Tout membre à le droit et le devoir d'être informé du règlement intérieur en vigueur au sein de l'équipe et de l'association.

En cas de modification, une annonce sera faite en explicitant les dites modifications.

Bonnes lecture.

Règlement intérieur de l’association United Division Team (U.D.T.)

PREAMBULE :

L’association de la United Division Team est une association de loisir dont l'activité met en scène des jouets ayant l'apparence d'une arme à feu et éventuellement des tenues de type militaire.

L’association de la United Division Team ne constitue en aucune façon un groupe de combat, une milice ou autre groupe paramilitaire. Nos statuts sont clairs et en totale cohérence avec la réalité de notre activité.

Ce présent règlement a pour objet de fixer les règles de jeu, de sécurité, et de morale, à observer durant les manifestations organisées par l'association, et durant l'activité d'airsoft. Il doit être respecté par tous les membres de l'association, et les personnes participant aux manifestations organisées par l'association.

Aucune personne mineure ne sera acceptée dans l’association suivant le décret Décret n° 99-240 du 24 mars 1999 relatif aux conditions de commercialisation de certains objets ayant l'apparence d'une arme à feu.

Article Premier

Toute demande d’adhésion à l’association sera étudié par les membres du bureau au cours d’une réunion avec la personne ayant fait la demande.

L’association se refuse le droit d’entrée de toutes personnes ayant déposés une demande auprès d’un des membres du bureau.

Article Deux

La perte de la qualité de membre, peut intervenir à tout moment :

- On peut perdre cette qualité dans le cadre de non respect à un des articles de ce règlement intérieur.

- Par simple vote des membres du bureau pendant une réunion.

- Par décès du membre, sur demande de la famille.

- Sur simple demande du membre lui-même.

Article Trois

Tout propos injurieux, xénophobe, sexiste, antisémite, raciste, homophobe, contraire à l'ordre publique ou aux bonnes mœurs, ou bien tout propos visant à nuire à l'intégrité morale ou physique d'un membre ou d'une entité de membres sera sévèrement sanctionné, entrainant parfois l'exclusion totale et définitive des personnes incriminées de l'Association sans remboursement des cotisations annuelles et trimestrielles. Il est à noter que cet article est directement extrait de la Législation Française (Article 16 du Code Civil), et que l'outrepasser constitue un acte illégal en France, et peut donc occasionner des poursuites judiciaires.

Article Quatre

Lors des manifestations organisées par l'association, et durant la pratique de l'activité d'airsoft par l'Association, la consommation de substances illicites, de drogues, ou de produits alcoolisés, ou comportant des éléments précédemment cités, est formellement prohibée. Toute personne étant sous l'influence des produits précédemment cités ne pourra pas prendre part à l'activité, ou manifestation. Tout contrevenant à ce présent article s'expose à son exclusion de l'activité, ou manifestation, jusqu'à que les effets des composants consommés ne s'estompent.

Article Cinq

Lors de toute manifestation de l'association, ou de la pratique de l'activité d'airsoft, un comportement sérieux et responsable est exigé des membres de l'association, et de tous les participants affiliés à l’association peu importe le statue au sien de celle-ci.

Tout comportement dangereux, provocateur, ostentatoire, ou contraire aux bonnes mœurs ou à l'ordre public, ne sera toléré durant les manifestations, réunions, ou la pratique de l'activité d'airsoft, organisées ou non par l'Association. Les membres impliqués pourront être exclus de la manifestation, réunion, ou activité, et selon la gravité, être exclus définitivement de l'Association sans remboursement des cotisations annuelles et trimestrielles, conformément à l’article 13 ème des Statuts de l'Association.

Article Six

Lors d’une manifestation organisé par l’association, toutes personnes membres ou pas et peu importe le statue de ce dernier au sein de la dite association, ce doit de respecter les horaires définie par les organisateurs de la partie. Entre les scenarios, cet article doit être respecté a la lettre par tous les membres y compris par les organisateurs. Toutes personnes qui ne respectent pas cet article se verra refuser l’accès a la partie ou scénario, si récidive les sanctions pourront aller jusqu’à l’exclusion de la journée.

Article Sept

Nous entendons par « lanceur », ou « Air Soft Gun », ou « réplique », toute réplique d'arme réelle utilisée dans l'activité d'airsoft, telle que définie dans les Statuts de l'Association.

