

Charte inter-associations pour la pratique de l'airsoft en Picardie.



Quelques associations Picardes ont décidé de mettre en place un référentiel commun concernant l'airsoft.

L'objectif est de permettre à différentes associations de jouer selon les mêmes critères lors de parties ou OP communes. Le dénominateur commun à tous étant de voir l'airsoft se maintenir durablement en France.

Cette charte est établie dans le respect de la loi en cours et plus particulièrement :

- décret 99-240 du 24 mars 1999 relatif aux conditions de commercialisation de certains objets ayant l'apparence d'une arme à feu.
- décret N°71-153 du 10 septembre 1971 relatif aux engins pyrotechniques.
- article 433-14 du code pénal interdisant le port illégal de grades et uniformes de la police et de la gendarmerie, de porter un costume, un uniforme ou une décoration réglementée par l'autorité publique.
- article R645-1 du code pénal relatif au port de tenues allemandes de la seconde guerre mondiale ainsi que les insignes et accessoires y compris les répliques s'y référant.
- article 32, alinéa 1 du décret-loi du 18 avril 1939 concernant le port des armes blanches.
- Décret n°95-589 du 6 mai 1995 relatif à l'application du décret du 18 avril 1939 fixant le régime des matériels de guerre, armes et munitions.
- Loi n° 2011-267 du 14 mars 2011 d'orientation et de programmation pour la performance de la sécurité intérieure (LOPPSI 2).
- Décret n° 2013-700 du 30 juillet 2013 portant application de la loi n° 2012-304 du 6 mars 2012 relative à l'établissement d'un contrôle des armes moderne, simplifié et préventif

Sommaire

Sommaire	2
Présentation de l'airsoft	4
Engagements contractuels	4
1.Contrôle des mineurs.....	4
2.Participation Au Frais (PAF)	4
3.Contrôle accès au terrain, assurance et lieu de pratique autorisé.....	4
3.1.Confirmation de l'âge du joueur.....	4
3.2.Assurance des participants	5
3.3.Utilisation du terrain de jeu.....	5
4.Mesure chrony et puissance maximale admise.....	5
5.Bridage des répliques et signalisation	5
6.Protocole de passage au chronographe	6
1.Briefing et rappel des procédures	6
2.Classification des répliques	6
3.Arbitrage et sanctions	6
4.Prévention des accidents et signalisations	7
5.Comportement et responsabilisation du joueur sur le terrain	10
6.Joueur référent	10
7.Mise à disposition d'une aire de test	11
8.Logistique lors d'organisation d'OP (partie de plus d'une journée)	11
9.Utilisation de matériel réglementé	11
10.Utilisation de couteau ou autres armes blanches	12
11.Droit à l'image	12
12.Kit List trousse de secours pour organisateurs	13
13.Utilisation et quantité des chargeurs high/mid/low cap	13
14.Après session : l'after	13

15. Annexes (les liens concernant le matériel sont donnés à titre indicatifs sans but publicitaire)	14
1. Textes de loi	14
2. Chrony	14
3. Tente et Barnum	14
4. Matériel R.S	15
5. Tableaux récapitulatifs des puissances	15
6. Documents utiles	15

Présentation de l'airsoft

L'airsoft pratiqué avec des lanceurs ayant l'apparence de répliques d'armes d'une puissance comprise entre 0,08 joule et 2 joules est strictement réservé aux personnes majeures conformément au décret 99-240 cité en référence ci-dessus.

Le principe est d'opposer deux ou plusieurs équipes qui ont chacune un objectif à atteindre.

Les joueurs sont équipés de répliques d'armes projetant des billes de 6 mm en matière biodégradable (parfois en 8 mm) grâce à de l'air comprimé.

Cette activité de loisirs met en avant des qualités humaines indispensables pour le bon déroulement des parties, telles que le fair-play, l'esprit d'équipe, la communication, la réflexion, l'endurance physique, le respect d'autrui, l'honnêteté.

L'airsoft est en pleine expansion en France et nécessite un encadrement réglementé tout en laissant une certaine souplesse dans la mise en œuvre. Cependant un certain nombre de points fondamentaux doivent être respectés afin de ne pas mettre en péril les joueurs d'airsoft voire l'activité elle-même.

C'est le but de cette charte qui engagera les signataires à se conformer à ses préceptes lors de l'organisation de simples parties (une journée) ou d'OP (au moins deux jours).

