

## CHARTRE GITA58.

### I - REGLEMENT INTERIEUR

#### 1 - Les obligations d'adhésion

Article 1 : Etre âgé de 18 ans à la date d'adhésion.(majorité acquise)

Article 2 : Tout adhérent doit être équipé d'une réplique et obligatoirement de billes biodégradables.

Article 3 : Toute personne rejoignant l'association devra s'acquitter de la cotisation auprès du trésorier, qui s'élève à 30 euros par an (tarif dégressif et en vigueur depuis le 17 février 2012).

Article 4 : Toute personne rejoignant l'association devra contre signer l'ensemble des documents mis à disposition par l'association comme son règlement intérieur.

Article 5 : Toute personne rejoignant l'association doit obligatoirement disposer d'une assurance responsabilité civil. L'association n'étant pas responsable de vos actes.

Article 6 : Si vous avez des convictions raciales ou religieuses exprimées qui pourrait causer des conflits avec d'autres membres.

#### 2 - Assurance

Article 1 : Les joueurs souhaitant intégrer l'association devront s'acquitter d'une cotisation fixée par le bureau lors de leur troisième partie pour couvrir les frais d'assurance, Les joueurs à l'essai devront respecter le règlement ci contre ainsi que les règles de sécurité de l'association.

Article 2 : Les joueurs appartenant à une association autre sont sous la responsabilité de celle-ci.

#### 3 - Convivialité et conseils

Article 1 : Dans un cadre exceptionnel, une réplique peut être prêtée par un des membres. La personne recevant le prêt s'engage à restituer la réplique dans l'état où elle l'avait reçu et, dans le cas contraire, devra assumer sa réparation voir son remplacement. Le prêt d'une réplique n'est pas obligatoire.

Article 2 : Tous les joueurs doivent observer les mêmes règles à savoir être fair-play, respect de la personne et de ses adversaires, etc...

Article 3 : Nous recommandons, le grillage facial, le port de gants (ou mitaines), chaussures montantes, coiffures (casque, chapeau de brousse, bandana, etc...) et de vêtements épais (tel que les treillis).

#### 4 - Lois

Article 1 : Parties organisées sur terrain privé exclusivement.

Article 2 : Répliques non visibles en public (sacs et mallettes)

Article 3 : les mineurs n'ont pas le droit d'utiliser des répliques développant à la bouche une énergie supérieure à 0.08 joules, voir Décret n° 99-240 du 24 mars 1999. vous l'aurez compris au delà de 2 joules une licence de tir devient obligatoire, il ne s'agit plus d'airsoft.

Article 4 : Le port d'uniformes des unités et administrations tels que gendarmerie, police nationale, sont à proscrire puisqu'ils sont interdits, sinon fortement réglementés (port illégal d'uniforme, usurpation de qualité, usurpation de pouvoir) même si l'airsoft doit se pratiquer seulement sur le domaine privé.

Article 5 : Tous port de grade militaire ou autre force de l'ordre est totalement interdit.

## 5 - Respect des sites et des individus

Article 1 : Pas de vandalisme (pas de tir sur les véhicules)

Article 2 : Ramasser vos détritiques (fumi, emballage...)

Article 3 : Pas de tirs sur les animaux

Article 4 : Respect des promeneurs, chasseurs

Article 5 : Respect des joueurs et Fair-Play de rigueur en toutes circonstances

## 6 - Normes de sécurité

Article 1 : Lunette de protections adaptées obligatoires

Article 2 : Puissance maximum:

aeg: 350 fps à la 0.20 (1.14j)

gbb: 320 fps à la 0.20 (1.14j)

contre-snipe: 400 fps à la 0.20 (1.50j)

snipe: 450 fps à la 0.20 (1.88j)

pompe: 320 fps à la 0.20 (0.9j)

Distance de tir (min): AEG-GBB: 5m min en coup par coup / Snipe-Contre-Snipe/: 10m min

Article 3 : Alcool autorisé avec modération.

Article 4 : Stupéfiant interdit.