Nous entendons par « zone neutre », ou « safe zone », une partie hors du terrain de jeu, lors de l'activité d'airsoft, délimitée et réservée où :

-Toute réplique d'armes (ou « lanceurs ») doit être en position de sécurité : chargeur à part, pas de bille chargée, et sélecteur de tir en mode « sûreté ».

-Il est formellement interdit de tirer en direction, depuis, ou à travers, cette zone.

-Le port de protection oculaire n'est pas obligatoire, mais fortement conseillé. Si des tests de réplique, ou si une partie d'airsoft est encore en cours, le port de protection est alors obligatoire.

Nous entendons par « zone de jeu » la partie du terrain où se déroule l'activité d'airsoft à proprement dit : c'est à dire l'endroit où le scénario de jeu se déroule. Le port de protection oculaire est obligatoire dans cette zone.

Nous entendons par « zone de test » la partie du terrain, généralement proche de la « zone neutre », où les répliques sont testées (pour leur conformité avec les limitations de puissance par exemple). Le port d'une protection oculaire est obligatoire dans cette zone.

Nous entendons par « protection oculaire », ou « lunettes », ou « masque », toute protection oculaire adaptée à la pratique de l'activité d'airsoft : il est nécessaire qu'aucune bille calibrée en six millimètres ne puisse passer entre les bords de cette protection : elle doit englober et couvrir parfaitement les yeux, afin d'éviter les projectiles provenant de toutes les directions. De plus, cette protection doit résister à un impact de bille sans s'abîmer.

Les règles suivent devront être suivi à la lettre toutes personnes qui voient une personnes manquer à l’une ou plusieurs de ces règles devra impérativement en informer un ou plusieurs membre du bureau peu importe la statue de la personne qui enfreint les règles ci-dessous :

- Il est interdit de tirer volontairement sur les vitres ou tout autre objet fragile.

- Il est interdit de tirer en aveugle et de viser la tête lorsque cela n'est pas nécessaire afin de prévenir des touches douloureuses.
- Il est interdit de tirer à bout portant, ni en dessous des distances réglementaires (chapitre suivant).
- Il est interdit de 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).

Des sanctions seront prise par les membres du bureau soit ultérieurement soit sur place si la gravité l’exige, les sanctions pouvant aller jusqu’à l’exclusion définitive de l’association sans remboursement de la cotisation.

Article Huit

Durant l'activité d'airsoft, le port d'une protection oculaire adaptée est obligatoire. Il est cependant préférable d'utiliser une protection faciale intégrale, du type masque, à compléter par diverses autres protections corporelles telles qu'un plastron, des coudières, genouillères, jambières, gants ...

Toute personne, membre ou non, participant à une activité d'airsoft organisée par l'Association, ne possédant pas de protection oculaire adaptée sera exclue de l'activité.

Il est de plus strictement interdit de retirer cette protection oculaire durant l'activité.

Article Neuf

Au début de chaque manifestation d'airsoft organisée par l'Association, un test des répliques pourra être effectué par les organisateurs : ce test visera à mesurer la vitesse, en Feet

Per Second (FPS) ou mètres par seconde (m.s-1) de sortie des projectiles (billes calibrées en 6 millimètres (mm) et d'une masse de 0,20 gramme (g)) à l'embouchure du canon des répliques, afin d'en déduire leur puissance, en Joule (J). En cours de partie, un test pourra également être effectué si les organisateurs le jugent nécessaire. Toute personne refusant de soumettre ses répliques aux tests ne pourra utiliser ces dernières durant l'activité.

Voici les puissances ainsi que les distances de tir minimales recommandées :
- Sniper (max 450 fps) : interdit de tirer à moins de 20 mètres
- AEG/Gaz/PA (max 350 fps) : interdit de tirer à moins de 8 mètres
- Spring (>250 fps): interdit de tirer à moins de 5 mètres
- Spring (< 250 fps) : interdit de tirer à bout portant

Article Dix

Dès qu'un joueur est « Out », il doit se retirer de la partie sans gêner les autres joueurs, et plus particulièrement, sans donner l'avantage à une équipe en jouant le rôle de « bouclier ». Toute personne « Out » doit mettre son sélecteur de tir en mode « sûreté », lever une main, et au moment précis du « Out », prononcer « Out » à voix haute pour que son adversaire cesse le tir. Cependant, au cas où le joueur adverse utilise un silencieux, le joueur « Out » se retire silencieusement sans informer son équipe (selon les règles fixées par le scénario et les organisateurs).