Engagements contractuels

Contrôle des mineurs

Les présidents d'associations s'engagent à ne pas mettre à disposition des mineurs des répliques développant une puissance supérieure à 0,08 joule y compris au sein de leur association en accord avec le décret 99-240.

En cas d'utilisation de répliques développant une puissance inférieure à 0,08 joules, le décret ne s'applique pas.

Participation Au Frais (PAF)

Lors de l'organisation de parties/OP payantes, le contenu de la PAF, doit être communiqué aux joueurs le détail afin d'en justifier le montant.

Contrôle accès au terrain, assurance et lieu de pratique autorisé

Confirmation de l'âge du joueur

Les joueurs doivent être en mesure de présenter une pièce d'identité prouvant leur majorité si cela leur est demandé (C.N.I ou permis de conduire). En cas de refus, le joueur ne sera pas autorisé à jouer.

Assurance des participants

Le contexte de l'airsoft impose que les associations et leurs membres soient assurés tant en responsabilité civile (dommages causés à un tiers) qu'en individuelle accident (dommages causés à soi-même ou un tiers identifié ou non).

A *minima*, les associations qui sont organisatrices d'évènement doivent être assurées en responsabilité civile pour leurs membres comme pour leurs invités.

Selon la nature du terrain, il est recommandé d'assurer les biens qui y figurent.

Utilisation du terrain de jeu

Le terrain doit être un terrain avec autorisation écrite de pratique de l'airsoft, sécurisé, tant du point de vue de l'affichage informatif, balisage, pancartes etc. que de l'état des éventuelles infrastructures (vitres cassées, escaliers branlants, trous profonds...).

Selon la nature du terrain, les organisateurs doivent favoriser l'arrivée des secours par un balisage adapté et visuellement reconnaissable.

Remise en état des lieux (détritus ...), entretien si nécessaire.

L'association doit pouvoir présenter, à la demande de quiconque, les documents légaux prouvant le droit d'usage du terrain.

Afin d'assurer une pratique sans risque, il est recommandé d'informer les forces de l'ordre et la municipalité sur laquelle se trouve le terrain.

Mesure chrony et puissance maximale admise

La puissance des répliques, même s'il n'existe pas de règle hormis le décret sur la puissance des répliques par rapport aux armes, est ajusté à ce que l'on trouve le plus communément en France soit :

≤ 350 fps – Full automatique

>350 et ≤ 400 fps – Réplique bridée en Semi ou système à réarmement manuel

Jusqu'à 450 fps – Snipe BOLT ou AEG bridé en Semi

La mesure des puissances sera effectuée en début de partie et à tout moment si nécessaire avec des billes de 6 mm d'une masse de 0.20g, hop-up en position optimale de jeu à l'aide d'un chrony (le port des lunettes est alors obligatoire tant pour le testeur que pour l'arbitre et un second chrony pourra venir en renfort). Chaque association organisatrice fournira les consommables pour ces tests.

Bridage des répliques et signalisation

Les répliques ne rentrant pas dans la catégorie 0 et 1 devront être bridées en semi-automatique.

Ces bridages pourront être de 3 types :

- **Mécanique** : modification de la gearbox ou de la carcasse de la réplique entraînant un mode de tir semi-automatique mécaniquement,
- **Electronique** : utilisation d'un mosfet ou autre procédé électronique permettant le tir en semi-automatique,
- **Bridage « fair play »** : basé sur l'intégrité du joueur et sa bonne foi, le mode automatique est toujours actif, mais ne doit jamais être utilisé.
- **Les répliques HPA** (High Pressure Air comme les répliques **PolarStar** ou **Wolverine**) doivent pouvoir disposer d'un système de blocage de la valve de réglage de pression, type collier **Rilsan**.

Afin de pouvoir identifier rapidement le type de bridage mis en place, une pastille de couleur devra être collée sur la réplique.

Les pastilles sont classées suivant le type de bridage :

- Bridage **mécanique/électronique** : pastille violette,
- Bridage « **fair play** » : pastille jaune.

Protocole de passage au chronographe

Le passage au chrony doit suivre un nombre établi de points afin d'être validé, l'idéal est d'avoir 2 chronys à disposition.

