contre-indication à la pratique sportive. Si les pratiquants d'airsoft ont un doute sur leur état de santé, ils peuvent consulter leur médecin traitant qui leur fournira un certificat médical d'aptitude.

Article 14 : Lanceurs de prêt

L'association Vendée Airsoft peut mettre à disposition des lanceurs aux participants de parties qu'elle organise (AEG et GBB). Le prêt de ces lanceurs est facturé la journée et comprend : le lanceur, la batterie chargée et un chargeur pour la journée.

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

Article 15 : Avertissements

En cas de non-respect de ce 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 le cas échéant pour les autres joueurs ne sera accordé) :

- 1^{er} : simple avertissement (oral ou écrit),
- 2nd : exclusion durant une heure,
- 3^{ème} : exclusion durant deux parties,
- 4^{ème} : si le joueur est un membre, le cas est soumis au Conseil d'Administration, qui peut décider d'une radiation tel que mentionné à l'article 6. Si le joueur n'est pas un membre (joueur freelance désigné à l'article 8 du présent règlement, invité officiel...) il peut être décidé d'une interdiction temporaire ou définitive de jeu par le Conseil d'Administration.

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 16 : Comportement

Les membres dont le comportement n'est pas compatible avec la vie associative seront sanctionnés tel que mentionné aux *articles 6 et 15* du présent règlement, sont notamment concernés :

- les propos et actes portant atteinte à notre association et/ou à son image,
- les insultes ou remarques à caractère sexiste ou discriminatoire,
- les fautes récurrentes de fair-play et la mauvaise foi flagrante.

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](#).

Article 18 : Application du règlement

Le présent règlement sera appliqué par tous les membres de l'association et autres joueurs participants aux parties selon leur statut, il sera appliqué les sanctions prévues en cas de non-respect de celui-ci.

La dernière version à jour et applicable de ce règlement est disponible en libre téléchargement sur les sites internet et extranet de l'association, ou en version papier sur demande auprès du secrétaire du conseil d'administration.

Toute personne qui n'accepte pas ce règlement et/ou les modifications qui lui sont apportées devra demander sa radiation et/ou ne pas participer aux parties organisées par notre association.

Article 19 : Mentions légales

L'association décline toute responsabilité quant au vol et à la casse de matériel.

L'association décline toute responsabilité quant aux blessures occasionnées dès lors ou elles résulteraient de la non application du présent règlement.

En adhérant à l'association, le membre accepte que son prénom et son numéro d'adhérent apparaissent sur notre site web public,

Tous les participants à nos parties acceptent la publication des photos/vidéos sur lesquelles ils apparaissent lors des parties.

