



Règlement Intérieur



Deadly Shadows Airsoft

Table des Matières

Sécurité	2
Energies maximales	2
Intérieur	2
Extérieur	3
Commun	3
Mineurs	3
Pyrotechnie	3
Grenade	4
Non-joueurs	4
Respect des biens et des lieux	4
Fair-play et Out	5
Code moral	5
Adhésions	6
Parrainage	6
Cotisations	6
Droit d'entrée aux parties	7
Location matériel	7
Affiliation et licences	7
Pour tous les membres	7
Pour la section MILSIM	8
Accueil des mineurs	8

Sécurité

- Le port de protections oculaires est obligatoire sur l'ensemble de la journée, sur le terrain, le stand de tir et pendant les tests chrony.
- Les protections oculaires doivent obligatoirement être certifiées EN 166 A ou B, la certification devant figurer clairement sur les protections.
- Les masques grillagés sont autorisés seulement si complétés par une protection oculaire certifiée EN 166 A ou B.
- Les tirs à la tête sont tolérés s'il s'agit de la seule partie visible, mais à éviter au maximum. Dans ce cas, il est interdit de procéder à des tirs multiples sur le joueur. Il est conseillé aux joueurs de porter des protections faciales.
- Les responsables de l'association se réservent le droit de contrôler les protections oculaires des joueurs, et d'interdire l'accès au terrain en cas de non-respect des normes fixées.
- Protections auditives fortement recommandées.
- Le port de chaussure montante est fortement recommandé

Energies maximales tolérées intérieur et extérieur

Intérieur

L'énergie, en joules, est ici exprimée selon la vitesse de la bille en fps (pieds par secondes) avec des billes de 0.20 gramme

- 350 fps sans distance d'engagement pour les fusils d'assaut, DMR et les PA coup par coup
- 350 fps avec 10 Mètres d'engagement pour les mitrailleuses lourdes en rafale courte
- 410 fps avec 20 Mètres d'engagement pour les sniper

TABLEAU DE PUISSANCES											
GRAMMAGE	.20G	.23G	.25G	.28G	.30G	.32G	.36G	.40G	.43G	.45G	.48G
ENERGIE (JOULES)	FPS										
< 1.10 J	345	321	308	290	281						
1.14 J *	350	326	313	295	285	277	261	247	238		
XXXXXXXXXX	XXXX										
XXXXXXXXXX	XXXX										
1.59 J	410	382	366	346	335	327	305	290	279	277	267
1.88 J °	450	419	402	380	367	356	335	318	306	300	290
2.00 J *	464	432	414	392	378	367	345	328	316	310	300

Extérieur

L'énergie, en joules, est ici exprimée selon la vitesse de la bille en fps (pieds par secondes) avec des billes de 0.20 gramme

- 330 fps sans distance d'engagement pour les PA
- 350 fps sans distance d'engagement pour les fusil d'assaut coup par coup
- 350 fps sans distance d'engagement pour les mitrailleuses lourdes en rafale courte
- 450 fps avec 20 Mètres d'engagement pour les DMR avec lunette X3 minimum
- 450 fps avec 20 Mètres d'engagement pour les DMR avec lunette X3 minimum

Commun

- Une fois les répliques passées au chrony ainsi que le scotch de couleur fixé au bout de la réplique, une attention particulière sera portée par les responsables de l'association à la sensibilisation des nouveaux joueurs quant à l'énergie des répliques et aux dégâts qu'elles peuvent causer.
- Le tir sans visibilité (à la libanaise) est interdit (hors tir mémoire)
- Interdiction de tirer de la zone neutre, vers la zone neutre, dans la zone neutre, ou à travers la zone neutre. Une zone de tir à l'écart sera prévue pour régler les répliques.

Mineurs

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

Pyrotechnie

- Tout artifice doit être annoncé.
- Les artifices pyrotechniques artisanaux sont interdits.
- Les artifices pyrotechniques sont soumis à l'approbation des responsables de l'association avant chaque partie. L'approbation ou le refus sera motivé en fonction du terrain (végétation, proximité des habitations), du type de partie, et de l'artifice. La décision des responsables à ce sujet n'est pas contestable.
- Les artifices pyrotechniques, acceptés par les responsables de l'association, devront être utilisés en respectant leurs précautions d'utilisation et les éventuelles contraintes imposées par les responsables de l'association.
- Protections auditives fortement recommandées.
- Tout artifice lancé ne peut plus être réutilisé/manipulé/déplacé.