## 7 - Environnement

Article 1 : Seules les billes biodégradables sont autorisées sur nos terrains et dans nos parties, dans le cas contraire, les personnes seront invitées à changer leurs billes ou à rentrer chez elles.

Article 2 : Tous les membres de l'association se doivent de respecter le terrain et l'environnement dans lequel ils évolueront, en ne jetant aucun déchets de quelques natures qu'ils soient dans l'espace de jeu ou ses abords.

## 8 - Avertissement et Sanctions

Article 1 : Toute personne ne respectant pas le règlement intérieur et la charte de l'airsofteur se verra exclue de la partie et le conseil prendra les sanctions prévues à cet effet dans les Statuts de l'association.

Article 2 : Toutes personnes n'ayant pas payé sa cotisation à l'association après sa période d'essai de deux mois ou de 2 parties n'auront plus d'accès sur nos terrains et dans nos parties.

Article 3 : Tous les signataires de la Charte du GITA58 et du règlement intérieur de celle-ci s'engagent aux respects des règles et conseils qui y sont énoncés. En cas de non respect, le conseil votera une sanction disciplinaire, de la mise à pied à l'exclusion.

## 9 - Divers

Article 1 : Le fonctionnement de l'association est détaillé dans les Statuts de l'association.

Article 2 : Aucun non-adhérent ne peut inviter une personne sans l'accord d'un membre du conseil. Un adhérent peut inviter une personne étrangère à l'association, dans la limite imposée de place disponible.

Article 3 : En cas de présence de personne débutant l'airsoft, un rappel des règles de sécurité et de fair-play sera établi par un responsable de partie ou un membre désigné par le président. Il sera effectués de temps en temps à un rappel des consignes élémentaires.

Article 4 : Les contenus du Règlement Interieur et de la Charte du GITA58 peuvent-être modifiés par vote du conseil sur demande d'au moins la moitié des membres, d'un membre fondateur ou du Président.

Article 5: les adhérents ont un droit de regard sur le règlement intérieur et la charte du GITA58. En cas de modification, les adhérents ont un droit de consultation, la validation définitive se faisant par les membres du conseil.

## II - CHARTE DU GITA58

### 1 - Sécurité en zone de jeu, et zone de jeu

Article 1 : Sur le terrain de jeu, ainsi que dans la zone neutre et dans la zone technique, le port d'une protection oculaire sérieuse est obligatoire. masque intégrale de type paintball, masque grillagé, lunette de protection balistique...penser à vous équiper avec des lunettes à protections latérales (protection de tirs de coté...) il est interdit de retirer une protection oculaire en zone de jeu, en zone neutre, et en zone technique (zone chrony).

Article 2 : la zone neutre est balisée et est située à proximité des sacs et bardas. Lunette obligatoire en cours de partie, à chaque fin de partie vous pouvez retirer vos Lunette. (attendre le coup de sifflet et annonce orale des arbitres et/ou organisateurs)

Article 3 : la zone technique (chrony) est balisée (Lunette obligatoire en toute circonstance)

Article 4 : les respawn et le terrain de jeu sont balisés et/ou une barriere naturel est en place (bornes, clotures, rubalises) (Lunette obligatoire jusqu'à rejoindre la zone neutre et dans l'attente de la fin de partie)

### 2 - Distances de tir et zones de tir

Article 1 : la limite de tir est fixée à 5 metres minimum pour AEG, GBB, SPRING, moins de 5m il est donc interdit de tirer. (si un face à face est crée, il faut reculé chacun de son coté sans tirer et en le signalant mutuellement)

Article 2 : Aeg, gbb entre 5 et 10 mètres, placer le selecteur en coup par coup.

Article 3 : la limite de tir est fixée à 10 mètres minimum pour les snipes et contre-snipes.

Article 4 : interdiction de tirer dans la zone neutre et la zone technique

Article 5 : Autorisation de tirer en zone chrony, attention à vos voisins et méfiez-vous des rebonds de billes.

