



SECURITE – PREVOYANCE – FAIR-PLAY - RESPECT

REGLEMENTATION D'ACTIVITE AIRSOFT

Voici ci-joint 4 mesures suivantes indispensables pour la pratique raisonnable de l'airsoft.

Ce code de conduite ne dispense pas d'appliquer toutes les règles de sécurité supplémentaires détaillées dans le règlement de l'airsoft que nous conseillons vivement.

Règles fondamentales de l'Airsoft :

- **Respect de la sécurité**

- Masque de protection obligatoire
- Tenues longues obligatoires (pantalons – vestes manches longues)
- Puissance maximum AEG : 450 fps / SNIPE : 450 fps
- Distance de sécurité 10 m AEG / 15 m SNIPE / 5 m AP ou Pompe
- Sobriété (alcool, drogue, cigarettes...)
- Certificat Médical d'un médecin pour la pratique de ce sport.

- **Respect des Lois**

- Partie organisée sur un terrain privé
- Répliques non visibles en public (sac de transport obligatoire)
- Adhérent au CSA Airsoft

- **Respect des sites et des promeneurs**

- Pas de vandalisme
- Pas de tirs sur les animaux
- Respect des promeneurs (enceinte fermée et cerclé par un balisage)
- Des fanions rouges sont mis en place au niveau des deux accès zone neutre visible à 360°.

- **Respect des joueurs et Fair-Play**

On met un point d'honneur sur les règles de sécurités encadrant ce sport et les joueurs. On se doit de respecter la nature en pratiquant l'airsoft avec des billes biodégradables.

Les répliques d'armes qu'utilisent les joueurs d'airsoft ne sont pas considérées comme des armes au sens direct du décret de 1995. Mais elles sont soumises au décret n° 99-240 du 24 mars 1999 qui réglemente la commercialisation des répliques d'armes à feu développant une énergie en sortie de bouche supérieur à 0.08 joules et égales ou inférieure à 2 joules.



SECURITE – PREVOYANCE – FAIR-PLAY - RESPECT

Un accueil de chaque nouveaux participants se fera avant toute partie et un control de chaque répliques avec test de puissance sera effectué afin de n'accueillir uniquement des joueurs avec des répliques conforment à la législation.

Un fichage et enregistrement de chaque joueurs sera imposé incluant son nom, son unité d'appartenance, sa réplique. Pour toute nouvelle réplique acquise en cours d'année un test de puissance sera à nouveau réalisé.

De la même façon et conformément à la législation, les joueurs s'abstiendront d'arborer des insignes ou des uniformes de personnes ou d'organisations reconnues coupables de crime contre l'humanité par les juridictions internationales comme par exemple, ceux des unités SS et du parti nazi.

Il est également essentiel, lorsque les joueurs parlent de leur activé entre eux auprès de non-initiés, d'user des termes exactes : répliques ou lanceurs au lieu d'armes, billes au lieu de balles, toucher ou « outer » au lieu de tuer.

Plus que tout autres, l'airsofteur, du fait de ce qu'il peut représenter dans l'esprit d'un non-initié, doit être exemplaire en toute occasion.

Pour la pratique de l'airsoft, la zone de jeu sera signalée et fermée au public. Des pancartes de signalisations ainsi que des barrières seront placées afin d'informer les personnes d'une partie encours. Un cerclage via des filets de camouflage sera dressé autour de la zone.

Sécurité :

1 • Sur le terrain de jeu, dans la zone neutre et dans la zone technique, le port d'un masque de protection est obligatoire. Attention, mêmes solides des lunettes sans fermetures latérales ne protègent absolument pas des tirs de coté.

2 • Il est strictement interdit d'enlever le masque en cours de partie, même dans la zone neutre. Si vous ne pouvez pas faire autrement, quittez la partie et sortez rapidement du terrain avant. Sinon en cas d'urgence (guêpe dans le masque...) jetez-vous face contre terre la tête entre les bras en vous signalant AVANT d'enlever le masque.

3 • Une réplique doit TOUJOURS être considérée comme chargée, armée et prête à tirer, quel que soit son état ou ce qu'il est supposé être. Donc, en dehors des zones de jeux nécessitants le port obligatoire d'une protection oculaire, ne la dirigez jamais vers quelqu'un, même sans intention de tirer. JAMAIS !

4 • En dehors des zones de jeux portez votre réplique canon dirigé vers le sol, jamais à l'horizontale. N'oubliez pas que votre lanceur peut provoquer des dégâts irréversibles à plus de 40 mètres... La sécurité ou le bouchon de canon ne sont pas sûr à 100%, on peut croire



SECURITE – PREVOYANCE – FAIR-PLAY - RESPECT

avoir mis la sécurité ou le bouchon alors qu'ils ne sont pas ou plus en place, un frottement dans les broussailles peut aussi arracher le bouchon ou débrayer la sécu sans que l'on s'en aperçoive.

5 • En dehors des zones de jeux, l'index doit rester contre le flanc de la réplique ou sous le pontet, mais jamais sur la détente. Car en cas de stress de chute ou de surprise, l'humain serre instinctivement la main...

