

Guide sur la rédaction d'un règlement intérieur pour la constitution d'une association à but non lucratif régie par la loi du 1er Juillet 1901

proposé par la

Fédération Française d'Airsoft

version 1.0 du 14 décembre 2015

Licence Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr>

[Préambule](#)

[Sécurité](#)

[Puissances maximales, distances de sécurité et modes de tir](#)

[Définition des modes de tirs](#)

[Intérieur](#)

[Extérieur](#)

[Commun](#)

[Mineurs](#)

[Pyrotechnie](#)

[Non-joueurs](#)

[Respect des biens et des lieux](#)

[Fair-play et Out](#)

[Code moral](#)

[Adhésions](#)

[Parrainage](#)

[Cotisations](#)

[Droit d'entrée aux parties](#)

[Affiliation et licences](#)

[Accueil des mineurs](#)

Préambule

Ce document fait partie d'un dossier d'aide à la création d'une association d'Airsoft proposé par la Fédération Française d'Airsoft. Il s'agit d'un exemple de règlement intérieur pouvant servir de base à la création du règlement intérieur de votre association. Il comporte, pour chaque article, une explication, des conseils et un exemple d'article adapté. Pour rédiger le vôtre à partir de cet exemple, vous pouvez utiliser le document comportant ce règlement intérieur type sans les conseils.

Règlement Intérieur

Sécurité

Dans cet article nous abordons les règles élémentaires de sécurité. Pour plus de sécurité, vous pouvez aller plus loin que ce qu'impose la législation et imposer certaines consignes et normes aux participants. Par exemple vous pouvez imposer le port obligatoire de protections oculaires répondant aux normes adaptés pour l'airsoft, et l'interdiction des protections grillagés pour les yeux, ces dernières ne disposant d'aucune norme, et présentant un risque d'éclat suite à la fragmentation des billes. Par exemple la certification EN 166 F ne certifie que jusqu'à 0,88 joules, soit environ 308 fps à la 0,20g, ce qui est largement insuffisant pour l'Airsoft. Seules les normes EN 166 A et EN 166 B offrent des niveaux de protections adaptées et sont reconnues en France, donc par l'assurance en cas d'accident. En cas d'accident, le juge vérifiera ce que vous avez fait pour éviter les risques, et prendre des normes disponible ailleurs, comme dans le code du travail et le code du sport pour les protections oculaires, jouera en votre faveur.

- Le port de protections oculaires est obligatoire, du début à la fin de la partie, sur tout le terrain, y compris en zone neutre pendant les parties.
- Les protections oculaires doivent obligatoirement être certifiées EN 166 B ou EN 166 A, la certification devant figurer sur les verres.
- Les masques grillagés sont autorisés seulement si complétés par une protection oculaire certifiée EN 166 B ou EN 166 A.
- Les tirs à la tête sont tolérés s'il s'agit de la seule partie visible, mais à éviter au maximum. Dans ce cas, il est interdit de procéder à des tirs multiples sur le joueur. Il est conseillé aux joueurs de porter des protections faciales.
- 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.

Puissances maximales, distances de sécurité et modes de tir

Cette partie nous permet de définir les limites de puissance et distances minimales de sécurité. C'est une partie très importante pour la sécurité, mais également pour la jouabilité afin de garder un équilibre entre les différents modes de jeu. Il s'agit ici des puissances que vous retrouverez dans la plupart des associations, elles ne sont en rien obligatoires, mais les adopter vous permettra d'aller plus facilement participer à des parties chez d'autres associations sans devoir modifier la puissance de vos répliques à chaque fois pour respecter leur règlement. Attention, pas plus de 2 Joules à l'Airsoft, soit 463fps avec des billes de 0.20 grammes. Les protections oculaires ne sont pas forcément faites pour supporter plus, et on sort de la catégorie Airsoft au delà. Ne prenez donc pas de risque et limitez les puissances à 2 joules. En choisissant 450fps vous serez tranquille malgré l'imprécision des chronys.

Les informations ci-dessous sont présentées sous la forme suivante :

- Modes de tir : puissance maximale tolérée - distance minimale de sécurité obligatoire.
- Les puissances sont exprimées en fps (pieds par secondes) avec des billes de 0.20 grammes.
- Les distances sont exprimées en mètres.

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.
- L'automatique est le mode de tir avec lequel les tirs se poursuivent tant que la gâchette est pressée, dans la limites des munitions chargées.

