
Règlement intérieur A.S.F.C du 17/12/2017

Préambule :

Ce règlement a pour objet de fixer des règles communes de sécurité, de jeu et de vie au sein de l'association, il est amené à évoluer.

I. Notre sécurité :

A – les 4 commandements de l'airsofteur responsable de ses tirs :

À tout moment,

- 1 - Il considère une réplique comme en état de tirer
- 2 – Il ne dirige le canon de sa réplique que sur une cible qu'il veut toucher
- 3 – Il garde le doigt le long du pontet tant qu'il n'a pas décidé de tirer
- 4 – Il identifie soigneusement sa cible et a conscience de son environnement

B - Les équipements de protection individuelle :

Le port de protection oculaires d'un niveau de résistance suffisant* pour nos 2 joules est obligatoire en jeu mais aussi en tout lieu du terrain à partir du moment où des répliques y sont manipulées.

*le plus sûr étant des lunettes homologuées pour les impacts à haute énergie (bille de 0,86gr à 120m/s soit + de 6 joules) respectant la norme européenne : EN 166 1B ou la norme civile américaine : ANSI Z87.1 – 2010 ou norme militaire américaine MIL-PRF 32432 (Class 1)

Si vos lunettes/masque ne possèdent pas le marquage de ces normes sur leur monture et verres, alors ne les utilisez pas en Airsoft ! En cas d'accident vous ne seriez couvert ni par l'assurance de l'association, ni par votre responsabilité civile qui reporterait intégralement sur votre responsabilité le coût des blessures et handicaps éventuels. Pour info Airsoft entrepôt propose des lunettes MIL-PRF 32432 (Class 1) pour moins de 5€.

Hors jeu les manipulations de réplique se feront uniquement après avoir annoncé haut et fort: LUNETTES !

En jeu, une protection contre le risque de casse de dents, tel qu'un masque intégral, demi-masque grillagé/néoprène etc. est très fortement conseillé.

Un couvre tête (casque/casquette/boonie hat), une paire de gants et des chaussures avec un bon maintien de cheville (type rangers/randonnée) sont fortement conseillés.

Airsoft Sport Franche-Comté

C - Les répliques et matériels de tir/signalisation :

La législation Française classe nos répliques Airsoft en dehors de la catégorie des armes à la condition expresse qu'elles délivrent en sortie de canon une énergie ne dépassant jamais 2 joules !

Energie Développée

Billes ▶ m/s FPS ▼		0,12g	0,20g	0,23g	0,25g	0,28g	0,30g	0,36g	0,40g	0,43g
79	260	0.38J	0.63J	0.72J	0.79J	0.88J	0.94J	1.13J	1.26J	1.35J
82	270	0.41J	0.68J	0.78J	0.85J	0.95J	1.02J	1.22J	1.36J	1.46J
85	280	0.44J	0.73J	0.84J	0.91J	1.02J	1.09J	1.31J	1.46J	1.57J
88	290	0.47J	0.78J	0.90J	0.98J	1.09J	1.17J	1.41J	1.56J	1.68J
91	300	0.50J	0.84J	0.96J	1.05J	1.17J	1.25J	1.51J	1.67J	1.80J
95	310	0.54J	0.89J	1.03J	1.12J	1.25J	1.34J	1.61J	1.79J	1.92J
98	320	0.57J	0.95J	1.09J	1.19J	1.33J	1.43J	1.71J	1.90J	2.05J
101	330	0.61J	1.01J	1.16J	1.26J	1.42J	1.52J	1.82J	2.02J	2.18J
104	340	0.64J	1.07J	1.24J	1.34J	1.50J	1.61J	1.93J	2.15J	2.31J
107	350	0.68J	1.14J	1.31J	1.42J	1.59J	1.71J	2.05J	2.28J	2.45J
110	360	0.72J	1.20J	1.39J	1.51J	1.69J	1.81J	2.17J	2.41J	2.59J
113	370	0.76J	1.27J	1.46J	1.59J	1.78J	1.91J	2.29J	2.54J	2.74J
116	380	0.81J	1.34J	1.54J	1.68J	1.88J	2.01J	2.42J	2.68J	2.89J
119	390	0.85J	1.41J	1.63J	1.77J	1.98J	2.12J	2.54J	2.83J	3.04J
122	400	0.89J	1.49J	1.71J	1.86J	2.08J	2.23J	2.68J	2.97J	3.20J
125	410	0.94J	1.56J	1.80J	1.95J	2.19J	2.34J	2.81J	3.13J	3.36J
128	420	0.98J	1.64J	1.89J	2.05J	2.30J	2.46J	2.95J	3.28J	3.53J
131	430	1.03J	1.72J	1.98J	2.15J	2.41J	2.58J	3.09J	3.44J	3.70J
134	440	1.08J	1.80J	2.07J	2.25J	2.52J	2.70J	3.24J	3.60J	3.87J
137	450	1.13J	1.88J	2.16J	2.35J	2.64J	2.82J	3.39J	3.76J	4.05J

A NOTER : les billes légères ne sont pas en adéquation avec une réplique puissante.