### 3 - Puissance, vitesse de tir et chronographe

Article 1 : aeg: 350 fps à la 0.20 (1.14j)

Article 2 : gbb: 350 fps à la 0.20 (1.14j)

Article 3 : contre-snipe (coup par coup): 400 fps à la 0.20 (1.50j)

Article 4 : snipe (coup par coup): 450 fps à la 0.20 (1.88j)

Article 5 : pompe: 300 fps à la 0.20 (0.84j)

Article 6 : le passage au chronographe (chrony) est obligatoire à chaque début de journée. un controle (dépistage) peut être demandé en cas de doute et à tout moment. Le refus de s'y plier entraîne l'exclusion de la partie.

### 4 - Répliques, artifices et upgrades

Article 1 : en cas d'utilisation de répliques upgradées et de matériels divers (lance-grenades, de mines, de fumis, de grenades à main, de taiser (rire)), merci de le signaler à tous les joueurs et surtout aux arbitres. les pétards perso sont interdits (sauf exception, consultez un arbitre et/ou organisateur).

Article 2 : L'utilisation d'artifices divers est soumise à restriction. vous devez consulter un arbitre et/ou organisateur. l'été tout les artifices sont interdits.

Article 3 : le port de votre réplique hors zone de jeu, doit se faire canon vers le bas, bouchon de canon au canon, et sécurité enclenchée. le bouchon de canon n'est pas obligatoire mais vivement recommandé. (attention aux surprises de type billes engagées, sécurité mal enclenchée...)

Article 4 : En dehors des zones de jeux, l'index doit rester contre le corps de la réplique ou sous le pontet, mais jamais sur la détente. en cas de stress, de chute ou autre, le tir par imprudence est très vite arrivé. canon vers le bas avant tout.

Article 5 : L'utilisation de laser est soumise à restriction:

Pour éviter toutes lésions oculaires, seuls seront autorisés les lasers de classe 1 et 2.

Donc les lasers inférieurs à 1mW. (plus de précisions à lire dans l'annexe 1 LASER:

SECURITE ET PUISSANCE

### 5 - Situations, localisations et conditions de tir

Article 1 : Les headshots doivent être impérativement évités surtout si l'ensemble du corps est visible, ceci vaut notamment pour les snipers et contre-snipers.

Article 2 : Le tir à la libanaise est interdit (tir à l'aveugle)

Article 3 : Les tirs à moins de 5 mètres sont interdits comme écrit plus haut. (20 m pour les snipes et contre-snipe). s'il y a litige, merci de communiquer entre vous, et de reculer chacun de votre côté sans tirer évidemment. Si le litige est durable, consulter l'avis d'un arbitre et/ou organisateur. Dans ce genre de situation le fair-play est essentiel.

Entre 5 et 10 mètres les Aeg/gbb doivent être réglés en coup par coup.

### 6 - Communication

Article 1 : En cas de litige entre 2 joueurs, 2 solutions, ou vous reculez chacun de votre côté (sans tirer), ou vous sortez tous les 2.

## 7 - Conditions d'interruptions de partie

Article 1 : En cours de partie si un promeneur, un chasseur, un taliban, un chien, un chevreuil, vient à pénétrer dans le terrain, vous devez immédiatement criez fort:

Halte au feu, partie neutralisée, ne bougez pas.

signalez immédiatement sur radio le problème à tous les joueurs, la partie est donc figée.

Les arbitres et/ou organisateurs relanceront un décompte comme ci-dessus pour continuer la partie une fois que le problème est résolu.

## 8 - Positions et conditions des joueurs actifs et outs

Article 1 : Lorsque vous êtes touchés, vous devez suivant le cas retourner au respawn (sauf en out defense: appel du médecin)

Article 2 : le retour au respawn se fait clairement, vous devez rentrer dans la zone respawn, et criez RETOUR EN JEU lorsque vous la quittez surtout si présence proche d'adversaires.

Article 3 : Lorsque vous êtes touchés, et que vous êtes en out defense, vous devez vous assoir, vous coucher pour ne pas gêner le jeu, ne bougez pas, ne communiquez pas. vous pouvez seulement appelé le MEDIC.

