

- Préambule -

Ce texte a été établi en fusionnant l'intégralité des règlements des associations membres du collectif Soft'Ouest, à savoir :

- Sapeurs-Pompiers Airsoft 44 (SPAS44),
- Team Grenadiers Voltigeurs (TGV),
- Team Of Poitiers (TOP),
- Vendée Airsoft (VAS).

Notre activité met en scène des jouets ayant l'apparence d'une arme à feu et éventuellement des tenues de type militaires. Il est donc très important d'éviter tout quiproquo à ce sujet et de nous assurer que notre activité s'exerce dans le respect de la législation française. La loi du 10 janvier 1936, relative aux groupes de combat et de milices privées est un texte dont l'objet est de lutter contre les menaces que font peser les "ligues" sur la république. Nous ne constituons en aucune façon un groupe de combat ou une milice. Notre règlement est clair et en totale cohérence avec la réalité de notre activité.

Nous nous interdisons de véhiculer toute idée politique et toute utilisation d'armement. L'Airsoft est un loisir et les lanceurs sont des jouets. L'apparence de ces derniers peut toutefois en faire des "armes par intention". Nous veillons à ce qu'il n'y ait nulle méprise sur le caractère ludique de l'activité, notamment lors de la manipulation des lanceurs. Les parties sont organisées sur des terrains dont les propriétaires ont expressément donné leur accord pour l'exercice de l'activité. Elles n'ont jamais lieu sur la voie publique. Le transport des répliques s'effectue uniquement dans des boîtes, mallettes ou autres sacs en position "sécurité".

Nos associations de loisir n'ont, en aucune façon, le but, ni les moyens, de porter atteinte à l'intégrité du territoire.

- Article 1 -

La sécurité.

Le port d'un masque ou d'un autre système de protection oculaire (dispositif homologué aux norme CE, NF classe 166 TYPE : F, B, A) est obligatoire en jeu.

Pour des raisons de sécurité, les joueurs ne devront en aucun cas retirer leur masque lors d'une partie avant que la fin de jeu n'ait été signalée même s'ils ont été éliminés.

En cas de perte accidentelle du masque en cours de jeu, le joueur doit impérativement le signaler aux autres et mettre ainsi fin à la partie de manière temporaire jusqu'à ce qu'il ait remis son masque ou qu'il ait quitté le terrain. Tout joueur repérant une personne sans protection (promeneurs, autre joueur, etc.) doit de la même manière faire arrêter immédiatement la partie.

Il est obligatoire de remettre son lanceur en position sûreté entre deux parties. De même il est défendu de viser une personne hors du cadre du jeu et pendant les phases de recharge.

Les répliques sont limitées en puissance suivant les catégories suivantes (avec bille de 6mm et 0,20g) :

- AEG tirant en Full-Auto, répliques de poing (ceux tirant en semi et en full), fusil à pompes (gaz et manuels) :
 - ↳ 1,14 Joules (~350 fps ; ~106,8 m/s) maximum (une marge de +5% sera tolérée pour ce type de réplique),
- AEG tirant en Semi-Auto (psg-1,...) :
 - ↳ 1,54 Joules (~410 fps ; ~124 m/s) maximum,
- Fusil bolts à gaz ou à réarmement manuel :
 - ↳ 1,88 Joules (~450 fps ; ~137,1 m/s) maximum.

L'upgrade (modification des répliques) est autorisé, mais la puissance de projection doit obligatoirement rester dans les normes énoncées ci-dessus selon la catégorie.

Toutes les répliques seront susceptibles d'être chronométrées et vérifiées à tout moment lors des parties, par un des organisateurs, et ce avec un chronographe.

Seules les répliques lançant des billes en plastique de 6 mm de diamètre sont autorisées.

Les répliques utilisant des sparklettes de CO² sont tolérées à la condition que les puissances sont en accord avec celles énoncées ci-dessus.

L'utilisation de pétards, de mines à propulsions mécaniques ou à gaz, les grenades airsoft commercialisées ou artisanales ainsi que les fumigènes achetés dans le commerce, sont tolérés seulement après validation de deux membres représentants du Collectif.

