

Règlement intérieur de l'ASA les Loups Sénonais

Article 1 :

Le bureau est élu pour un an.

Pour postuler à l'un des postes, il faut être membre de l'association depuis un an. Sauf dérogation du bureau.

Il est composé actuellement d'un Président, d'un vice-président, d'un Secrétaire, de deux vice-secrétaires, d'un Trésorier et d'un vice-Trésorier.

Cet état n'est pas bloqué.

L'ensemble de l'association peut demander l'augmentation du bureau.

Bien-sûr toute demande sera sanctionnée par un vote de l'association.

Article 2 :

Tout achat ou dépense avec l'argent de l'association sera soumis à un vote rapide de tout les membres.

Article 3 :

Tout nouveau postulant devra « passer un essai de trois OP minimum » pour pouvoir adhérer. L'association organisera un vote (via forum) pour valider l'adhésion au regard des valeurs de l'association (Fairplay, Fun, etc.).

Article 4 :

Le bureau se réserve le droit lors d'une réunion d'exclure un membre de l'association si les valeurs de notre association ne sont pas respectées.

Tout membre quittant notre association pour x raison ne pourra y revenir sans un vote de l'association.

Article 5 :

Pour tous les membres de l'association tombant en panne de réplique, l'association tentera de lui en prêter une gratuitement lors des parties.

Bien-sûr en cas de casse ou de perte, la personne s'engage à remplacer la réplique ou à prendre en charge le coup des réparations.

Article 6 :

Pour les non-membres de notre association, invités par des loups, la location d'une réplique plus des lunettes de protection leur sera facturé 15 euros la journée. Un chèque de caution forfaitaire de 150€ lui sera demandé et rendu en fin de journée. Les billes utilisées devront être validées par l'association. Si besoin l'association peut vendre des billes (cf.Art.7).

En cas de casse ou de perte, le chèque de caution sera encaissé afin de couvrir les frais de réparation ou le remplacement de la réplique. Le surplus sera rendu.

Article 7 :

L'association vend les billes au prix d'achat de l'association pour les membres de l'association. Pour les non-membres l'association vend les billes au prix d'achat plus deux euros.

Article 8:

Dispositions générales

Les mineurs peuvent être acceptés en observateurs avec gilet fluo et masque intégral.
Pour participer les mineurs, de 13 ans minimum, peuvent jouer sur demande et accord des personnes présentes sur le terrain avec décharge écrite d'un tuteur légal et présence d'un tuteur sur le terrain.
Obligation de porter un masque intégral.

Interdiction de tirer sur les animaux.
Respect de la nature.
Utilisation de billes bio obligatoire.
Interdiction de tirer sur les personnes hors du temps de jeu.

Les terrains utilisés doivent être soumis à une autorisation du propriétaire.

Article 9 :

Les règles de sécurité.

Les protections oculaires:

Les protections oculaires sont obligatoires et doivent être conçues pour l'airsoft.

Elles doivent être portées par toute personne présente sur les terrains de jeux et ne peuvent être ôtées qu'en zone neutre.

Les artifices:

L'utilisation d'artifices tels que fumigènes, grenades, etc., reste à l'entière approbation des organisateurs de parties.

Respect des zones:

Une fois en zone neutre, toutes les répliques doivent être mises en position de sécurité (chargeur enlevés, aucune bille chargée).

Les tirs d'essai des répliques doivent être effectués dans une zone préalablement définie, à défaut, dans un espace dégagé et non en direction des limites du terrain.

Il est nécessaire de respecter le balisage du terrain, de ne pas sortir des limites de sécurité.

Article 10 :

Les règles de jeux

Les puissances des répliques doivent être conformes à ce qui suit:

- 1,1 joules (350 fps en 0,20) maximum pour les répliques électriques automatiques et les répliques de poing.

- 1,9 joule (450 fps en 0,20) maximum pour les répliques semi-automatiques et bolts.

