

# - RÈGLEMENT INTERIEUR -

## ASSOCIATION FIRE STREET

*Préambule : ce présent règlement a pour objet de fixer les règles de jeu, de sécurité, et de morale, à adopter durant les manifestations organisées par l'association. Il doit être respecté par tous les membres de l'association, et les personnes participant aux manifestations organisées par l'association.*

Toute personne ne respectant pas ce règlement s'expose à des sanctions, allant jusqu'à l'expulsion définitive des parties, sans remboursement de la PAF ou de la cotisation. Tous les participants aux événements ou parties organisés par l'association Fire Street assument intégralement la responsabilité de leurs actes, volontaires ou non, excluant ainsi toute responsabilité de la part de l'association ou des organisateurs des manifestations ou parties d'airsoft.

Nul n'est censé ignorer le règlement. Toute personne qui participe à un événement de l'association doit impérativement prendre connaissance du règlement intérieur. Chaque membre de l'association se voit délivrer un exemplaire du règlement intérieur lors de son adhésion, qu'il devra lire et signer.

## I – Sécurité

- a. Le port de protections oculaires est obligatoire, du moment où vous entrez sur le terrain, y compris en zone neutre pendant les parties et lors du contrôle chronométré. Une tolérance sera faite au moment des pauses repas, s'il n'y a pas de partie en cours.
- b. Les protections oculaires doivent obligatoirement être certifiées EN 166 B.
- c. Les tirs à la tête sont tolérés. Il est conseillé aux joueurs de porter des protections faciales type « stalker ». L'association, ou le joueur à l'origine du tir ne pourront pas être tenus responsables en cas de blessures liées au non-port de protections.
- d. Les responsables de l'association se réservent le droit de contrôler les protections oculaires des joueurs, et d'interdire l'accès au terrain en cas de non-respect des normes fixées. Le port de lunettes grillagées est toléré, sous l'entière responsabilité du joueur qui les porte.
- e. Il est strictement interdit de tirer, même à vide, de la zone neutre, vers la zone neutre, dans la zone neutre, ou à travers la zone neutre.
- f. Les chargeurs doivent être retirés des répliques en zone neutre et le sélecteur de tir doit être en position sûreté. L'utilisateur de la réplique doit s'assurer de l'absence de billes dans sa ou ses répliques avant de rentrer en zone out. Les grenades 40 mm devront être déchargées avant de rentrer en zone neutre.
- g. Il est strictement interdit de déplacer le mobilier au cours d'une partie, de monter sur des structures non sécurisées ou non prévues à cet effet. Tout problème relatif à la sécurité (balise manquante ou dégradée, accident...) doit être remonté immédiatement à un organisateur. Il est interdit de barricader ou de bloquer une porte ou un accès.
- h. Le port de gants, de chaussures montantes et de vêtements longs est fortement recommandé. L'organisateur ne pourra être tenu responsable en cas de blessures liées au non-port de ces protections. Chaque joueur devra être vigilant avant de franchir une fenêtre ou de s'allonger au sol, des morceaux de verre peuvent être présents.
- i. Il est strictement interdit de se pencher aux fenêtres. La poitrine ne doit pas franchir le montant d'une fenêtre située à un étage pour tirer.
- j. Il est strictement interdit de franchir les limites du terrain en partie, ou avec une réplique non dissimulée.
- k. En cas de présence de personne étrangère au jeu sur le terrain, annoncer « CIVIL ».
- l. La consommation et la possession de substances illicites, de drogues, ou de produits alcoolisés, ou comportant des éléments précédemment cités, sont formellement prohibées, sur l'entièreté du terrain et à ses abords. Toute personne étant sous l'influence des produits précédemment cités se verra immédiatement exclue du terrain.