Les distances de sécurité suivantes devront impérativement être respectées :

- Jusqu'à 0,83 Joules (~300 fps ; ~91,4 m/s) : 5 mètres minimum,
- 1,14 Joules (~350 fps ; ~106,8 m/s) : 10 mètres minimum,
- 1,54 Joules (~410 fps ; ~124 m/s) : 25 mètres minimum,
- 1,88 Joules (~450 fps ; ~137,1 m/s) : 35 mètres minimum.

Il est formellement interdit d'utiliser des lanceurs de fabrication maison ou artisanale lors de parties et ce dans un but de sécurité évidente. Il est par contre possible de participer avec un lanceur, modifié d'après une base existante d'un fabricant et jusqu'aux limites fixées par l'article 1.

Toujours dans un souci de sécurité, les alcools distillés sont interdits sur les terrains, seuls les alcools fermentés (bières... avec modération) sont tolérés. Les substances stupéfiantes de toutes sortes sont elles aussi totalement interdites (en accords avec la législation en vigueur) et se traduiront par une exclusion immédiate.

Certains terrains nécessitent des règles particulières tel que l'interdiction absolue de monter aux étages ou de passer dans les décombres, les règles de sécurité spécifiques à chaque terrain seront énoncées au début des parties. Il en est de même en ce qui concerne les pétard et autres artifices.

- Article 2 -

Fair-Play.

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 (les ricochets ne comptent pas) le cas échéant et à sortir du terrain au plus vite en signifiant clairement aux autres joueurs son élimination.

Quand cela est possible, il est préférable de viser le torse ou les jambes plutôt que le visage ou les mains.

Il est formellement interdit aux joueurs de tirer à moins de 5m de distance. On utilisera dans ce cas une interjection claire pour préciser au joueur son élimination. ("FREEZ" ou "TU ES OUT")

Seuls les tirs ayant une cible directe sont autorisés.

Les tirs suivants sont interdits :

- à l'aveugle (tir sans vision derrière un obstacle),
- à la "libanaise" (tir lorsque les yeux sont loin des organes de visée, tir avec la réplique par-dessus la tête par exemple).

Cependant, dans certain cas, les tirs suivants peuvent être tolérés (selon le type de terrain, CQB par exemple, mais peuvent être interdits selon le type de partie) :

- en cloche (tir sans viser directement une cible, la cible est touchée par l'effet de l'attraction lorsque la bille redescend).
- au jugé ou à la hanche (tir devant la cible, sans couvert, malgré que les yeux soient éloignés des organes de visé, cependant, la réplique doit obligatoirement être calée dans la partis basse du corps du joueur).

Variante de touches autorisées :

- Grenades à lanceur de type M203 : Tout comme la règle générale, le joueur touché devra se mettre OUT.
- Grenades à mains (style "pétard") : Tout comme la règle générale, le joueur touché devra se mettre OUT. Le joueur lançant la grenade devra annoncer "GRENADE" lors de l'envoi de celle-ci permettant ainsi au joueur visé de se protéger. Dans ce cas, les grenades doivent obligatoirement être lancées au niveau du sol et non lancées "bras tendu" ou "corps balancé". Les grenades ne projetant pas de billes seront exclues de cette catégorie.
- Mines Airsoft : Tout comme la règle générale, le joueur touché devra se mettre OUT. Les mines ne projetant pas de billes seront exclues de cette catégorie.

- Article 3 -

Respect des lieux.

Il est demandé à chaque joueur de ne pas endommager le terrain sur lequel il pratique l'Airsoft et de respecter son environnement.

Les terrains d'Airsoft ne sont pas des décharges, hormis les billes, chaque joueur devra rapporter ses débris (sauf si poubelles à disposition).

- Article 4 -

Comportement et attitude.

Compte tenu des conditions d'exercice de notre activité, le port des tenues camouflées ou tenues de type militaire est toléré. Par ailleurs, chaque membre est responsable de respecter les articles du Code Pénal à ce sujet.