Article 3 : Les out oraux de face sont autorisés du moment qu'il y a un effet de surprise. la distance orale est de maximum 10 mètres, en clair tirez d'abord (coup par coup entre 5 et 10 mètres), parlez ensuite, tout en respectant la règle des 5 mètres. cette règle est seulement valable pour un face à face entre 2 joueurs (one to one)

Article 4 : Les out oraux dans le dos sont autorisés du moment qu'il y a un effet de surprise, attention au nombre de joueurs outés dans le dos, la distance orale est de maximum 10 mètres,

plus de 2 joueurs vous tirez en priorité (coup par coup entre 5 et 10 mètres), tout en respectant la règle des 5 mètres.

Article 5 : Un assaut qui se termine à moins de 5 mètres du joueur adverse, donne avantage au joueur qui réalise l'assaut. Le joueur adverse est considéré comme étant OUT. L'assaut doit être clair et d'une seule traite, sans interruption.

## III - ANNEXE 1

### 1 - Laser: sécurité et puissance

Rappel des normes en vigueur: Les classes de Lasers

Les lasers sont affectés à différentes classes en fonction du danger potentiel de leur rayonnement accessible: classe 1, 2, 3A, 3B et 4 (1, 1M, 2, 2M, 3R, 3B et 4).

#### Classe 1

Les lasers de la classe 1 sont intrinsèquement inoffensifs, même lors d'erreurs de manipulation ou de l'emploi de moyens optiques (p. ex. des jumelles, un microscope, etc.).

## Classe 2

Les lasers de la classe 2 n'émettent que dans le spectre visible et fournissent une puissance maximale de 1 milliwatt (mW). Un regard direct dans le faisceau, même lors de l'emploi de moyens optiques, n'entraîne pas de lésions. Toutefois, un fort éblouissement peut être ressenti. Le réflexe de fermeture de la paupière ne doit cependant pas être entravé.

## Classe 3A

Pour les lasers de la classe 3A, le faisceau est élargi, généralement en forme de cercle ou de trait, par une optique spéciale. Ils développent une puissance maximale de 5 mW dans la gamme visible. Dans cette dernière, la part de rayonnement pouvant pénétrer dans l'œil correspond au rayonnement d'un laser de la classe 2 ; dans la gamme invisible, à celui d'un laser de la classe 1. Pour autant que l'observateur occasionnel n'utilise aucun instrument optique auxiliaire, ses yeux ne peuvent pas être irradiés de manière inadmissible.

## Classe 3B

En émission continue, les lasers de la classe 3B ont une puissance maximale de 0,5 Watt. Regarder directement dans le faisceau ou une réflexion spéculaire peut provoquer des lésions oculaires, même lors d'expositions brèves.

## Classe 4

La classe 4 regroupe tous les lasers ne répondant pas aux conditions des classes 1, 2, 3A ou 3B. Il n'y a pas de limite supérieure pour les lasers de la classe 4. Le rayonnement et ses réflexions mettent fortement en danger les yeux et la peau.

Pour éviter toute lésion au niveau des yeux, seuls seront autorisés les lasers de classe 1 et 2. Donc les lasers inférieurs à 1mW.

## 2 - Condition d'utilisation et de transport des répliques

Nos véhicules sont souvent garés le long de la route, pour faire le plein de billes, nous devons quelquefois rejoindre la route, merci à tous de rester discrets surtout quand un véhicule approche. Ne pas oublier qu'une réplique donc une arme factice est considérée suivant l'utilisation que l'on en fait comme une ARME "réelle". lire attentivement ce qui suit:

### Article 132-75 du Code pénal

Modifié par Loi n°2004-204 du 9 mars 2004 - art. 12 () (portant adaptation de la justice à l'évolution de la criminalité)

Est une arme tout objet conçu pour tuer ou blesser.

Tout autre objet susceptible de présenter un danger pour les personnes est assimilé à une arme dès lors qu'il est utilisé pour tuer, blesser ou menacer ou qu'il est destiné, par celui qui en est porteur, à tuer, blesser ou menacer.

Est assimilé à une arme tout objet qui, présentant avec l'arme définie au premier alinéa une ressemblance de nature à créer une confusion, est utilisé pour menacer de tuer ou de blesser ou est destiné, par celui qui en est porteur, à menacer de tuer ou de blesser....