



**REGLEMENT INTERIEUR GAP AIRSOFT LOISIR 2017**  
**Association déclarée par application de Loi du 1er Juillet 1901**  
**et du décret du 16 Août 1901**

---

**Le Staff**

Le Bureau :

- ★ **Président :** *Monsieur Florian ROUX*
- ★ **Secrétaire :** *Monsieur Pierre VOGEL*
  - **Co-Secrétaire :**
- ★ **Trésorier :** *Monsieur Florian ROUX*
  - **Co-Trésorier :**
- ★ **Chef sécurité et Marshall :** *Monsieur Rodrigue TURPIN*

Les Marshall :

- **Chef Marshall :** *Monsieur Rodrigue TURPIN*
- **Marshall :**
  - Monsieur Clement THEVENIN*
  - Monsieur Johan KEMENCEI*
  - Monsieur Pierre VOGEL*
  - Monsieur Jérémie MONSTERLET*
  - Monsieur Eric BOUCHARD*
  - Monsieur Kévin ROBIN*
  - Monsieur Benoit NOURDIN*
  - Monsieur Yannick ENGEL*
  - Monsieur Mathieu BENITO (démissionnaire)*

## Le Conseil d'administration :

Tous les membres du bureau en font parti, des joueurs de confiance et anciens dans le GAL, sont aussi nommé comme suit :

- *Monsieur*
- *Monsieur*
- *Monsieur*
- *Monsieur*
- *Monsieur*

## Les Scénaristes :

- *Monsieur Johan KEMENCEI*
- *Monsieur Clement THEVENIN*
- *Monsieur Eric BOUCHARD*

# La sécurité

## Les Puissances :

Nous prenons à coeur de vérifier régulièrement les répliques des joueurs afin de garantir la sécurité et le fun des parties. Pour cela un test Chrony est mis en place par les Marshall, ils consignent aussi les résultats et consignes concernant le matériel de chacun dans le Carnet Technique mis à disposition sur la Page des Marshall. Le test se fera au Chrony à la Billes de 0.20g et hop up à Zéro.

Les puissances autorisées (plus 10 FPS de tolérance selon cas) :

- Distance < 5 M → 300 FPS en Semi only ( EX : PA/Pompe)
- Distance > 5 M → 350 FPS en Full (EX : AEG, GBBR, HPA)
- Distance > 15 M → 400 FPS en Semi only (EX : AEG, GBBR, HPA, DMR)
- Distance > 20 M → 450 FPS en Semi only et Coup par coup (EX : BOLT, SNIPE, DMR)

Définition des modes de tirs :

- Le coup par coup impose un réarmement manuel avant chaque tir.
- Le semi-automatique fonctionne avec un réarmement automatique, mais un seul tir est possible par pression, même prolongée, de la gâchette.
- La rafale provoque plus d'un tir par pression sur la gâchette, mais le nombre de tirs est limité à quelques unités, généralement de trois à cinq pour les répliques ayant un mosfet..
- Le full (automatique) est le mode de tir avec lequel les tirs se poursuivent tant que la gâchette est pressée, dans la limites des munitions chargées.

## Les protections individuelles :

Le port de lunettes de sécurité est obligatoire, et sera vérifié par le chef sécurité et marshall.

Les masques oculaire grillagés sont interdit (cf <https://youtu.be/HfMEcvMt3Dg>)

Nous conseillons des masques et des lunettes (avec cordon de rétention d'origine) portant ces normes :

- ❖ En 166 a et b : résiste à l'impact d'une bille d'acier de 22 mm de diamètre tirée à 5,1 m/s.
- ❖ Ansi z87.1+ : résiste à l'impact d'une bille d'acier de 25 mm de diamètre tirée à 45 m/s.
- ❖ Stanag 2920 : résiste à l'impact d'un projectile de calibre .22 tiré entre 190 et 205 m/s.
- ❖ Stanag 4296 : résiste à l'impact d'un projectile de calibre .22 tiré entre 240 et 250 m/s

En l'absence de l'un de ses marquages, aucun joueur ne se verra entrer sur le terrain de jeu.