Grenades

- Rayon d'impact : 5 Mètres découverts
- Grenades 40mm : élimination à la touche
- Elimination de bouclier si rayon 5 mètres ou touché à la 40mm
- Seul le lanceur de la grenade récupère sa grenade
- Le lancer s'effectue uniquement en cuillère

Non-joueurs

- Il est strictement interdit de tirer sur toute personne extérieure au jeu (promeneurs, chasseurs, animaux...).
- Dans le cas où un individu extérieur au jeu pénètre sur la zone de jeu, ou qu'un joueur est aperçu sans ses protections oculaires, le premier joueur à s'en rendre compte doit alerter les autres immédiatement en criant "arrêt de jeu". Tous les autres joueurs devront alors arrêter le jeu (on ne bouge plus, on ne parle plus), mettre les sélecteurs de tir des répliques en position sécurité et pointer les répliques vers le sol. Il est alors de bon ton d'aller à la rencontre de la personne afin de lui expliquer l'activité, en évitant de l'effrayer. Une fois l'intrus accompagné hors de la zone de jeu, le joueur le plus proche doit crier « OK » pour que la partie puisse reprendre.

Respect des biens et des lieux

- Les déchets divers devront être ramassés et ramenés afin de laisser le site tel que trouvé. Pour cela les responsables de l'association devront prévoir systématiquement des sacs poubelles.
- Il est demandé aux joueurs de ne pas endommager le terrain et ses installations.
- Le matériel de l'association appartient à la communauté, il est donc indispensable d'en prendre soin. De même le matériel d'autrui doit être respecté.
- L'utilisation de billes biodégradables est obligatoire. Une tolérance est faite pour les répliques de snipers qui ne tirent qu'en coup par coup et qui nécessitent des billes particulières, dues à leur précision et leur masse, billes qui n'existent pas forcément en biodégradable.

Fair-play et Out

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

- L'Airsoft est basé sur le fair-play et sur un bon état d'esprit de la part des joueurs. Ainsi, chaque joueur s'engage, lorsqu'il participe à une partie, à annoncer distinctement qu'il a été touché par une bille, le cas échéant, et à sortir du jeu au plus vite en signifiant clairement aux autres joueurs son élimination en criant "OUT". Cela s'applique également lorsque l'on est touché par un joueur de la même équipe.
- Lorsqu'un joueur est touché, il n'a plus le droit de parler et il doit revenir en zone de redéploiement en gardant au moins une main en l'air, la réplique tenue de manière non agressive, en bandoulière ou canon vers le sol ou vers le ciel, et le sélecteur en position sécurité.
- Avant de pénétrer en zone neutre, chaque joueur doit se rendre dans la zone de tir, retirer le chargeur de toutes les répliques qu'il transporte, puis tirer plusieurs fois jusqu'à que toutes ses répliques tirent à vide. Il enclenche alors la sécurité et peut ensuite entrer dans la zone neutre sans chargeur engagé dans ses répliques.
- Le joueur touché garde ses lunettes pendant toute la durée du jeu, même dans les zones de redéploiement (pauses).
- Le respect de chacun s'impose même lorsqu'on a été éliminé de manière outrageante, ou par un coéquipier, ou à une distance réduite de manière accidentelle. De la même manière, si vous êtes responsable d'une telle élimination, pensez à présenter vos excuses auprès du joueur touché.

Code moral

- Les répliques utilisées en Airsoft sont des copies très réalistes d'armes réelles. Lorsque l'on parle de ces lanceurs, on utilise le terme "réplique" et non "arme" afin d'éviter toute confusion, que cela soit au sein de l'association ou auprès des tiers.
- Le port des répliques sur la voie publique est strictement interdit.
- Le transport des répliques sur la voie publique devra être effectué de manière à ce que la réplique ne soit pas visible. Veillez à utiliser des housses, mallettes, voire des couvertures, afin d'éviter d'effrayer d'éventuels passants.
- Les tenues militaires sont susceptibles de prêter à confusion dans l'esprit d'éventuels passants. Ainsi il est interdit aux joueurs de porter leur tenue complète en dehors du terrain. Les joueurs ne devront revêtir leur tenue de jeu qu'une fois arrivés sur le terrain. De même ils devront se changer à nouveau avant de quitter le terrain.
- La pratique de l'Airsoft doit se faire dans un cadre légal et de respect, ainsi il est interdit à tout joueur de porter des insignes, à moins que ce joueur les ait reçues officiellement dans le cadre légal prévu. De même les uniformes, insignes ou emblèmes rappelant ceux portés par les membres d'une organisation déclarée criminelle par le tribunal de Nuremberg sont strictement interdits.

Adhésions

Parrainage

- Chaque candidat à l'adhésion se verra attribuer un parrain adhérent à l'association. La liste des parrains potentiels sera désignée et mise à jour régulièrement par les membres du Conseil d'Administration parmi les adhérents actifs ayant une certaine ancienneté au sein de l'association.
- Le candidat et son parrain devront se rencontrer une première fois en dehors d'une partie d'Airsoft. Ils pourront en profiter pour échanger sur l'Airsoft, sur l'association. Le parrain sera là pour aider le candidat à débiter l'Airsoft dans de bonnes conditions. Il pourra également lui promulguer des conseils, notamment au sujet du choix de l'équipement, ou de la façon de jouer.
- Si le parrain estime le candidat apte à débiter la pratique en tant que débutant au sein de son association, il le présentera à l'association au cours d'une partie.
- Le parrain devra jouer avec le candidat à chaque partie ou entraînement tant que le candidat ne sera pas accepté ou refusé au sein de l'association. Il en profitera pour apprécier son fair-play, notamment en le testant de temps à autre, ainsi que sa conduite sécuritaire, et tous les points qu'il jugera nécessaire.
- Quand le parrain jugera le candidat apte à rejoindre l'association, il soumettra sa candidature aux membres du Conseil d'Administration. Le Conseil d'Administration pourra alors prendre une décision, ou demander une ou plusieurs parties supplémentaires pour juger le comportement du candidat afin de prendre une décision.
- Cette procédure est la même pour tous les candidats à l'adhésion.