Pour le passage, la bille d'une masse de 0,20g est la seule autorisée et validée, cette bille sera fournie par l'association/team organisatrice et le contrôle sera effectué sur un minimum de **3** tirs consécutifs hop-up réglé en position de jeu.

L'association pourra également fournir des chargeurs pré-remplis.

Si un doute subsiste sur le réglage du hop-up (par exemple trajectoire de la bille anormale), le hop-up devra être mis à zéro puis réglé en position de jeu devant les organisateurs. Un nouveau test sera appliqué.

Le chrony doit être placé sur une surface plane et orienté vers une zone sécurisée sans risque possible de blessures liées à un projectile perdu.

LORS DU PASSAGE CHRONY ET HORS ZONE NEUTRE, LE PORT DES LUNETTES EST OBLIGATOIRE.

Briefing et rappel des procédures

A chaque début de période (première partie de la matinée et rappel à la première partie de l'après midi), les procédures de sécurité, distances d'engagement, règles spécifiques devront être rappelées par les organisateurs.

Classification des répliques

Afin d'avoir un système d'identification efficace et rapide à identifier, les répliques seront classées en catégorie en fonction de leur puissance.

Classe 1 Pastille verte	Classe 2 Pastille orange	Classe 3 Pastille rouge
< 350 fps	350 fps < 400 fps	400 fps < 450 fps

Arbitrage et sanctions

Les litiges entre joueurs doivent être résolus par les arbitres après entente des parties concernées.

Des arbitres seront proposés par les différentes associations. Ils pourront être relayés au cours de la journée de façon à pouvoir participer au jeu. Leur identification doit être claire (gilet fluorescent).

Les arbitres sont les seuls responsables des sanctions et celles-ci ne doivent pas être remises en cause, en cas de litige concernant celles-ci, ce sera à l'équipe organisatrice de débattre pour valider ou invalider la sanction après étude des faits.

Prévention des accidents et signalisations

- 1.1. Les organisateurs devront informer les autorités locales ou/et les propriétaires des terrains du déroulement d'un tel événement.
- 1.2. Les protections oculaires conformes sont obligatoires en dehors de la zone neutre (test de résistance à un tir possible si un doute survient). Le port d'un masque intégral est conseillé sans toutefois être obligatoire.
- 1.3. Les répliques devront être neutralisées en zone neutre : chargeur retiré et coups de sécurité exécutés avant d'y pénétrer.
- 1.4. Port d'armes blanches interdit (Rappel de la loi : « Le port et le transport sont interdits sans motif légitime. Ils sont punis d'une peine de 3 ans d'emprisonnement et de 3850 euros d'amende (art. 32, alinéa 1 du décret-loi du 18 avril 1939).
- 1.5. L'utilisation de réplique de baïonnette en partie est soumise à autorisation des organisateurs.
- 1.6. Les distances d'engagement et de sécurité devront être respectées :

Environnement extérieur

	Classe 1	Classe 2	Classe 3
5 mètres	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT
10 mètres	Toléré en SEMI	INTERDIT	INTERDIT
15 mètres	OK	Toléré dans les jambes ou gilet tactique	INTERDIT
20 mètres	OK	OK	Toléré dans les jambes ou gilet tactique
25 mètres et +	OK	OK	OK

Environnement CQB

	Classe 1	Classe 2	Classe 3
5 mètres	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT
10 mètres	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT
15 mètres	OK	INTERDIT	INTERDIT
20 mètres	OK	INTERDIT	INTERDIT
25 mètres et +	OK	INTERDIT	INTERDIT

Règles particulières liées au terrain CQB :

L'environnement étant confiné les aménagements suivants doivent être appliqués :

- Niveau puissance :
 - o 350 FPS pour les snipes/contre snipe à réarmement manuel, gaz ou électrique,
 - o 280 FPS pour les AEG/AEP.
- Niveau engagement :
 - o Semi automatique seulement.

1.7. Appareils de communication type PMR + GSM :

Lors d'une partie, une fréquence radio dédiée SECOURS sera définie et devra être utilisée en cas de besoin (premier niveau d'alerte), ce qui implique de la part des organisateurs d'avoir un talkie-walkie dédié à cette fonction (fréquence à définir pour n'avoir une seule fréquence comme un genre de numéro unique).

Le numéro GSM des organisateurs doit être communiqué aux joueurs en cas de problème (second niveau d'alerte en cas de non réponse au PMR).