Infos : <http://www.airsoftnews.fr/wp-content/uploads/2010/10/FR-Lairsoft-et-les-protections-oculaires.pdf>

Nous vous invitons à voir les articles des marques :

- Bollé
- ESS
- Oakley
- Smith optics

Nous vous invitons à vous équiper d'une protection faciale, de gants, de bonne chaussure et gilet tactique pour plus de sécurité. Vous êtes responsable de votre sécurité, donc pas de lamentations si ça pique dur.

## Matériel complémentaire :

Grenade :

- ★ Les grenades à gaz sont autorisées ainsi que les pyrotechniques selon les terrains et en fonction des représentants du GAL Présents.
- ★ Les grenades à CO2 sont à utiliser avec parcimonie et uniquement avec précaution.
- ★ **Les pyrotechniques artisanales de toutes sortes sont prohibées.**

Laser rouge et vert :

- ★ Sont autorisée les lasers de classe I, inférieur à 1 mW.
- ★ Les classes II inférieur ou égale à 1 mW sont soumise à la bienveillance du joueur qui ne doit pas le mettre dans les yeux des autres personnes.
- ★ **Les classes III et plus sont interdites dans tous les cas !**

Classe 1 :	Lasers intrinsèquement sans danger.
Classe 2 :	Lasers à rayonnement visible (400 à 700 nm de longueur d'onde, et d'une puissance inférieure ou égale à 1 mW). Protection de l'oeil assurée par le réflexe palpébral.
Classe 3a :	Lasers de puissance moyenne (<5 mW). Vision directe dangereuse si elle est supérieure à 0,25 s ou effectuée à travers un instrument d'optique.
Classe 3b :	Lasers dont la vision directe est toujours dangereuse (puissance comprise entre 5 mW et 500 mW). Ces lasers sont potentiellement dangereux si un faisceau direct ou une réflexion spéculaire est regardé par l'œil non protégé.
Classe 4 :	Lasers toujours dangereux en vision directe ou diffuse, créant des lésions cutanées et oculaires (puissance supérieure à 500 mW). Ils constituent un danger d'incendie. Exposition dangereuse au rayonnement direct ou diffus pour l'oeil et la peau.

*L'article 68 de la loi n° 2011-267 interdit les lasers d'une classe supérieure à 2, sauf exceptions.  
Les activités de loisirs et/ou sportives ne font pas partie des exceptions décrites dans le décret n°2007-665.*

Informations diverses sur les lasers : <http://www.puissantlaser.com/help/h-39.html>

Mine :

- ★ Les mines sonores et à gaz sont autorisées ainsi que les pyrotechniques selon les terrains et en fonction des représentants du GAL Présents..
- ★ Les mines mécanique sont soumises à l'approbation du chef marshall ou des marshall.
- ★ **Les mines pyrotechniques artisanales sont prohibées.**

Arme de GN :

- ★ Sont autorisés les répliques de mousse et plastique léger, même au lancé si contrôlé par le joueurs.
- ★ Les répliques en plastique dur sont autorisés sauf au lancé.
- ★ Les grenades ne sont pas des items représentatif en jeu, juste de la déco !

Les Armures :

- ★ Elles ont plus un intérêt décoratif, mais elles peuvent avoir un véritable impact dans certains scénarios.
- ★ Un mastodonte ne se prête pas au jeu du mode "GOD" au sein du GAL.
- ★ **Seront interdites les armures pouvant générer un risque potentiel pour les joueurs.**

Les Boucliers :

Ils sont autorisés mais je ne peux être valable que si vous l'utilisez avec un PA uniquement, il prends alors son rôle (sauf si le jeu comporte des règles bien spécifiques). Il ne peut servir de réplique de contact et il doit avoir une taille grandement inférieure au joueur.