Intérieur

- Coup par coup et semi-automatique : 350 fps - 3m
- Rafale et automatique interdits depuis un bâtiment, vers un bâtiment, dans un bâtiment ou à travers un bâtiment

Extérieur

- Automatique, rafale, semi-automatique et coup par coup: 350 fps - 5m
- Semi-automatique et coup par coup : 400 fps - 15m
- Coup par coup : 450 fps - 25m

Commun

- Si la distance est inférieure à 5m en extérieur, 3m 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.
- Une fois les répliques passées au chrony, une attention particulière sera portée par les responsables de l'association à la sensibilisation des nouveaux joueurs quant aux puissances des répliques et aux dégâts qu'elles peuvent causer.
- Le tir sans visibilité (à la libanaise), ou en cloche est interdit.
- 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.
- Les personnes touchées ne tirent pas, y compris dans la zone neutre.

Mineurs

- Les répliques de plus de 0.08 joules sont interdites aux mineurs.

Pyrotechnie

Attention à la pyrotechnie (pétards, feux d'artifices, fumigènes...). Les artifices artisanaux sont illégaux sans diplôme d'artificier, ils sont dangereux (risques d'explosions, de brûlures, d'asphyxie, d'incendie...). Les artifices homologués sont à utiliser avec précaution, en respectant les précautions d'utilisation et en fonction du terrain (attention aux fumigènes en intérieur, aux artifices qui risquent de provoquer des incendies sur terrains secs...).

- Les artifices pyrotechniques artisanaux sont interdits.
- Les artifices pyrotechniques sont soumis à l'approbation des responsables de l'association avant chaque partie. L'approbation ou le refus sera motivé en fonction du terrain (végétation, proximité des habitations), du type de partie, et de l'artifice. La décision des responsables à ce sujet n'est pas contestable.

- Les artifices pyrotechniques, acceptés par les responsables de l'association, devront être utilisés en respectant leurs précautions d'utilisations et les éventuelles contraintes imposées par les responsables de l'association.

Non-joueurs

Il est important de prévoir quelques règles au sujet des personnes extérieures au jeu qui passeraient éventuellement par là, pour ne pas leur faire courir de risque.

- 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 pointées 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 « OK » pour que la partie puisse reprendre.

Respect des biens et des lieux

Cette partie vous permettra de montrer à vos interlocuteurs, lorsque vous demanderez l'autorisation pour un terrain par exemple, l'importance que vous accordez au respect des terrains de jeu, en inscrivant ces obligations directement dans votre règlement intérieur.

- 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.

Fair-play et Out

Ici on va spécifier l'obligation de fair-play, composante essentielle à la pratique de l'Airsoft, ainsi que les règles générales lorsqu'un joueur se fait toucher par une bille.

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.
- 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.

Code moral

Les règles qui suivent sont un simple rappel de la législation et du bon sens à appliquer pour pratiquer un Airsoft responsable. Les rappeler ici permet à tous vos adhérents et à vos invités à vos parties d'en prendre connaissance pour les respecter.

- 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.
- Les tenues militaires sont susceptibles de prêter à confusion dans l'esprit d'éventuels passants. Ainsi il est interdit aux joueurs de porter leur tenue complète en dehors du terrain. Les joueurs ne devront revêtir leur tenue de jeu qu'une fois arrivés sur le terrain. De même ils devront se changer à nouveau avant de quitter le terrain.
- 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.

Adhésions

Détaillons les règles spécifiques aux adhésions : Comment un nouveau peut-il adhérer à l'association, la cotisation. et ses modalités de paiement.

Parrainage

Le parrainage est un bon moyen, très utilisé, pour apprécier les qualités d'un candidat tout en l'aidant à démarrer correctement grâce à son parrain qui sera un véritable "coach" pour lui.

- Chaque candidat à l'adhésion doit se trouver un parrain adhérent à l'association. La liste des parrains potentiels sera désignée et mise à jour régulièrement par les membres du Conseil d'Administration parmi les adhérents actifs ayant une certaine ancienneté au sein de l'association.

- Le candidat et son parrain devront se rencontrer une première fois en dehors d'une partie d'Airsoft. Ils pourront en profiter pour échanger sur l'Airsoft, sur l'association. Le parrain sera là pour aider le candidat à débiter l'Airsoft dans de bonne condition. Il pourra également lui promulguer des conseils, notamment au sujet du choix de l'équipement, ou de la façon de jouer.
- Si le parrain estime le candidat apte à débiter la pratique en tant que débutant au sein de son association, il le présentera à l'association au cours d'une partie.
- Le parrain devra jouer avec le candidat à chaque partie tant que le candidat ne sera pas accepté ou refusé au sein de l'association. Il en profitera pour apprécier son fair-play, notamment en le testant de temps à autre, ainsi que sa conduite sécuritaire, et tous les points qu'il jugera nécessaire.
- Quand le parrain jugera le candidat apte à rejoindre l'association, il soumettra sa candidature aux membres du Conseil d'Administration. Le Conseil d'Administration pourra alors prendre une décision, ou demander une ou plusieurs parties supplémentaires pour juger le comportement du candidat afin de prendre une décision.
- Cette procédure est la même pour tous les candidats à l'adhésion, qu'ils sollicitent un statut de membre actif ou occasionnel.

