

CHARTRE

AUVERGNE 6 MM



La présente charte vise à rappeler les règles que la plupart des associations loi 1901 et associations de fait appliquent naturellement dans notre loisir dans le respect dû aux personnes et aux biens.

Ces règles et cette vision sont partagées, adoptées et appliquées par l'ensemble des adhérents composant l'Association Auvergne 6 mm.

Il sera demandé aux joueurs n'étant pas adhérent à l'Association Auvergne 6 mm, participant à une partie organisée en son nom, de se conformer à ces règles. Tout joueur ne souhaitant pas s'y conformer se verra invité à jouer ailleurs.

Ce document permet de compléter la présentation de notre loisir aux autorités officielles, en montrant notre volonté d'organiser et pratiquer notre loisir dans le respect des lois françaises en instaurant un cadre sécurisé.

SOMMAIRE

1. PRESENTATION

- a. BUT DE LA CHARTE DE BONNE CONDUITE
- b. VETEMENTS, TRANSPORT DE REPLIQUES
 - i. VETEMENTS
 - ii. TRANSPORT DE REPLIQUES
- c. LES REPLIQUES ET LES PROTECTIONS

2. ORGANISATION D'UNE PARTIE

- a. LE SITE D'AIRSOFT
- b. SECURITE
- c. OBLIGATIONS DES ORGANISATEURS

3. PARTICIPATION AUX PARTIES

- a. REGLES DE SECURITE
- b. AGE MINIMUM
- c. ASSURANCE
- d. DEONTOLOGIE DU JOUEUR
- e. RISQUES ET PREVENTION

4. ENVIRONNEMENT

ANNEXES :

- 1 - Puissance
- 2 – Pancartes de signalement

1. PRESENTATION

a. BUT DE LA CHARTE DE BONNE CONDUITE

L'airsoft est une activité à caractère sportif proche du paintball mais dont les parties peuvent être scénarisées.

Cette charte a pour objectif de présenter la manière dont le respect et la considération dus aux personnes et aux biens s'appliquent avant la partie, pendant et bien sûr après.

Il apparaît opportun de rappeler la législation française :

- Loi du 10 janvier 1936 sur les groupes de combat et milices privées :

Article premier : Seront dissous, par décret rendu par le Président de la République en Conseil des ministres, toutes les associations ou groupements de fait

- 1- Qui provoqueraient à des manifestations armées dans la rue ;
- 2- Ou qui, en dehors des sociétés de préparation au service militaire agréées par le Gouvernement, des sociétés d'éducation physique et de sport présenteraient, par leur forme et leur organisation militaires, le caractère de groupes de combat ou de milices privées [...]

3-

Le Conseil d'Etat, saisi d'un recours en annulation du décret prévu par le premier alinéa du présent article, devra statuer d'urgence.

Art. 431-14. Du code pénal – Le fait de participer à un groupe de combat est puni de trois ans d'emprisonnement et de 45 000 euros d'amende.

Les membres garderont en tête la chose qui qualifie le plus notre loisir, le fair-play. L'airsoft ne contient en aucune manière un esprit de compétition, de gagne, il ne s'agit que d'un loisir.

b. VETEMENTS, TRANSPORT DE REPLIQUES

i. VETEMENTS

Il n'est pas obligatoire de porter un uniforme militaire pour apprécier notre loisir. Cependant, une majeure partie des joueurs utilisent des tenues militaires leur permettant de se dissimuler en forêt ou en milieu urbain. A ce stade, il est bon de rappeler le code pénal et les textes en vigueur :

Article 433-15 du Code Pénal

Modifié par Ordonnance n° 2000-916 du 19 septembre 2000 – art.3 (V)

JORF 22 septembre 200 en vigueur le 1^{er} janvier 2012-10-29

Est puni de six mois d'emprisonnement et de 7 500 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 mépris dans l'esprit du public.

Le port des uniformes de la Police Nationale, Gendarmerie Nationale, Armées Française avec leurs insignes réglementaires est à proscrire dans la pratique de l'airsoft.

Le port de tenues « militaria », reproductions de tenue 39/45 (exception faite des uniformes d'organisations reconnues criminelles), ou d'autres armées du monde n'est pas incompatible dans notre loisir, il sera tout de même à l'appréciation des organisateurs.

ii. TRANSPORT DE REPLIQUES

Durant un déplacement en véhicules, la ou les répliques ne seront pas visibles et seront enfermées dans leur house de transport, sac ou caisse.