- m. 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 organisateurs, qui prendront les mesures nécessaires.
- n. Afin de faciliter le travail des services de secours en cas d'accident, il est demandé aux personnes atteintes d'allergies, de maladies, de symptômes, ou de tout autre élément susceptible de nuire au secours des dites personnes, de porter sur eux une fiche signalisant l'ensemble de ces données.
- o. L'association Fire Street ne pourra être tenue responsable en cas d'accident lié à un problème de santé connu de la victime. Chaque personne participant à une partie organisée par l'association Fire Street doit être en bon état de santé le jour de ladite partie. Les joueurs assument pleinement la responsabilité de leur participation.

## II – Répliques

- a. Toutes les répliques doivent passer un contrôle de puissance, effectué à l'aide du chronographe (aussi appelé chrony) appartenant à l'association Fire Street. Ce contrôle sera effectué lors de chaque nouvelle journée de jeu. La présence d'un scotch de couleur est obligatoire sur toutes les répliques en jeu. Toute personne refusant de soumettre ses répliques aux tests ne pourra utiliser ces dernières durant l'activité.
- b. L'organisateur devra être tenu informé de toute modification effectuée sur la réplique après son passage chrony. Les modifications seront validées ou non par un nouveau passage chrony. En cas de doute, l'organisateur se réserve le droit d'effectuer un contrôle des puissances pendant ou entre les parties, à son initiative ou à la demande d'autres joueurs.
- c. Les répliques présentes sur le terrain doivent être conformes au tableau des puissances de l'association Fire Street. L'association se réserve le droit de modifier ce tableau sans préavis. Selon le scénario, l'organisateur se réserve le droit de limiter le jeu à certaines répliques et de limiter le nombre de billes. Les systèmes HPA sont autorisés s'il est possible de lire la pression.
- d. Les modalités concernant le passage chrony sont inscrites sur le tableau des puissances.
- e. Le port d'armes, de couteaux ou de tout autre élément dangereux est strictement interdit.
- f. Différents modes de tir existent et pourront être utilisés en fonction des scénarios choisis par l'organisateur. Le mode de tir standard est le semi-automatique.
  - 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.
  - L'automatique est le mode de tir avec lequel les tirs se poursuivent tant que la gâchette est pressée, dans la limite des munitions chargées.

- g. Le tableau des puissances détaille les modes de tirs autorisés en fonction de la catégorie de réplique et de la nature du terrain où se trouve le joueur. Les distances d'engagement sont mentionnées sur ce même tableau.
- h. Conformément aux réglementations en vigueur, les répliques ayant une puissance supérieure à 2 J sont prohibées sur le terrain.
- i. Seules les billes biodégradables sont autorisées sur les terrains de l'association Fire Street.

### **III – Comportement**

- a. Il est strictement interdit de dégrader volontairement les installations, le terrain, ou les équipements des autres joueurs, quels qu'en soient les motivations.
- b. Les brassards, objets de scénarios ou autres équipements appartenant à l'association doivent être utilisés avec précaution et systématiquement remis à l'organisateur en fin de journée.
- c. Un comportement sérieux et responsable est exigé de la part de tous les joueurs présents sur le terrain et à ses abords. Tout comportement dangereux, provocateur, ostentatoire, ou contraire aux bonnes mœurs ou à l'ordre public, ne sera pas toléré durant les manifestations, organisées ou non par l'association Fire Street. Tout propos ou comportement injurieux, visant à nuire à l'intégrité physique ou morale sera sévèrement sanctionné.
- d. Lors de l'arrivée et du départ du terrain, les répliques devront être dissimulées afin de ne pas alerter les personnes extérieures au jeu.
- e. L'arrivée et le départ du parking devront être effectués de manière silencieuse afin de ne pas déranger le voisinage direct du terrain. Le parking n'est pas une zone faite pour s'équiper. La zone neutre est dédiée à cela.
- f. Les déchets divers devront systématiquement être ramassés et ramenés afin de laisser le site tel que trouvé. Des sacs poubelles sont mis à disposition par les organisateurs de l'évènement.
- g. Le port d'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) est strictement interdit.
- h. Les briefings sont obligatoires pour l'ensemble des participants. Ce sont des moments importants de la journée, qui permettent aux joueurs d'avoir un rappel des règles de jeu et des explications sur le scénario à venir. Par respect pour l'organisateur, il est interdit d'utiliser sa réplique, de bricoler son matériel ou de faire toute autre activité qui pourrait gêner la présentation de l'organisateur ou l'écoute des autres joueurs.
- i. Des consommables et boissons sont mis à la vente par l'association Fire Street. Il est strictement interdit de se servir sans l'accord d'un organisateur, et après paiement.