ANNEXE 1 : Tableau des puissances limites

Vitesse		Grammage de la bille										Terrain	
m/s	fps	0,12	0,20	0,23	0,25	0,28	0,30	0,33	0,34	0,36	0,40	Forêt	Urbain
60,96	200	0,22	0,37	0,43	0,46	0,52	0,56	0,61	0,63	0,67	0,74	Auto	Auto
62,48	205	0,23	0,39	0,45	0,49	0,55	0,59	0,64	0,66	0,70	0,78	Auto	Semi
64,01	210	0,25	0,41	0,47	0,51	0,57	0,61	0,68	0,70	0,74	0,82	Auto - GBB	GBB - Spring
65,53	215	0,26	0,43	0,49	0,54	0,60	0,64	0,71	0,73	0,77	0,86	Semi	Hors limite
67,06	220	0,27	0,45	0,52	0,56	0,63	0,67	0,74	0,76	0,81	0,90	Bolt	Hors limite
68,58	225	0,28	0,47	0,54	0,59	0,66	0,71	0,78	0,80	0,85	0,94	Hors limite	Hors limite
70,10	230	0,29	0,49	0,57	0,61	0,69	0,74	0,81	0,84	0,88	0,98	7 ^e catégorie	7 ^e catégorie
71,63	235	0,31	0,51	0,59	0,64	0,72	0,77	0,85	0,87	0,92	1,03		
73,15	240	0,32	0,54	0,62	0,67	0,75	0,80	0,88	0,91	0,96	1,07		
74,68	245	0,33	0,56	0,64	0,70	0,78	0,84	0,92	0,95	1,00	1,12		
76,20	250	0,35	0,58	0,67	0,73	0,81	0,87	0,96	0,99	1,05	1,16		
77,72	255	0,36	0,60	0,69	0,76	0,85	0,91	1,00	1,03	1,09	1,21		
79,25	260	0,38	0,63	0,72	0,79	0,88	0,94	1,04	1,07	1,13	1,26		
80,77	265	0,39	0,65	0,75	0,82	0,91	0,98	1,08	1,11	1,17	1,30		
82,30	270	0,41	0,68	0,78	0,85	0,95	1,02	1,12	1,15	1,22	1,35		
83,82	275	0,42	0,70	0,81	0,88	0,98	1,05	1,16	1,19	1,26	1,41		
85,34	280	0,44	0,73	0,84	0,91	1,02	1,09	1,20	1,24	1,31	1,46		
86,87	285	0,45	0,75	0,87	0,94	1,06	1,13	1,25	1,28	1,36	1,51		
88,39	290	0,47	0,78	0,90	0,98	1,09	1,17	1,29	1,33	1,41	1,56		
89,92	295	0,49	0,81	0,93	1,01	1,13	1,21	1,33	1,37	1,46	1,62		
91,44	300	0,50	0,84	0,96	1,05	1,17	1,25	1,38	1,42	1,51	1,67		
92,96	305	0,52	0,86	0,99	1,08	1,21	1,30	1,43	1,47	1,56	1,73		
94,49	310	0,54	0,89	1,03	1,12	1,25	1,34	1,47	1,52	1,61	1,79		
96,01	315	0,55	0,92	1,06	1,15	1,29	1,38	1,52	1,57	1,66	1,84		
97,54	320	0,57	0,95	1,09	1,19	1,33	1,43	1,57	1,62	1,71	1,90		
99,06	325	0,59	0,98	1,13	1,23	1,37	1,47	1,62	1,67	1,77	1,96		
100,58	330	0,61	1,01	1,16	1,26	1,42	1,52	1,67	1,72	1,82	2,02		
102,11	335	0,63	1,04	1,20	1,30	1,46	1,56	1,72	1,77	1,88	2,09		
103,63	340	0,64	1,07	1,24	1,34	1,50	1,61	1,77	1,83	1,93	2,15		
105,16	345	0,66	1,11	1,27	1,38	1,55	1,66	1,82	1,88	1,99	2,21		
106,68	350	0,68	1,14	1,31	1,42	1,59	1,71	1,88	1,93	2,05	2,28		
108,20	355	0,70	1,17	1,35	1,46	1,64	1,76	1,93	1,99	2,11	2,34		
109,73	360	0,72	1,20	1,38	1,51	1,69	1,81	1,99	2,05	2,17	2,41		
111,25	365	0,74	1,24	1,42	1,55	1,73	1,86	2,04	2,10	2,23	2,48		
112,78	370	0,76	1,27	1,46	1,59	1,78	1,91	2,10	2,16	2,29	2,54		
114,30	375	0,78	1,31	1,50	1,63	1,83	1,96	2,16	2,22	2,35	2,61		
115,82	380	0,80	1,34	1,54	1,68	1,88	2,01	2,21	2,28	2,41	2,68		
117,35	385	0,83	1,38	1,58	1,72	1,93	2,07	2,27	2,34	2,48	2,75		
118,87	390	0,85	1,41	1,63	1,77	1,98	2,12	2,33	2,40	2,54	2,83		
120,40	395	0,87	1,45	1,67	1,81	2,03	2,17	2,39	2,46	2,61	2,90		
121,92	400	0,89	1,49	1,71	1,86	2,08	2,23	2,45	2,53	2,68	2,97		
123,44	405	0,91	1,52	1,75	1,90	2,13	2,29	2,51	2,59	2,74	3,05		
124,97	410	0,94	1,56	1,80	1,95	2,19	2,34	2,58	2,65	2,81	3,12		
126,49	415	0,96	1,60	1,84	2,00	2,24	2,40	2,64	2,72	2,88	3,20		
128,02	420	0,98	1,64	1,88	2,05	2,29	2,46	2,70	2,79	2,95	3,28		
129,54	425	1,01	1,68	1,93	2,10	2,35	2,52	2,77	2,85	3,02	3,36		
131,06	430	1,03	1,72	1,98	2,15	2,40	2,58	2,83	2,92	3,09	3,44		
132,59	435	1,05	1,76	2,02	2,20	2,46	2,64	2,90	2,99	3,16	3,52		
134,11	440	1,08	1,80	2,07	2,25	2,52	2,70	2,97	3,06	3,24	3,60		
135,64	445	1,10	1,84	2,12	2,30	2,58	2,76	3,04	3,13	3,31	3,68		
137,16	450	1,13	1,88	2,16	2,35	2,63	2,82	3,10	3,20	3,39	3,76		
138,68	455	1,15	1,92	2,21	2,40	2,69	2,88	3,17	3,27	3,46	3,85		
140,21	460	1,18	1,97	2,26	2,46	2,75	2,95	3,24	3,34	3,54	3,93		
141,73	465	1,21	2,01	2,31	2,51	2,81	3,01	3,31	3,41	3,62	4,02		

- Fiche d'identification du document -

Nom : vas-reglement_interieur.pdf		
Collection : Collection Statutaire		
Titre : Règlement intérieur		
Rectificatifs :		
Version	Date	Auteur
1.0	08.05.2004	BODET A.
5.3	24.01.2008	BODET A.
5.4	10.07.2008	BODET A.
5.5	15.02.2009	BODET A.
5.6	06.08.2009	BODET A.
5.7	11.10.2009	BODET A.
5.8	09.10.2010	BODET A.
6.0	04.12.2010	BODET A.
6.1	31.12.2010	BODET A.
6.2	03.03.2011	BODET A.
6.3	01.04.2011	BODET A.
6.4	15.04.2011	BODET A.
6.5	07.10.2011	BODET A.
6.6	14.10.2011	BODET A.
6.7	05.11.2011	BODET A.
6.8	05.11.2012	BODET A.
6.9	04.10.2013	BODET A.
7.0	09.11.2013	BODET A.
7.1	12.01.2014	BODET A.
7.2	10.02.2014	BODET A.
7.3	24.03.2014	BODET A.
7.4	18.01.2015	BODET A.
7.5	13.09.2015	BODET A.
7.6	06.12.2015	BODET A.
7.7	28.01.2016	BODET A.
7.8	07.03.2016	BODET A.
7.9	22.05.2016	BODET A.
8.0	11.12.2016	BODET A.

*Création du document.**Modifications articles 3,4,5,7,8, 11 et 13 suite à AGO.**Modification adresse postale.**Modification mise en page.**Modification du nombre de partie de baptême.**Ajout article 12.**Modification article 7.**Nouvelle mise en page.**Modifications articles 3, 6,10 et 11 suite à AGO.**Modifications articles 3, 7 et 10.**Ajout Annexe 1**Modifications.**Modifications.**Modifications.**Modifications.**Modifications.**Modifications.**Modifications suite à AGO.**Modifications.**Modifications.**Modification adresse postale.**Modification.*

*Avant d'imprimer ce document, réfléchissez à l'impact sur l'environnement.
N'imprimez que les pages dont vous avez besoin.*