En aucun cas, la ou les répliques ne doivent être visibles et accessibles, manipulées durant les trajets dans l'habitacle du véhicule.

Lors de déplacement via un transport en commun, la dissimulation de la ou les répliques sera un point primordial afin de ne pas alerter le public, les autorités ou toutes personnes qui penseraient distinguer une arme à feu et envieuse de l'acquérir.

Le transport de la ou les répliques du lieu de stationnement à la zone neutre se fera de façon discrète, et dans la mesure du possible dans une house de transport.

c. LES REPLIQUES ET LES PROTECTIONS

Les joueurs sont équipés de lanceurs, on trouve :

- des lanceurs longs (Famas, M16, M4...)
- des lanceurs type snipe (VSR 10...)
- des lanceurs type pompe (M3...)
- des lanceurs de poing (type PA)

Les lanceurs sont équipés de différentes technologies permettant la propulsion des billes :

- mécanisme électrique (batterie type modélisme)
- mécanisme au gaz (bouteilles d'air comprimé ou sparklettes de CO²)
- mécanisme à ressort manuel

Les billes utilisées sont le plus souvent biodégradables, c'est-à-dire que leur toxicité vis-à-vis du milieu naturel est nulle et qu'elles disparaissent en 3 à 6 mois. Elles mesurent de 6 à 8 mm et pèsent de 0,20 à 0,90 gr.

Il sera de la responsabilité du ou des organisateurs de vérifier la puissance des différentes répliques avant le briefing de la partie.

Il(s) pourra (ont) se référer à l'annexe 1 – puissances afin de rapidement faire les conversions suivant le grammage de la bille.

Le joueur s'engage à respecter les limites d'énergie, exprimées en joule, imposées par l'Association Auvergne 6mm ou par les textes en vigueur, soit une énergie maximale d'une réplique inférieure à 2 joules (462 FPS) en sortie de canon.

Les puissances maximum imposées sont en général :

Sur terrains en général :

- Backups : 300fps (Puissances en FPS données pour une bille de 0.20)
- AEGs en full : 350fps (Puissances en FPS données pour une bille de 0.20)
- AEGs en semi : 400fps (Puissances en FPS données pour une bille de 0.20)
- Bolts : 450fps (Puissances en FPS données pour une bille de 0.20)
- Le freeze ou out verbal sera utilisé en dessous de 5 mètres
- Grenade Gaz ou CO₂ autorisé, le reste non
- Pyrotechnie à la diligence des organisateurs

Dans le Consulat (CQB) :

- Backups : 320fps (Puissances en FPS données pour une bille de 0.20)
- AEGs en full : Interdit (Puissances en FPS données pour une bille de 0.20)
- AEGs en semi : 320fps (Puissances en FPS données pour une bille de 0.20)
- Bolts : Interdit (Puissances en FPS données pour une bille de 0.20)
- Le freeze ou out verbal sera utilisé en dessous de 5 mètres
- Grenade Gaz autorisé, le reste non
- Pyrotechnie Interdit

Si les puissances maximum imposées venaient à changer, elles le seraient précisées lors du briefing.

La paire de lunette de protection est le minimum imposée par l'Association Auvergne 6 mm lors des parties. Il sera toutefois mentionné la recommandation du port du masque dans certaines parties spécifiques, dû à un engagement rapproché sur le terrain (terrain de type urbain par exemple).

Dans le Consulat, les protection faciales sont fortement conseillé. l'Association Auvergne 6 mm ne serait tenue responsable pour des blessures alors que le joueur ne porte pas les protections adéquats.

2. ORGANISATION DE PARTIES

a. LE SITE D'AIRSOFT

Avant de préparer et proposer une partie sur un terrain, il est bon de rappeler certains points essentiels afin que les organisateurs anticipent d'éventuels problèmes.

Les organisateurs doivent être en possession d'une autorisation écrite du propriétaire du site. Cette autorisation devra être présentée si un membre de l'Association Auvergne 6 mm le demande ou lors de contrôle des autorités ou toutes personnes demandant la preuve de cette autorisation.

L'Association Auvergne 6 mm ne sera en aucun cas responsable lors d'une partie organisée sur un terrain sans autorisation signée du propriétaire.

Les aménagements sur le terrain sont soumis à l'autorisation du propriétaire.