## IV – Règles de jeu et fairplay

- a. L'Airsoft est basé sur le fair-play et sur un bon état d'esprit de la part des joueurs. 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.
- b. Un joueur touché ne peut pas servir de bouclier et ne peut communiquer d'aucune manière avec les autres joueurs. Il peut uniquement appeler un médecin en criant ou en utilisant sa radio.
- c. 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. Si vous êtes responsable d'une telle élimination, pensez à présenter vos excuses auprès du joueur touché.
- d. 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. Les tirs à travers la végétation, ou les surfaces peu solides, comptent.
- e. Les tirs directs atteignant la réplique mettent hors-jeu la réplique touchée. Le joueur est considéré comme hors-jeu s'il ne possède pas d'autre réplique sur lui.
- f. Les tirs à la libanaise sont interdits. Il est interdit de tirer au travers d'un trou inférieur à la taille de votre tête, de près comme de loin.
- g. Une élimination au couteau est une élimination silencieuse, le joueur ne dit pas « OUT ». Le lancer de couteau est interdit.
- h. Quand un joueur hors-jeu traverse le terrain il s'annonce en disant « OUT QUI PASSE ».
- i. Un joueur blessé ne peut pas courir, il est blessé.
- j. Lors du retour en jeu, annoncer haut et fort « REPRISE ».
- k. Le respawn doit se faire de manière intelligente. Si des ennemis sont présents sur le lieu de respawn, attendre que ces derniers terminent leur action, ou trouver un autre lieu de respawn.
- l. En cas de doutes sur l'honnêteté d'un joueur, attendre la fin de la partie et en faire part à l'organisateur. Ce dernier prendra les dispositions nécessaires pour faire cesser les potentiels agissements du joueur concerné.
- m. Si vous n'arrivez pas à régler un problème rapidement, dans le calme et le respect absolu, contacter un organisateur qui prendra les dispositions nécessaires. Tout propos ou comportement injurieux, visant à nuire à l'intégrité physique ou morale sera sévèrement sanctionné.

## V – Grenades et pyrotechnie

- a. Tout artifice est strictement interdit sur le terrain. Si les conditions le permettent, les fumigènes pourront être autorisés par l'organisateur, à l'extérieur uniquement.
- b. Seules les grenades à gaz "Tornado", "Kimera", "Cyclone" ou équivalant à ces modèles sont autorisées. L'organisateur se réserve le droit d'autoriser les grenades CO2 pour certains scénarios. Toutes les autres grenades sont formellement interdites (grenades pyrotechniques, grenades artisanales, ...). Les grenades doivent être remplies de billes.
- c. Chaque joueur peut utiliser au maximum une grenade par partie. Les lancers entre les étages sont autorisés si le lanceur a une vision directe sur la zone d'impact, et qu'aucun joueur ne risque de recevoir la grenade sur la tête. Les lancers entre plusieurs étages sont interdits.
- d. Toute personne dans un rayon de 3 m autour du point d'impact de la grenade est hors-jeu. Les murs et barricades en bois protègent des grenades, pas le tissu ou les bâches.
- e. Les lances grenades sont autorisés. Un joueur est éliminé lorsqu'il est touché par une bille directe. Un joueur peut tirer 3 grenade de 40 mm par partie. Les grenades 40 mm doivent être déclenchées via un lance grenade et doivent être déchargées avant de rentrer en zone neutre.
- f. Les accessoires divers (mines, claymore, ...) sont testés et validés par l'organisateur.
- g. Les réchauds ou autres équipements permettant de produire de la chaleur doivent être utilisés à l'écart de toute zone potentiellement inflammable.
- h. Il n'est pas autorisé de fumer à l'intérieur. Les mégots éteints doivent être mis dans un cendrier.
- i. Un barbecue peut être mis à disposition. Son utilisation doit être approuvée par un membre de l'association Fire Street. Il doit être utilisé à l'extérieur et doit être éteint après utilisation.
- j. En cas de départ de feu, contacter immédiatement le 18 puis prévenir un organisateur.