Pour revenir en jeu, le joueur « Out » se réfère aux règles de« respawn », édictées par les organisateurs ou scénario. En général, le nombre de « vies » est limité, et les joueurs doivent revenir à leur point d'insertion, ou attendre un certain délai, avant de revenir en jeu.

A son retour en jeu, un joueur « Out » doit prononcer à voix haute « En jeu », précédé de son nom ou pseudonyme.

Cependant : Les rebonds ne sont pas comptabilisés, et plus généralement, dès que la bille est déviée de sa trajectoire par une surface matérielle elle est elle-même considérée comme hors-jeu.

Cependant, les tirs à travers la végétation, ou les surfaces peu solides, comptent. Les tirs fratricides ne sont pas comptabilisés, sauf mention spéciale des organisateurs ou du scénario.

Article Onze

En cas d'incident ou d'accident survenant durant l'activité, la partie doit être arrêtée dans les plus brefs délais, les personnes le percevant doivent alerter les autres personnes de proche en proche de l'interruption de la partie afin d'en informer au plus vite les organisateurs qui prendront les mesures nécessaires.

Article Douze

Si une personne étrangère à l'activité pénètre dans la zone de jeu, en étant munie de protection oculaire ou non, la partie doit être interrompue immédiatement.

Un membre qualifié devra au plus vite prendre contact avec les personnes étrangères afin de les informer du caractère dangereux que présente l'activité en cas de non-respect du présent règlement, et des règles de sécurité élémentaires de l'activité d'airsoft. Ces personnes, si elles ne sont pas équipées de protections oculaires adaptées, devront être reconduites en dehors du terrain pour leur propre sécurité avant le recommencement de la partie.

Article Treize

Les tirs à la tête sont fortement déconseillés, bien que inévitables. Il est hautement recommandé de ne viser la tête que si la situation l'exige. Afin de se prémunir contre ces tirs, il est recommandé de porter une protection faciale adaptée (casque, masque, cagoule ...).

Article Quatorze

En partie, lors des déplacements, il est vivement conseillé de placer son sélecteur de tir en mode « sûreté ». De même, il est recommandé de ne pas conserver le doigt sur la détente de tir, mais de le reposer contre la poignée.

Article Quinze

L’association pourra pour un nombre limités par le bureau de parties, faire un prêt de répliques, billes et protections aux personnes voulant essayer l’airsoft sur une ou plusieurs sessions.

L'Association pourra éventuellement aussi se charger de la location de répliques, billes et protections. Cette location sera destinée à promouvoir notre activité auprès des personnes désireuses de pratiquer l'Airsoft, sans pour autant être équipées. Le prix de location s'établira sur la base du coût des consommables. Éventuellement, d'autres frais pourraient être ajoutés selon diverses conditions.

Le prix des locations sera révisé régulièrement par le Conseil d'Administration de l'Association, il comprendra le prix de base comprenant la location de la réplique et une quantité définie de consommables, puis intégrera un prix pour les consommables supplémentaires. La location ne pourra porter que sur des types de répliques jugés sûr pour les personnes qui les utiliseront, ceci étant estimé en fonction de l'expérience, et du bon sens.

Article Seize

Toute location sera validée par la signature d'un contrat entre le propriétaire du matériel loué, et le client. Ce contrat comportera le prix de la location, ce qui est loué, ainsi que l'identité du client. Ce contrat indiquera également au client les responsabilités qu'il s'engage à honorer de part la location.

Article Dix-sept

En cas de dégradation, perte, vol, destruction du matériel loué, l'Association pourra exiger remboursement des dommages et pertes occasionnées. L'évaluation du remboursement se fera sur la base du prix neuf et des éventuels coûts supplémentaires ayant survenus à l'amélioration du matériel loué. En cas d'éventuel problème de remboursement, ou réparation adéquate et jugée suffisante par le propriétaire du matériel loué compromis, l'Association pourra engager des procédures judiciaires.

Article Dix-huit

Toutes personnes se faisant passer pour aouter, zombies, ou toutes autres qualités alors qu’il ne devra pas ou qu’il ne fut pas inviter à l’être pourra être amené à quitter la partie, et aller même jusqu’à une exclusion temporaire des parties avec l’association. En cas de récidives, ou de non-respect de cette article pourra mener à des sanctions allant jusqu’à l’exclusion total de l’association sans remboursement des cotisations versés à l’association.

Ce règlement est provisoire, et doit encore subir quelques modifications sensible dans son contenue afin d'être le mieux adapté à notre vision de l'airsoft.

Merci de votre compréhension.