Les distances d'engagement

- Pour les répliques de poing type GBB et AEP, ayant une puissance inférieure à 0,80 joules (300 fps), les distances d'engagement sont d'au minimum 5 mètres.

- Pour les répliques ayant une puissance comprise entre 0,80 joules et 1,1 joules (350 fps), les distances d'engagement sont d'au minimum 10 mètres.

- Pour les répliques ayant une puissance comprise entre 1,1 joules et 1,9 joules (450 fps), les distances d'engagement sont d'au minimum 20 mètres.

Dans tout les cas le fairplay décidera de votre attitude.

Proche de ces distances, préférez ne tirer qu'en coup par coup si vous n'êtes pas sûr de la distance de sécurité.

En dessous de ces distances d'engagement, les "out" devront être effectués verbalement (les out vocaux ne peuvent être effectués à l'aveugle et nécessitent que l'on tienne la personne en joue).

En cas d'out égal entre deux adversaires, les deux joueurs devront se rendre en zone neutre.

En terrain CQB, les distances d'engagement seront logiquement réduites et le mode de tir pourra être limité au semi-automatique.

En cas de doute sur les conditions d'utilisation de certaines répliques, les dispositions seront prises en début de partie suite au passage au chrony.

Article 11 :

Le fair-play valeur de notre association.

Le fair-play est impératif pour le bon fonctionnement de notre loisir.

Il n'y a aucune honte à être touché, déclarez donc chacune de vos touches (que ce soit sur votre casque, poche, veste, etc.) à haute voix (sauf cas d'infiltration, pour respecter le jeu de l'adversaire) et quittez l'aire de jeu pour vous diriger vers la zone neutre en adoptant une posture neutre (réplique levée). En cas de réplique principale touchée, on utilise sa réplique secondaire. Si vous êtes touché sur le corps, quittez l'aire de jeu pour vous diriger vers la zone neutre en adoptant une posture neutre (réplique levée).

Le fair-play inclut une logique de jeu: pas d'anti-jeu ! Ne divulguez pas la position des adversaires une fois que vous êtes touchés, ne campez pas près de la zone de respawn adverse si ce n'est pas l'objectif du scénario.

Les problèmes entre joueurs doivent être réglés sur l'instant par souci d'honnêteté.

Article 12 :

Le savoir vivre

Il est primordial de respecter les organisateurs de la partie avec ces quelques principes:

- Arriver à l'heure
- Venir le plus vite possible aux briefings
- Ne pas remettre en cause le scénario lors de son explication, mais proposer des améliorations constructives en allant en discuter juste après avec l'organisateur.
- Signaler tout problème au cours du jeu auprès de l'organisateur plutôt que sur un forum.
- L'alcool est toléré sur dans les limites de la correction, les stupéfiants sont interdits sur les terrains.

Il est également impératif pour notre loisir de garder tout au long de la journée une ambiance décontractée et conviviale.

Pour cela, n'hésitez pas à dire bonjour et au revoir.

Allez discuter avec d'autres joueurs (la pluie et le beau temps sont toujours d'actualité)

Lors des repas, évitez de faire des groupes, n'hésitez pas à vous mélanger aux autres joueurs.

Pensez que vous jouez "ensemble" et non les uns contre les autres.

Article 13 :

Dispositions à l'égard de l'airsoft français

La communication visuelle et verbale est importante. Veillez à être poli, utilisez les bons termes (ne pas utiliser les mots "armes", "militaires", "tuer", "civil", "balles" mais "répliques", "jeu", "outer", "public", "billes ou projectiles" ...)

Le transport des répliques doit se faire :

- De façon discrète.
- De façon non fonctionnelle
- Ports interdits sur la voie publique
- Invisibles sur la voie publique

Au cours d'une journée d'airsoft, la sortie du terrain doit se faire dans la mesure du possible en tenue limitée au simple treillis et au mieux en tenue ne prêtant aucune confusion.