6 • Il est strictement interdit de tirer de ou dans la zone de repos ou la zone neutre, à vide ou non et de quelque manière que ce soit. Une zone technique où vous pourrez tester et régler tranquillement votre réplique est mise à disposition, mais sans oublier de porter votre masque car les rebonds n'existent pas que dans les films....la zone technique sert également de zone chrony idéale pour tester votre réplique, et toujours avec votre masque...

Touche :

Tout le corps fait parties de la zone de touche sauf la tête. La réplique ne fait pas partie de la zone de touche (c'est souvent source de malentendu et cela endommage les répliques).

Lorsqu'un joueur reçoit une bille sur le corps y compris les mains ou les pieds, il crie "OUT" de façon audible et doit lever ses mains ou son arme pour bien signaler son nouveau statut. Il ne peut qu'appeler le toubib (médecin) ou aller dans la zone de respawn (survie) ou bien encore sortir de la partie selon le scénario.

Seuls les joueurs éliminés peuvent mettre leurs mains sur la tête. Un joueur "touché" ne peut donner d'informations à son équipe (il peut cependant appeler un médecin). Si un joueur touché se trouve dans le champ de tir des adversaires, il peut bouger pour se mettre à l'abri.

Infraction :

- Il est interdit de tirer à bout portant, ni en dessous des distances réglementaires
- Il est interdit tirer de nouveau intentionnellement sur un joueur "touché"
- Il est interdit de tirer en présence de marcheurs, civils (en cas de marcheur, crier "halte au jeu" immédiatement)
- Il est interdit de tirer à la libanaise (tirer à l'aveuglette derrière un élément de protection ou obstacle)



SECURITE – PREVOYANCE – FAIR-PLAY - RESPECT

Radiation :

La radiation peut être prononcée pour les cas suivants :

- Le non-respect du règlement intérieur de l'association.**
- Une conduite irrespectueuse envers autrui.**

Vocabulaire :

Out : le joueur est éliminé.

Clean : le joueur n'a pas d'impact, il continue à jouer.

Lanceur ou marqueur : une réplique d'arme utilisée en airsoft ou paintball.

Les Stock Class : ces marqueurs possèdent une réserve très limitée en bille et en gaz.

Les marqueurs à pompe : le réarmement est manuel.

Le marqueur semi-automatique : le réarmement est automatique mais l'éjection se fait bille par bille.

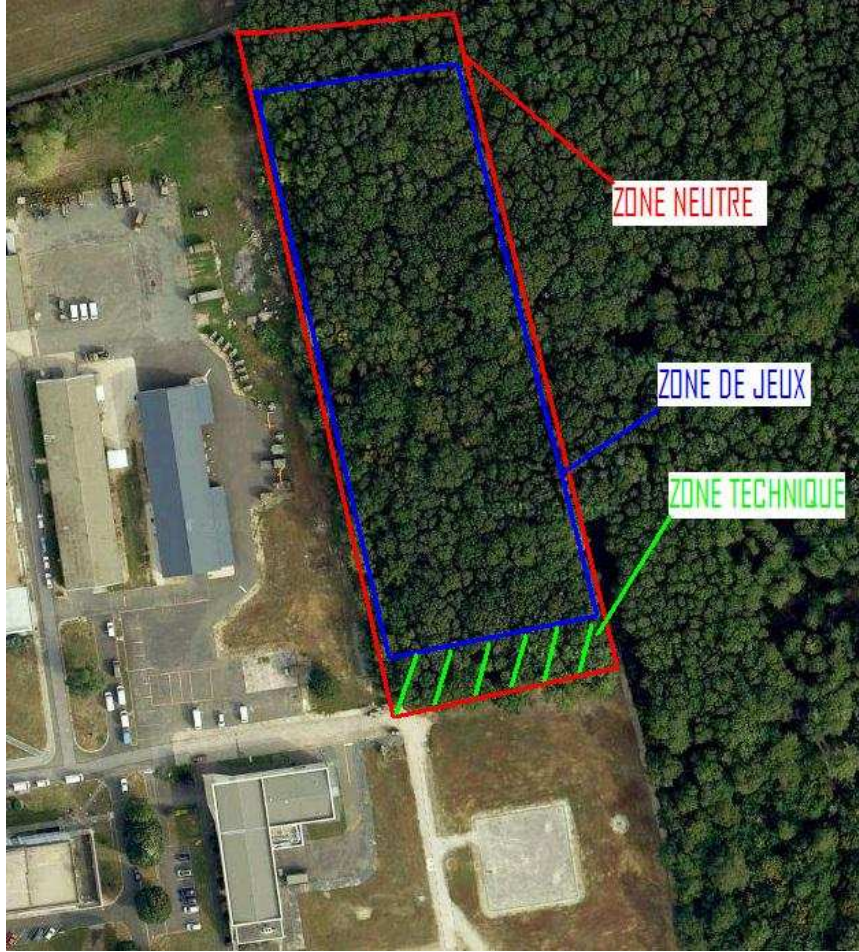
Le marqueur automatique : aussi appelé "électronique", peut éjecter les billes en rafales.

Billes ou BB : les billes de 6 mm.

Loader : chargeur, réservoir de billes.



SECURITE – PREVOYANCE – FAIR-PLAY - RESPECT



SIGNATURE :