1.8. Utilisation du OUT VERBAL ou « PAN T'ES OUT »:

L'utilisation du PTO doit se faire avec le doigt sur le pontet et non sur la détente afin de supprimer tout risque de tir réflexe ou autre tir accidentel.

- 1.8.1.** Chaque association signataire autorise ou non l'utilisation du OUT VERBAL dans le cadre de parties internes.
- 1.8.2.** Dans le cadre de rencontres inter-associations signataires le OUT VERBAL est instauré.
- 1.8.3.** Dans le cas d'utilisation du OUT VERBAL ou « PAN T'ES OUT » (PTO en abrégé), les conditions d'utilisations sont les suivantes :
 - 1) Le PTO est utilisable dans des distances inférieures à 5 mètres,
 - 2) La cible du PTO doit être clairement visible et identifiable,
 - 3) Dans le cadre de multiples adversaires, on considère qu'un joueur ne peut sortir qu'un seul joueur en PTO,
 - 4) Si le joueur possède 2 répliques en main (deux répliques de poing en état de tir), deux cibles peuvent être sorties simultanément.
 - 5) Si le joueur ne possède pas de réplique de poing, un contact physique sera nécessaire afin de sortir l'adversaire afin d'imiter l'utilisation d'une lame, en aucun cas, une réplique autre qu'une réplique de poing ne sera utilisée pour permettre un OUT VERBAL.

1.9. Points particuliers concernant la sécurité :

- 1.9.1.** Le tir à la tête n'est toléré qu'en cas de réelle nécessité (uniquement la tête de la personne ciblée dépasse), information à rappeler systématiquement lors du briefing.
- 1.9.2.** Le tir dit « à l'aveugle » est interdit afin d'éviter les accidents (voir tableau §6)
- 1.9.3.** Ne sont autorisés que les produits spécialement fabriqués et destinés à notre activité (pas de produits pyrotechniques artisanaux).
- 1.9.4.** Suivant la période, l'environnement du terrain et le risque d'inflammation, les produits pyrotechniques airsoft (grenade, fumigène) pourront être interdits par l'équipe organisatrice.
- 1.9.5.** Un système permettant de lutter contre les départs d'incendie devra être accessible en cas de besoin (seau de sable ou d'eau, petit extincteur tout type de feu).
- 1.9.6.** Chaque joueur, à défaut d'une radio, pourrait posséder un sifflet afin de se faire localiser en cas de besoin (en cas de blessure, de perte en forêt etc.).
- 1.9.7.** Les pratiques « extrêmes » de type escalade, descente en rappel ou autres doivent être réalisées par des personnes qualifiées et entraînées et non par les néophytes. Il est vivement conseillé d'interdire ces pratiques.
- 1.9.8.** Le joueur sorti (« out ») doit être identifiable de manière incontestable afin qu'il n'y ait de doutes sur sa situation, cette identification pourra se faire idéalement grâce à un gilet fluo ou tout autre morceau de tissu fluo ou par un autre moyen mis à la disposition des joueurs par l'équipe/association organisatrice.
- 1.9.9.** Concernant les joueurs sortis pendant les parties nocturnes, le joueur devra se signaler en agitant une lampe possédant un filtre de couleur ou un bâton de type « Cyalume »
- 1.9.10.** L'utilisation de matériel de type « lance grenade » qu'il soit autonome (ex : GLM ICS à barillet) ou monté sur réplique (ex : EGLM pour SCAR) devra satisfaire à une distance d'utilisation correcte afin d'éviter les accidents, par défaut une distance de 5 mètres minimum d'utilisation est demandée pour des grenades qui utilisent des gaz autres que le CO2, pour le CO2, la

distance de sécurité passe à 10 mètres.

1.9.11. En CQB, l'utilisation des grenades propulsées par du CO2 est déconseillée du fait des distances d'engagement et de la puissance des grenades, l'association fixera le droit d'utilisation.

Les grenades de type « Tornado » sont autorisées.