Les Couteaux (les vrais) :

- ★ **Lame fixe interdites en jeu !!**
- ★ Les pliants sont tolérés à usage sécuritaire, alimentaire ou pour le bricolage ; il est interdit à l'usage du jeu comme réplique de contact ou lancé.

Les épées, sabres, machettes, les armes à feu de tout type (les vrais) :

**Formellement interdit !!!**

### Le comportement :

- On ne tire pas sur les non joueurs, humain comme animaux.
- On identifie sa cible avant de tirer.
- On ne fait le bourrin sur des zones à risque.
- Si la distance est inférieure à 5 m en extérieur, 3 m en intérieur, on crie « FREEZE » au joueur en le visant sans tirer. Pour éviter l'abus, un joueur ne peut freezer qu'un seul joueur à la fois. Il faut être deux pour en freezer deux, etc.
- Le tir sans visibilité (à la libanaise), ou non épaulé (à l'afghane) est prohibé.
- 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.

**Be fun, Be Fairplay, Be Safe !**

## IN GAME

Nous rappelons à nos membres que vous êtes notre vitrine, aussi soyez responsable et faites en sorte de représenter nos valeurs.

### 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 terrain 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 neutre 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, marqueur de touche bien visible.
- 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 la zone neutre. Un joueur touché peut décider de sa propre initiative, ou suite à la demande de l'un de ses coéquipiers proche de l'endroit où il a été touché, de laisser sa réplique à disposition, ainsi que du matériel de jeu, afin d'aider son équipe. Dans ce cas le joueur touché devra laisser sa réplique et son matériel à l'endroit précis où il a été touché.
- 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.
- Les personnes touchées sont priées de bien déclarer, haut et fort, leur touche par le mot "OUT". Il peut se décaler, voire se coucher au sol afin de ne pas interférer dans les engagements. Dans certains jeux, il faudra aussi dire "OUT REPLIQUE" si la réplique est touchée (de fait hors d'usage), "OUT [membre]" si le membre est touché (donc hors d'usage). Il convient aussi de sortir un foulard rouge (marqueur de touche) et le rendre visible.
- Tout retour en jeu doit aussi être signalé haut et fort par le terme "RETOUR EN JEU".
- Les "Highlander" (tricheur qui résiste aux billes) sont le mal, donc soyez fairplay, en cas de doutes les deux joueurs trouvent une solution à l'amiable (genre chacuns sort ou vous repartez de plus loin).
- Le "OUT" vocal, utilisable pour ne pas signaler sa position, faire un out à portée de bras ou éviter un tir tête trop prêt (<5m à condition de prendre le joueur par surprise et si vous êtes en capacité de lui tirer dessus, pas de limites de joueurs) doit être utilisé à bon escient !
- Le "OUT" vocal peut aussi se solder par un tir à bout portant sur le gilet.
- En cas de soucis, nous vous invitons à en parler avec les organisateurs et / ou marshall.

## Les mineurs :

Les mineurs sont interdits en dehors de jeu spécifique, nous rappelons que ces derniers n'ont pas le droit de posséder ou d'utiliser des répliques supérieures à 0.08 Joules.

Nous avons pour projet de voir à faire des dominicales pour les mineurs responsables et avec autorisations parentales à l'appui et dans les règles annoncées par la législation.

## 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 pointés 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 près doit crier « REPRISE DE JEU » 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.
- ★ Des séances de nettoyage et élagage des terrains seront demandées dans l'année aux membres.

## 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.
- 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 (SS, la Gestapo, SD, et corps des chefs nazis) sont strictement interdits.
- Tout usage de stupéfiants et alcool est prohibé.