Un passage au chronographe, hop up réglé avec la moyenne de 3 à 5 tirs et une éventuelle pesée des billes utilisées, sera effectué avant les parties et/ou à tout moment de celles-ci par l'organisation.

En fonction de l'énergie délivrée en sortie de canon nous définissons les catégories suivantes (avec éventuel marquage lors de parties officielles) :

CLASSE 1 - Énergie inférieure à 0,84 joules (maxi 300fps à la 0,2g) : marquage VERT

CLASSE 2 - Énergie entre 0,84 et 1,14 joules (maxi 350fps à la 0,2g) : marquage BLEU

CLASSE 3 - Énergie entre 1,14 et 1,5 joules (maxi 400fps à la 0,2g) : marquage ORANGE

CLASSE 4 - Énergie entre 1,5 et 2 joules (maxi 464fps à la 0,2g) : marquage ROUGE

- si supérieure à 2 joules réplique interdite : les armes de catégorie D ne sont pas acceptées dans notre association .

Airsoft Sport Franche-Comté

L'emploi d'artifice artisanal (grenade/fumigène) est interdit, l'emploi d'artifices du commerce est soumis à autorisation de l'organisation. Les lasers sont interdits.

L'utilisation de billes Bio est obligatoire, excepté pour les répliques type sniper utilisant des billes de grammages supérieurs à 0,32gr .

D - Modes de tir et Distances Minimum de Tir (DMT) :

Les tirs volontaires à la têtes sont à éviter et interdit si pas de protection facial quel qu'elle soit.

Les tirs en rafale sont limités à une rafale courte de 1 seconde maximum (ce qui fait déjà 10 à +30 impacts de billes suivant la cadence) sauf pour les répliques de support type mitrailleuse.

Rafale réplique de support (M249-M60 etc.) : rafale de 3 secondes maximum.

Tableau récapitulatif ci-dessous (FPS et énergie équivalente en joules avec une bille de 0,2gr)

Explications : Les fusils à pompe sont en classe I. Snipe = DMR. Bolt = snipe à réarmement manuel

Vitesse bille 0,2gr	Joules max	Classe	Coup par Coup	Rafales	Type de réplique
jusqu'à 300FPS	0.84	I	à partir de 5m	à partir de 15m	AEP-GBB
jusqu'à 350FPS	1.14	II	à partir de 15m	à partir de 20m	AEG- GBBr
jusqu'à 400FPS	1.50	III	à partir de 20m	interdites	Snipe*
jusqu'à 464FPS	2.00	IV	à partir de 25m	interdites	Bolt*

Airsoft Sport Franche Comté

E – Mise en sécurité des répliques :

Hors des phases de jeu et de tests (uniquement en zone de tir), les répliques doivent obligatoirement être mises en sécurité :

- désapprovisionnées (chargeur retiré)
- 2 tirs de sécurité ont été fait en direction du sol (tir bille dans la chambre)
- sélecteur de tir placé en position de « sûreté».

Airsoft Sport Franche-Comté

F – Visiteur (s) dans la zone de jeu :

Si un visiteur rentre dans la zone de jeu, les joueurs proches doivent impérativement :

- cesser immédiatement le jeu, mettre la sûreté, répéter plusieurs fois haut et fort « HALTE AU JEU VISITEUR » et si possible l'indiquer par radio sur le canal organisateur.
- en l'absence d'intervention rapide d'un organisateur, un seul des joueurs proches, dans une attitude calme et rassurante enlève cagoule et casque éventuels (garde sa protection oculaire!) et va tranquillement(sans courir!!!) saluer le visiteur.

Il lui explique, très courtoisement, qu'une partie d'airsoft est en cours, que c'est un jeu de simulation avec des répliques d'armes inoffensives ne tirant que des petites billes biodégradables mais que pour la sécurité de ses yeux il ne peut pas rester dans la zone de jeu.

La partie ne pourra reprendre que sur annonce de l'organisateur.