Comportement et responsabilisation du joueur sur le terrain

- 1.10.** Respect des règles déontologiques liées à l'airsoft: fair-play, respect d'une distance de tir minimale, OUT verbal sous certaines conditions (pas plus d'un joueur), transport sécurisé des répliques et hors de la vue sur la voie publique.
- 1.11.** Utilisation exclusive de billes biodégradables ou ne présentant aucun caractère de contamination pour l'environnement.
- 1.12.** La consommation d'alcool et de matières stupéfiantes est strictement interdite pendant la durée de la session.
- 1.13.** Chaque participant doit arriver sur le terrain en pleine possession de ses moyens, les joueurs sous l'emprise alcoolique ou ayant un comportement suspect se verront interdire l'accès au terrain. (Prévoir des éthylotests en cours de validité).
- 1.14.** Chaque association adhérente devra, à court terme, avoir un ou plusieurs joueurs ayant passé avec succès la formation de Prévention et secours civiques de niveau 1 (PSC 1) ou détenir l'équivalent *a minima* du Brevet de Sauveteur Secouriste.
- 1.15.** Des tirs dits de « fair-play » pourront être pratiqués par les arbitres. Le joueur se déclarant OUT sera immédiatement remis en jeu le plus discrètement possible par ceux-ci. Le joueur ne s'étant pas déclaré OUT sera dirigé vers la zone neutre où un rappel à l'ordre lui sera fait. En cas de récidive, il sera exclu de la partie ou du terrain, la sanction reste à la discrétion de l'organisateur.

Joueur référent

Suivant le nombre de joueurs sur le terrain, la connaissance des joueurs (habituels ou invités) et la complexité des règles/scénarios, des joueurs dits référents peuvent être désignés par les organisateurs.

Les joueurs référents auront pour premier rôle de veiller au bon respect des règles et du fairplay mais aussi de contribuer à l'ambiance générale et éventuellement aider les joueurs à comprendre le scénario. Les spécificités de ce rôle sont :

- Un joueur référent n'est pas un orga/arbitre, il n'a pas à intervenir "publiquement" sur des problèmes de jeu (conflits, écart des règles) mineurs.

Il peut cependant, en joueur averti, chercher à apaiser les tensions sur des problèmes plus importants. Par ailleurs s'il souhaite tout de même rappeler un joueur à l'ordre sur des problèmes mineurs ou des oublis (ex : grenade non annoncée, joueur out qui parle, etc.), il doit le faire "en privé" auprès du seul joueur concerné, par exemple en lui chuchotant à l'oreille. Dans ce cas le ton à adopter est bienveillant et

impartial.

Le but n'est pas de sanctionner mais d'améliorer les choses en rappelant les règles de sécurité et de jeu ;

- A tout moment un joueur référent peut décider de redevenir un joueur ordinaire sans avoir à se justifier. Il ne peut cependant pas faire cela si un joueur est en train ou sur le point de lui poser une question ;

- Dans toutes les situations, un joueur référent doit rester calme et agir ou parler avec tact.

Mise à disposition d'une aire de test

Chaque équipe organisant une partie/op devra mettre à disposition des joueurs une aire de test et réglage balisée à l'écart de la zone neutre afin d'éviter les blessures involontaires.

Logistique lors d'organisation d'OP (partie de plus d'une journée)

L'équipe devra mettre en œuvre les moyens nécessaires afin d'assurer le bon confort des invités, le minimum obligatoire se compose de :

- Bouteilles d'eau (prévoir 2 litres par personne pour 24h)
- Abri couvert afin de protéger le matériel fragile (les tentes peuvent prendre l'eau)
- Un emplacement de poste de secours (trousse de secours de première urgence)
- Un petit stock de nourriture énergétique (fruits, barres aux céréales, sucre en morceaux...)

De manière facultative mais recommandée, l'organisateur pourra fournir :

- Un minimum de commodité (1 toilette chimique tous les 40 joueurs)
- Un emplacement dédié au démontage et réparation de répliques (table, outillage, ...)
- Groupe électrogène
- Tables et chaises pour les repas (après à voir suivant le nombre de participants...bref, à débattre)
- La possibilité de préparer des boissons chaudes (café lyophilisé, café filtre, thé, tisane, ...)

Utilisation de matériel réglementé

1.16.Appareil de vision nocturne

Vu le décret n°95-589 du 6 mai 1995 relatif à l'application du décret du 18 avril 1939 fixant le régime des matériels de guerre, armes et munitions, la détention de matériel est interdite et classée en catégorie 2 si ce matériel possède ou a été modifié pour être mis en œuvre sans l'aide des mains.