Nous demandons à tous les joueurs de veiller à ne pas créer de confusions dans l'esprit des Tiers. Ainsi, par respect des lois en vigueur, les joueurs sont priés de ne compléter leurs tenues qu'une fois arrivés sur l'aire de jeu et de transporter leur matériel en toute discrétion.

Nous encourageons à communiquer sur la nature des activités auprès des tierces personnes présentes aux alentours du terrain et ce pour éviter toute confusion.

Chaque joueur s'engage à ne pas organiser ou participer à des parties sauvages dans des lieux non autorisés et/ou en compagnie de personnes litigieuses (mineurs, extrémistes...). Seules les parties approuvées par les associations membres sont autorisées (et donc couvertes par les assurances, ce qui n'est pas le cas des parties sauvages).

- Article 5 -

Législation.

Extrait du Décret 99-240 du 24 Mars 1999 (ou ultérieurement publiées) relatif aux conditions de commercialisation de certains objets ayant l'apparence d'une arme :

« Art. 1er - L'offre, la mise en vente, la distribution à titre gratuit ou la mise à disposition à titre onéreux ou gratuit des objets neufs ou d'occasion ayant l'apparence d'une arme à feu, destinés à lancer des projectiles rigides, lorsqu'ils développent à la bouche une énergie supérieure à 0.08 joule et inférieure à 2 joules, sont réglementées dans les conditions définies par le présent décret.

Art. 2 - La vente, la distribution à titre gratuit à des mineurs ou la mise à disposition à titre onéreux ou gratuit des produits visés à l'article 1er du présent décret sont interdites. ».

Extrait de l'Ordonnance 2000-916 du 19 septembre 2000 (ou ultérieurement publiées) relative au port de l'uniforme :

« Article 433-14 : Est puni d'un an d'emprisonnement et de 15000 euros d'amende le fait, par toute personne, publiquement et sans droit : 1° De porter un costume, un uniforme ou une décoration réglementés par l'autorité publique ; 2° D'utiliser d'un document justificatif d'une qualité professionnelle ou d'un insigne réglementés par l'autorité publique ; 3° D'utiliser un véhicule dont les signes extérieurs sont identiques à ceux utilisés par les fonctionnaires de la police nationale ou les militaires.

Article 433-15 : Est puni de six mois d'emprisonnement et de 7500 euros d'amende le fait, par toute personne, publiquement, de porter un costume ou un uniforme, d'utiliser un véhicule, ou de faire usage d'un insigne ou d'un document présentant, avec les costumes, uniformes, véhicules, insignes ou documents distinctifs réservés aux fonctionnaires de la police nationale ou aux militaires, une ressemblance de nature à causer une méprise dans l'esprit du public. ».

Pour plus d'informations, consulter le site www.legifrance.gouv.fr.

Texte approuvé par les personnes représentant les associations membres :

Représentant SPAS44 n° 1
Date et signature :
APPROUVE NUMERIQUEMENT

Représentant SPAS44 n° 2
Date et signature :
APPROUVE NUMERIQUEMENT

Représentant TGV n° 1
Date et signature :
APPROUVE NUMERIQUEMENT

Représentant TGV n° 2
Date et signature :
APPROUVE NUMERIQUEMENT

Représentant TOP n° 1
Date et signature :
APPROUVE NUMERIQUEMENT

Représentant TOP n° 2
Date et signature :
APPROUVE NUMERIQUEMENT

Représentant VAS n° 1
Date et signature :
APPROUVE NUMERIQUEMENT

Représentant VAS n° 2
Date et signature :
APPROUVE NUMERIQUEMENT

Représentant WDT n° 1
Date et signature :
APPROUVE NUMERIQUEMENT

Représentant WDT n° 2
Date et signature :
APPROUVE NUMERIQUEMENT

Rectificatifs	
Version	Date
1.0	20.04.2007
1.1	16.05.2007
1.2	26.10.2007
1.3	11.02.2008