II. Nos règles de jeu :

A – les bases :

L'âge minimum pour participer à nos parties est de 18 ans. Une dérogation est possible pour les mineurs à partir de 16 ans. Ils pourront jouer en tant que membre occasionnel après s'être présentés une première fois accompagné d'un parent majeur et par la suite avec son autorisation écrite.

L'usage de drogue y compris légale (alcool) durant les parties est strictement interdit. Toute personne sous l'emprise manifeste de produits stupéfiants ou d'alcool se verra interdite de jeu.

Chaque joueur dans l'association s'engage :

- à ne jamais tirer si il ne voit pas sa cible.
- à respecter les organisateurs et leurs consignes de jeu précisées à tous en début et durant les parties.
- à respecter les autres joueurs ; en cas de désaccord qui ne se réglerait pas amicalement, les joueurs doivent se référer à l'organisateur, pendant ou après la partie. Lui seul est habilité à faire respecter les règles.
- à se déclarer "touché" ou "out" lorsqu'il est touché par une bille (discrètement si dans l'intérêt du tireur sniper ou si out vocal par exemple). En cas de doute sur la touche, il est préférable de se sortir.
- à se déclarer "touché" ou "out" si il touche un joueur signalé distinctivement comme "touché" ou "out".
- à faire preuve de calme et de fair-play en toute circonstance ; le fair-play est le maître mot de l'Airsoft, sans lui pas de jeu possible!

Airsoft Sport Franche-Comté

Le Fairplay cestkoitesk ? A ce sujet il y a autant de ressentis que de joueurs aussi en voilà l'esprit: l' Airsoft n'est pas une compétition individuelle mais bien un jeu collectif. Collectif c'est un état d'esprit, on s'amuse avec son équipe ET avec les autres joueurs. La réussite d'un objectif, si elle est obtenue suite à une triche ou en écrasant des partenaires de jeu manifestement bloqués depuis "des plombes" n'a plus rien d'amusant. Au besoin l'organisateur pourra rééquilibrer le jeu en indiquant à tous par radio les modifications de règle (tir virtuel d'artillerie débloquent une position, rééquilibrage des équipes etc.) De même risquer de faire mal n'a plus rien d'amusant (rafales soutenues, non respect des DMT, tir tête etc.)

B – Rôles des organisateurs de partie et non respect des règles de jeu:

Hormis si ils jouent un rôle dans une partie scénarisé, l'organisateur(s) de partie est toujours identifié d'un gilet fluo jaune. Il se doit d'être impartial et calme ; il assure le bon déroulement de la partie et le respect des règles, à ce titre il pourra tester les joueurs.

Il appliquera des sanctions si un joueur ne se déclare pas lorsqu'il s'est montré manifestement touché et plus généralement en cas de comportement sur les terrains ne respectant pas nos règles de fairplay, la gradation des sanctions sera la suivante :

- avertissement de niveau 1 : sans gravité, simple rappel au règlement.
- avertissement de niveau 2 : gravité moyenne, fin de partie pour le fautif qui devient assistant organisateur en charge du respect des règles pour la partie en cours ou la suivante.
- avertissement de niveau 3: manquement grave et/ou répétés, fin de partie pour le fautif qui devient assistant organisateur en charge du respect des règles pour toute la journée ou le week-end si OP.

En cas de récidive après avertissement de niveau 3, le joueur pourra perdre sa qualité de membre actif conformément à l'article 6 des statuts de l'association et sans modification de son comportement être définitivement interdit de jouer au sein de l'association y compris en tant que membre occasionnel.

III. Règles de vie de l'association :

Les membres occasionnels s'engagent :

- à s'acquitter d'une participation aux frais 2018 (entre autres sa couverture par notre assurance), votée à 5 euros, avant de se présenter à chaque partie où ils se sont inscrits. Les PAF de l'année sont déductibles de la cotisation annuelle si le membre devient actif.
- à respecter le présent règlement intérieur.

Les membres actifs s'engagent :

- à s'acquitter de leur cotisation 2018 annuelle votée à 40 euros, avec possibilité d'une cotisation semestrielle à 30 euros ou trimestrielle à 20 euros pour les nouvelles candidatures en cours d'année. Les cotisations ne sont pas remboursables.
- à participer régulièrement aux discussions/votes (forum) et autres actions d'organisation de la vie de l'association (Assemblées, recherche/aménagement/entretien des terrains, entre-aide, partage des connaissances, organisation de partie etc.)

Airsoft Sport Franche-Comté

- à respecter nos statuts et le présent règlement intérieur.