Entrent dans cette catégorie :

«Paragraphe 4 : a) Périscoptes, hyposcopes, dispositifs d'observation (y compris ceux à imagerie), de prise de vue, de détection ou d'écoute ; dispositifs de pointage et de réglage ; appareils de visée, d'illumination d'objectif, de conduite de tir ou calculateurs pour le tir aux armes de la 1^{ère} et de la 2^{ème} catégorie.

Matériels de vision nocturne ou par conditions de visibilité réduite utilisant l'intensification de lumière ou l'infrarouge passif conçus ou modifiés pour un usage militaire, ou destinés à cet usage, y compris les appareils monoculaires ou binoculaires qui peuvent être mis en œuvre sans l'aide des mains.»

11.2. Utilisation de laser

Le chapitre 4, article 68 de LOPPSI 2 fixe clairement le cadre de possession de laser de classe supérieure à 2 :

« Le fait d'acheter, de détenir ou d'utiliser un appareil à laser non destiné à un usage spécifique autorisé d'une classe supérieure à 2 est puni de six mois d'emprisonnement et de 7 500 € d'amende. Est puni des mêmes peines le fait de fabriquer, importer, mettre à disposition à titre gratuit ou onéreux, détenir en vue de la vente ou de la distribution gratuite, mettre en vente, vendre ou distribuer à titre gratuit ces mêmes matériels.

La liste des usages spécifiques autorisés pour les appareils à laser sortant d'une classe supérieure à 2 est fixée par décret. »

Recommandation : Utilisation des lasers de classe 2 (ou inférieure) dans le but de désigner des objectifs autre qu'humain.

Par ailleurs, l'association a le droit d'interdire l'usage du laser à sa convenance du moment que cela est clairement indiqué lors de l'inscription du joueur (règlement à afficher sur le forum ou autre).

11.3. Utilisation des stroboscopes (les lampes à fonction stroboscopique y compris)

L'utilisation des stroboscopes est interdite par la présente charte afin de prévenir les risques de crises d'épilepsie.

Utilisation de couteau ou autres armes blanches

EN AUCUN CAS les vrais couteaux ne peuvent servir d'accessoire de jeu ou de décoration.

Il existe des couteaux factices pour cela (en mousse ou matière plastique souple/rigide) qui doivent être présentés aux orgas avant la partie.

Par défaut l'usage et le port sur soi de couteaux est interdit pendant les périodes de jeu.

Seuls les couteaux à lame courte et avec sécurité pourront être emportés "au cas où". Dans ce cas ils devront être rangés dans une poche et jamais sortis pendant le jeu sans autorisation d'un orga.

Les vrais couteaux peuvent être utilisés uniquement pendant les pauses repas et temps libres, pour des motifs légitimes (exemple : découper de la nourriture, une corde, etc) et ce uniquement en zone neutre.

Droit à l'image

Conformément aux articles 226-1 et 226-2 du code pénal, les participants à une manifestation devront remplir, en leur nom propre ou au nom de leur association/team, un document autorisant ou non l'utilisation de photographies ou tout autres procédés de capture d'image.

Les personnes ne désirant pas apparaître clairement seront rendues non identifiables (floutage).

Kit Liste trousse de secours pour organisateurs

Voici une liste de matériel que l'organisation d'une partie/OP devra posséder (pour 50 personnes), pensez à vérifier la péremption du matériel :

- 3 bandes de 15 cm
- 3 bandes de 10 cm
- 3 bandes de 5 cm
- 10 dosettes de biseptine ou chlorhexidine
- 10 dosettes de sérum physiologique
- 2 écharpes triangulaires
- 2 couvertures de survie
- 1 coupe vêtement (type E.M.T conseillé)
- 15 compresses stériles
- 10 pansements américains
- 2 rouleaux de sparadrap
- plusieurs sacs poubelle de petite taille
- un portoir souple
- 5 draps à usage unique
- 1 pince à épiler ou pince à échardes
- 1 pince à tique
- 1 aspire venin
- 4 poches de froid chimique
- des gants non poudrés taille M, L et XL

[OPTION si opération avec équipe de secours dédiée et formée] :

- un DSA (Défibrillateur Semi Automatique)
- un aspirateur à mucosités
- 2 couvertures "normales" ou si possible bactériostatiques
- un brancard pliant
- 2 poches de froid supplémentaires

Utilisation et quantité des chargeurs high/mid/low cap

Les équipes signataires de la charte sont en droit de fixer les types et quantités de chargeurs autorisés lors des parties.