## VI – Boucliers

- a. Le porteur d'un bouclier ne peut utiliser qu'une réplique de poing. La règle du tir à la libanaise s'applique avec un bouclier. Les meurtrières ne sont pas autorisées sur les boucliers.
- b. Une grenade ou un tir direct de lance grenade met hors-jeu le bouclier et son porteur. Il est interdit de prendre le bouclier d'un joueur out.
- c. Un bouclier ne devra pas être utilisé comme bélier pour charger les autres joueurs.
- d. Le bouclier doit être validé par l'organisateur en début de journée.

## VII – Mineurs

- a. Selon la loi en vigueur, un mineur peut participer à l'activité de l'airsoft avec une réplique n'excédant pas 0.08 Joules. De ce fait, l'association accepte les mineurs sous les conditions :
- 16 ans minimum.
  - Autorisation signée par les parents et le mineur.
  - Utilisation uniquement d'une réplique n'excédant pas les 0.08 joules.
  - Utilisation d'un masque intégral ou lunettes accompagnées de grillage de protection.
  - Sous acceptation du bureau et/ou des membres de l'association.

## VIII – Événements

- a. Les événements organisés par Fire Street sont annoncés sur les réseaux sociaux de l'association. La participation aux frais s'élève à 5€ pour une partie dominicale. Ce montant peut évoluer en cas de parties spéciales.
- b. Toute personne désirant y participer doit se signaler aux membres du bureau par le biais des réseaux de communication de l'association. L'organisateur se réserve le droit d'accepter ou de refuser la participation d'un joueur.
- c. En cas de partie complète, la priorité est donnée de la manière suivante :
- Membres de l'association Fire Street,
  - Membre de l'association accueillie, en cas de partie privée,
  - Ordre d'inscription à l'évènement,
  - Position sur la liste d'attente.
- d. En cas d'impossibilité majeure, entraînant l'impossibilité de se présenter à une partie, le joueur concerné doit prévenir l'organisateur dans les plus brefs délais. Si l'organisateur n'est pas tenu informé, le joueur en question sera directement interdit de partie pour une durée fixée par le bureau de l'association. Le joueur sera aussi sanctionné en cas d'absences répétées.
- e. Pour garantir le bon déroulement des parties, tout retard supérieur à 30 minutes, non justifié, sera sanctionné. Un retard peut être motif d'interdiction d'entrée sur le terrain.
- f. L'organisateur peut à tout moment refuser la participation d'une personne à un événement s'ils estiment qu'elle n'est pas en état de participer (état d'ébriété, état où sa perception est altérée, ...), représentant ainsi un risque pour lui-même et/ou autrui.
- g. En cas de contrôle par les forces de l'ordre, l'association se dégage de toute responsabilité si un des joueurs, qui a été prévenu au préalable par le présent règlement, se trouve en possession de produits ou objets illégaux, ou en état d'ébriété.

## IX – Lampes et lasers

- a. L'utilisation ainsi que la détention sur le terrain de matériel produisant un rayonnement laser de classe supérieure à 2 sont totalement prohibés par le présent règlement.
- b. Il est interdit d'utiliser l'effet stroboscopique d'une lampe.