# Adhésion

## Modalité :

- Afin de pouvoir adhérer à notre association, vous devez prendre contact avec nous sur notre page FB [\[url\]](#) ou avec un membre de l'association.
- Vous serez ensuite redirigé vers un recruteur qui prendra rendez-vous avec vous afin de vous entretenir sur les modalités de votre adhésion.
- Nous parlerons de votre intérêt pour l'airsoft et notre association, de vos connaissances de la pratique, nos besoins etc ....
- Le recruteur vous présentera notre RI, Statut, Chartes ... afin que vous en prenez connaissance.
- Si le recruteur est favorable et que je vous acceptez nos conditions, votre recrutement peut se faire.
- En cas de doute le recruteur peut demander des avis complémentaires au sein du staff de l'association.
- En cas de refus, le recruteur vous expliquera ses raisons.

## Formalités :

L'adhérent doit remplir le formulaire d'adhésion, décliné en deux modes :

- Pass 3 J découverte : Vous autorise à 3 séances de jeux, vous autorise à participer à réunion de l'association en sortie comme en assemblée.
- Pass Annuel : Vous avez accès à toutes les parties, à l'amicale du GAL, au droit de vote lors des Assemblée.
- Vous devez nous fournir une copie de votre Carte Nationale d'Identité Recto-verso ou permis de conduire
- Une photo d'identité

## Cotisation :

Vous devrez vous acquitter de la cotisation concernée par votre adhésion :

- 10 Euros pour le Pass 3J découverte
- 40 Euros pour le Pass Annuel saison pleine ou 20 Euros pour la mi-saison restante (second semestre calendaire)

Les cotisations prennent en charge l'assurance auprès du partenaire de la FFA (Fédération Française d'Airsoft), à savoir la MAIF.

A noter, que si vous faites des sorties en airsofteur responsable hors Événement GAL, vous devrez nous prévenir, afin de pouvoir faire en sorte que l'assurance soit fonctionnelle.

Une fois inscrits à l'assurance, nous vous garantissons que votre adhésions est bien validée.

Le reste des frais de cotisation se partage entre les frais administratifs et les budgets de gestion des terrains (nettoyage, sécurisations, paniers garnis pour les propriétaires en fin d'année,

### **Droit d'entrée aux parties :**

En dehors des parties purement GAL ou sur certaines OP, il est possible de devoir remettre un droit d'entrée aux parties, communément appelé PAF.

Cette contrepartie financière vous assure une assurance et un droit d'accès à des parties extérieurs ou certaines internes (OP CDVA, par exemple).

### **Affiliation et licences :**

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 des licences est effectuée par le bureau de l'association. À cette fin chaque joueur est tenu de fournir les informations et les pièces justificatives qui lui seront demandées.

En tant qu'association affiliée à la Fédération Française d'Airsoft ayant fait le choix de la pratique de l'Airsoft responsable, les règles de la Fédération Française d'Airsoft doivent être respectées par tous les pratiquants. Cela comprend la charte de la FFA, les règles des parties, et tout autre règlement imposé 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.

### **Membre d'honneur :**

Les membres d'honneur sont des membres, qui de part leur apport personnel au sein du Gap Airsoft Loisir, ne paye pas de cotisation.

En effet, ils nous fournissent des services, du matériel ou des terrains à titre gracieux, en remerciement, leur cotisation est payée par l'association.

Exemple : pour les photographes.

## Internet et Communication

Nous sommes représenté de manière virtuelle via notre page Facebook [\[url\]](#) et notre site de présentation de l'association [\[url\]](#).

A ce titre, nous devons faire attention à nos communications en ligne.

Nous devons rester au maximum possible courtois dans la rédaction de nos messages.

Nous vous invitons à devenir ami avec la page facebook afin de pouvoir accéder au contenu de l'association :

- ❖ Membres actifs : [\[url\]](#)
- ❖ Carnet de bord : [\[url\]](#)

(Accès restreint)

- ★ Carnet Marshall
- ★ Groupe Scénariste
- ★ Groupe Bureau

Administration des pages :

- Les membres du bureau sont tous administrateurs des pages FB.
- Les Marshall sont juste rédacteur sur leurs pages Carnet Marshall.