Ces types de chargeurs devront être clairement définis lors de l'inscription des joueurs ainsi le jour de la partie/OP, le joueur n'ayant pas satisfait aux obligations des organisateurs pourra ne pas être accepté sur le terrain.

Concernant la gestion des rafales, il est libre à chaque équipe signataire d'en fixer les limites en terme de durée, ces limites seront définies et affichées lors de l'inscription du joueur à la partie/OP.

Après session : l'after

- 1.17. Après la session d'airsoft, le terrain devra être remis en état afin de pouvoir accueillir une nouvelle session.

- 1.18.** Un pot de l'amitié peut être organisé à l'initiative de l'équipe organisatrice, celui-ci devra proposer différents types de boissons non alcoolisées et/ou très faiblement alcoolisées.

Ce **pot de l'amitié** limitera à une boisson par participant afin de prévenir les accidents liés à la consommation d'alcool.

Annexes (les liens concernant le matériel sont donnés à titre indicatifs sans but publicitaire)

Textes de loi

- 1.1.1. Loi d'orientation et de programmation pour la performance de la sécurité intérieure
<http://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000023707312&categorieLien=id>
- 1.1.2. Décret n° 95-589 du 6 mai 1995 relatif à l'application du décret du 18 avril 1939 fixant le régime des matériels de guerre, armes et munitions
<http://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000000736335&dateTexte=20120801>
- 1.1.3. Décret no 99-240 du 24 mars 1999 relatif aux conditions de commercialisation de certains objets ayant l'apparence d'une arme à feu
<http://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000000209748&dateTexte=&categorieLien=id>
- 1.1.4. Décret N°71-153 du 10 septembre 1971 relatif aux engins pyrotechniques :
<http://www.industrie.gouv.fr/sdsi/deei/wd71-753.html>
- 1.1.5. Décret n° 2013-700 du 30 juillet 2013 portant application de la loi n° 2012-304 du 6 mars 2012
<http://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000027792819&categorieLien=id>

Chrony

- 1.1.6. MADBULL : <http://www.jbairsoft.fr/chrony/38-chrony-airsoft-version-2-madbull.html>
- 1.1.7. Xcortech : <http://www.airsoft-gun.be/divers/834-chrony-xcortech-x3200.html>

1.2. Sifflet

- 1.2.1. <http://sports-et-loisirs.directgrossiste.com/annonce-grossiste-201027-acheter-vos-sifflets-en-plastique-par-12-moins-chers-sifflets-thunderer-660-acme-pack-de-12-sifflet.htm>

Tente et Barnum

- 1.2.2. [http://www.bc-elec.com/fr/tonnelle-barnum-pavillon-de-jardin-chapiteau-6-x-3-m-42177?codesf=361506&utm_medium=cpc&utm_campaign=Shopping-flux&utm_term=Tonnelle%2C+Barnum%2C+Pavillon+de+Jardin%2C+Chapiteau+6+X+3+M&utm_source=googleShopping\(via+Shopping+Flux\)](http://www.bc-elec.com/fr/tonnelle-barnum-pavillon-de-jardin-chapiteau-6-x-3-m-42177?codesf=361506&utm_medium=cpc&utm_campaign=Shopping-flux&utm_term=Tonnelle%2C+Barnum%2C+Pavillon+de+Jardin%2C+Chapiteau+6+X+3+M&utm_source=googleShopping(via+Shopping+Flux))

Matériel R.S

- 1.2.3. <http://www.espfrance.com/>

Tableaux récapitulatifs des puissances

Voici deux exemples de tableaux de conversion joule/FPS :

https://www.dropbox.com/s/ky9yrgyxgemgjp2/tableau_conversiont_fps.pdf

ou

https://www.dropbox.com/s/2q3r8u9dpl3agk6/Equivalences_joules_fps_TAC-350.pdf

Documents utiles

- Autorisation de droit à l'image :

http://www.ac-orleans-tours.fr/fileadmin/user_upload/lachatre/Admin/formulaire_droit_a_l_image.pdf

https://www.dropbox.com/s/tt57wzfxaq5vk0l/autorisation_publication_images_sons_cadre_airsoft.doc?dl=0