## X – Location

- a. Les joueurs souhaitant louer du matériel pour participer à un évènement d'airsoft, organisé ou non par l'association Fire Street, doivent être majeurs, être en connaissance du présent règlement et signer le contrat de location fourni par l'association Fire Street.
- b. Pour toute location, le joueur concerné doit se manifester au maximum 24h avant la partie.
- c. En cas de partie extérieure, au minimum un membre de l'association devra être présent pour encadrer la location des équipements mis à disposition par Fire Street.
- d. L'entièreté du matériel prêté doit être rendu le soir de la partie.

## XI – Association

- a. Membres du bureau.

Ils sont élus par le conseil d'administration et ont pour rôle de gérer le fonctionnement de l'association.

Le bureau est composé, à minima, d'un président, un trésorier et un secrétaire. Seul le Conseil d'Administration peut intervenir pour interrompre le bureau.

- b. Conseil d'administration.

Les membres de l'association Fire Street font systématiquement parti du Conseil d'Administration. Ils suivent la gérance du bureau, participent aux réunions et peuvent interrompre le bureau en cas de nécessité.

Les membres du Conseil d'Administration peuvent proposer des idées et se voir confier de responsabilités, tels que (liste non exhaustive) :

- L'administration des supports multimédias de l'association.
- La gestion des stocks et des ventes.



Plus généralement, ils doivent respecter et faire respecter le règlement intérieur de l'association lors des activités organisées par Fire Street. Ils peuvent, à tout moment, poser des questions au bureau sur l'association par tous les moyens à leur disposition, le bureau a l'obligation de répondre aux questions.

c. Adhésion.

Une demande d'adhésion doit systématiquement être approuvée par le conseil d'administration. La cotisation pour les membres actifs est de 35€ par an. L'adhésion est valable du 1<sup>er</sup> janvier au 31 décembre de la même année. Seules les personnes majeures sont autorisées à être membres de l'association Fire Street.

d. Absence.

Si l'un des membres suivants est absent : président, trésorier ou secrétaire

- Temporairement, exceptionnellement :

Les présents devront élire, pour la durée de la réunion, un remplaçant qui tiendra le rôle nécessaire. La durée de ce mandat temporaire sera prolongée en cas de nécessité.

- En cas de démission avant échéance annuelle ou destitution :

Le bureau pourra élire, pour une durée allant jusqu'à la réunion de l'assemblée générale suivante, un remplaçant qui tiendra le rôle nécessaire.

e. Indemnités.

Toutes les fonctions, y compris celles des membres du conseil d'administration et du bureau, sont gratuites et bénévoles. Seuls les frais occasionnés par l'accomplissement de leur mandat sont remboursés sur justificatifs.

f. Obligations.

Chaque membre de l'association Fire Street s'engage à :

- Payer sa cotisation de 35€ en début d'année.
- Ne pas se rendre sur le terrain en dehors des parties, sans demander à un membre du bureau, qui validera ou non la demande.
- Ne pas se rendre seul sur un terrain sous contrat avec l'association Fire Street.
- Adopter un comportement exemplaire lors des parties.
- Promouvoir un airsoft sécuritaire et respectueux (des personnes et des biens).
- Participer à la mise en place et au rangement lors des parties. Participer au maximum aux journées nettoyage et aménagements du terrain.

- Respecter et faire respecter le présent règlement.
- Participer aux assemblées générales et se tenir informé au sujet de l'association.
- Ne pas porter de signes représentant l'association Fire Street en dehors du terrain, dans des situations pouvant nuire à son image.

L'association Fire Street n'est pas responsable des vols, dégradations du matériel des joueurs qui pratiquent l'airsoft dans le cadre de l'association. De même, la surveillance des véhicules sur le parking est à la responsabilité des joueurs.

Je soussigné \_\_\_\_\_, membre actif de l'association Fire Street, reconnais avoir pris connaissance du présent règlement et m'engage à le respecter et à le faire respecter.

Fait à \_\_\_\_\_ le : \_\_\_\_\_

Signature (mention lu et approuvé) :