Cotisations

C'est le moment de définir les règles sur les cotisations. Voici une proposition, à adapter pour votre association.

- La cotisation pour les membres actifs s'élève à 30€ par année pour les membres participants au minimum trois fois dans l'année aux travaux d'aménagement et d'entretien des terrains. Les autres membres actifs devront s'acquitter de 30€ supplémentaires à titre compensatoire, soit 60€ au total.
- La cotisation des membres actifs est payable avant le 1er février pour les membres déjà adhérents l'année précédente, sous peine de radiation pour non paiement de la cotisation.
- Le Conseil d'Administration pourra accorder, au cas par cas, en fonction des difficultés financières des adhérents qui en font la demande (chômeurs, étudiants...), la possibilité de payer la cotisation en nature, ou des facilités de paiement. Les paiements en nature sont des services rendus à l'association. Pour cela le membre déjà adhérent l'an dernier devra en faire la demande avant le 1er février, le Conseil d'Administration statuera sur chaque demande.
- Les membres occasionnels sont les membres de l'association qui participent à des parties jusqu'à cinq fois maximum dans l'année. Ils devront s'acquitter d'une cotisation de 5€ par partie. Au delà de cinq parties ils devront basculer en membres actifs et ajouter 15€, ou

45€, en complément, en fonction de leurs participations aux travaux d'aménagement et d'entretien.

Droit d'entrée aux parties

Certaines parties peuvent être payantes. Définissons ici les règles s'y référant.

- En dehors de certaines OP ayant un droit d'entrée propre défini, les personnes extérieures à l'association peuvent participer gratuitement à trois parties par an.
- Au delà de trois parties par an, les personnes extérieures à l'association devront s'acquitter d'un droit d'entrée de 5€ pour chaque participation supplémentaire, en dehors de certaines OP ayant un droit d'entrée propre défini.
- Le Conseil d'Administration a toute autorité pour refuser l'accès aux parties à certains joueurs non adhérents.
- L'organisateur de la partie est responsable de l'événement : Il est libre de refuser et/ou de renvoyer toute personne qui contreviendrait au présent règlement intérieur, ou qui perturberait l'événement de toute autre manière qui soit.

Affiliation et licences

Votre association est affiliée à la FFA, dites-le ici ! Cela démontre votre sérieux et vous permet de rappeler à vos joueurs et à vos invités de respecter les règles de pratique d'un Airsoft responsable de la FFA. Cela vous permet également de spécifier les obligations imposées par l'assurance.

- 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 d'un 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.

Accueil des mineurs

Que vous souhaitiez accueillir des mineurs ou non, leur statut particulier vous oblige à prévoir certaines dispositions à leur rencontre. Vous pouvez décider de les refuser purement et simplement, ou de les autoriser sous certaines conditions, en respectant la législation en vigueur. Dans notre cas nous les autorisons, moyennant certains aménagement de bon sens, dans le respect de la loi. Vous devez vous référer au dossier d'accueil des mineurs de la FFA pour plus d'informations sur les obligations à ce sujet.

- Les mineurs sont acceptés aux parties de l'association, sous certaines conditions :
- Les mineurs de moins de 16 ans devront systématiquement être accompagnés d'un représentant légal durant toute la durée du jeu. Les mineurs à partir de 16 ans devront être accompagnés d'un représentant légal pendant toute la durée de jeu lors de leur première journée de pratique au sein de l'association.
- Ils devront présenter une autorisation parentale les autorisant à pratiquer l'Airsoft dans le respect de la législation.
- Ils ne devront pas utiliser de répliques ayant une puissance de plus de 0,08 joule.
- Pour les adhérents mineurs, un bulletin d'adhésion spécifique pour les mineurs devra être utilisé. Ce bulletin spécifique devra notamment comporter une attestation parentale, les coordonnées de la personne à prévenir en cas d'accident, les problèmes médicaux connus et les conduites à tenir en cas de problème, les allergies médicamenteuses et les allergies graves, une autorisation d'intervention médicale et d'hospitalisation.
- Les mineurs devront être accueillis dans le respect de la législation en vigueur en matière d'accueil des mineurs, et dans le respect des règles d'accueil des mineurs de la Fédération Française d'Airsoft.