Cotisations

- La cotisation pour les membres s'élève à 80€ par an.
- La cotisation pour les membres du bureau s'élève à 20€ par an.
- La cotisation pour les membres non joueurs est offerte.
- Un tarif famille s'applique à partir de 2 membres de la même famille ou un couple. Ce tarif famille entraîne une réduction de 10€ par adhérent.
- La cotisation des membres actifs est payable avant le 1er février pour les membres déjà adhérents l'année précédente, sous peine de radiation pour non paiement de la cotisation.

Droit d'entrée aux parties et prestations

- Le droit d'entrée aux parties est le PAF, fixé par l'organisateur au préalable.
- Le droit d'entrée est offert à tous les membres à jour de cotisation.
- Le Conseil d'Administration a toute autorité pour refuser l'accès aux parties à certains joueurs non adhérents.
- Toute prestation en dehors du PAF (repas, boissons, tombola...) reste à la charge de chacun, même les membre à jour de cotisation.
- Tout repas réservé devra être réglé en ligne pour valider l'inscription. Le repas ne sera pas remboursé en cas d'absence non signalée 48h avant l'événement.
- L'organisateur de la partie est responsable de l'événement : Il est libre de refuser et/ou de renvoyer toute personne qui contreviendrait au présent règlement intérieur, ou qui perturberait l'événement de toute autre manière qui soit.

Location matériel

- La location de réplique s'élève à 40€/journée. Cela comprend la réplique, la protection oculaire et les billes illimitées.
- Tout matériel détérioré pourra entraîner une facturation.
- Une pièce d'identité sera demandée pour toute demande de location de matériel.
- Un contrôle de l'état général du matériel sera réalisé avant et après utilisation.

Affiliation et licences

Pour tous les membres

- L'association est affiliée à la Fédération Française d'Airsoft. De ce fait, tous les adhérents de l'association doivent être licenciés auprès de la Fédération Française d'Airsoft.
- La demande d'affiliation et la demande de licence sont effectuées par la secrétaire de l'association. À cette fin, chaque joueur est tenu de fournir les informations et les pièces justificatives qui lui seront imposées dans les 10 jours suivants sa demande d'adhésion.
- En tant qu'association affiliée à la Fédération Française d'Airsoft ayant fait le choix de la pratique d'un Airsoft responsable, les règles de la Fédération Française d'Airsoft doivent être respectées par tous les pratiquants. Cela comprend la charte de la FFA, et tous les règlements imposés par la Fédération Française d'Airsoft.
- Le coût de la licence à la Fédération Française d'Airsoft, ainsi que celui de l'assurance, sont prévus dans la cotisation d'adhésion à l'association.

Pour la future section milsim

- Chaque membre de la section milsim sera affilié à la FDGN, appliquant également le règlement intérieur de celle-ci.
- Le coût de la licence à la FDGN n'est pas prévu dans la cotisation d'adhésion à l'association.
- La demande d'affiliation et la demande de licence sont effectuées par la secrétaire de l'association. À cette fin, chaque joueur est tenu de fournir les informations et les pièces justificatives qui lui seront imposées dans les 10 jours suivants sa demande d'adhésion.

Accueil des mineurs

- Les mineurs sont acceptés aux parties de l'association, sous certaines conditions :
- Les mineurs devront systématiquement être accompagnés d'un représentant légal durant toute la durée du jeu.
- Ils devront présenter une autorisation parentale les autorisant à pratiquer l'Airsoft dans le respect de la législation.
- Ils ne devront pas utiliser de répliques d'une énergie de plus de 0,08 joule.
- Pour les adhérents mineurs, un bulletin d'adhésion spécifique pour les mineurs devra être utilisé. Ce bulletin spécifique devra notamment comporter une attestation parentale, les coordonnées de la personne à prévenir en cas d'accident, les problèmes médicaux connus et les conduites à tenir en cas de problème, les allergies médicamenteuses et les allergies graves, une autorisation d'intervention médicale et d'hospitalisation.
- Les mineurs devront être accueillis dans le respect de la législation en vigueur en matière d'accueil des mineurs, et dans le respect des règles d'accueil des mineurs de la Fédération Française d'Airsoft.

Fait à

Le / /

(merci de noter "lu et approuvé" avant signature)