Article 322-1 du Code Pénal

Modifié par la Loi n° 2002-1138 du 09 septembre 2002 – art. 24

JORF 10 septembre 2002

La destruction, la dégradation ou la détérioration d'un bien appartenant à autrui est punie de deux ans d'emprisonnement et de 30 000 euros d'amende, sauf s'il n'en est résulté qu'un dommage léger.

Le fait de tracer des inscriptions, des signes ou des dessins, sans autorisation préalable, sur les façades, les véhicules, les voies publiques ou le mobilier urbain est puni de 3 750 euros d'amende et d'une peine de travail d'intérêt général lorsqu'il n'en est résulté qu'un dommage léger.

Les organisateurs s'assureront par le biais du secrétaire de l'Association Auvergne 6 mm que l'assurance couvre bien la manifestation en cours d'organisation, et qu'elle est bien en cours de validité sur la durée de l'événement. Cette assurance devra prendre en compte les participants, le matériel mis en place.

b. SECURITE

Les endroits, matériels, ou tous points pouvant présenter un risque pour les joueurs doivent être signalés lors du briefing et balisés sans ambiguïté sur le terrain.

Suivant le terrain, les organisateurs pourront autoriser des feux de camps. Dans ce cas, ils devront mettre en place des extincteurs sur les lieux où seront autorisés ces feux.

Au minimum une trousse de premier secours devra être détenue par les organisateurs. Elle devra être régulièrement vérifiée et au besoin complétée par un responsable nommé au sein de L'Association Auvergne 6 mm.

Article 121-3 du Code Pénal

Modifié par la Loi n° 2000-647 du 10 juillet 2000 – art. 1

JORF 11 juillet 2000

Il n'y a point de crime ou de délit sans intention de le commettre

Toutefois, lorsque la loi le prévoit, il y a délit en cas de mise en danger délibérée de la personne d'autrui.

Il y a également délit, lorsque la loi prévoit, en cas de faute d'imprudence, de négligence ou de manquement à une obligation de prudence ou de sécurité prévue par la loi ou le règlement, s'il est établi que l'auteur des faits n'a pas accompli les diligences normales compte tenu, le cas échéant, de la nature de ses missions ou de ses fonctions, de ses compétences ainsi que du pouvoir et des moyens dont il disposait.

Dans le cas prévu par l'alinéa qui précède, les personnes physiques qui n'ont pas causé directement le dommage, mais qui ont créé ou contribué à créer la situation qui a permis la réalisation du dommage ou qui n'ont pas pris les mesures permettant de l'éviter, sont responsables pénalement s'il est établi qu'elles ont, soit violé de façon manifestement délibérée une obligation particulière de prudence ou de sécurité prévue par la loi ou le règlement, soit commis une faute caractérisée et qui exposait autrui à un risque d'une particulière gravité qu'elles ne pouvaient ignorer.

Des pancartes plastifiées (annexes 2) seront à disposition lors d'événement et devront être mises en place à l'entrée du terrain, en zone neutre.

Ces pancartes devront au minimum avoir pour mention « PARTIE D'AIRSOFT EN COURS » ET « PROTECTIONS OCULAIRES OBLIGATOIRES ».

Le passage sur le terrain de personnes extérieures au jeu doit être signalé à voix haute et être diffusé le plus rapidement à l'ensemble des joueurs qui stopperont immédiatement la partie.

Les organisateurs veilleront à ce qu'aucun tir de bille ne soit fait en zone neutre. De ce fait, une zone d'essai sera mise en place afin d'effectuer le test des puissances et afin que les joueurs puissent régler leurs répliques. Le port de lunettes de protection est obligatoire dans cette zone.

c. OBLIGATIONS DES ORGANISATEURS

Les organisateurs seront les responsables du bon déroulement de l'événement.

Ils se mettront en contact avec les autorités locales (Mairie, Police, Gendarmerie et Sapeurs-pompiers) afin de prévenir de l'organisation d'une partie d'airsoft, ainsi que le nombre de participants.

Ils préviendront aussi les voisins directs au terrain afin de les rassurer quant à la tenue d'une partie d'airsoft.

Les organisateurs sont responsables de la sécurité et du bon déroulement de la partie.

Ils veilleront de ce fait à contrôler la puissance des répliques avant le début de la partie.

La loi française indique une puissance maximale de 2 joules, ce qui équivaut à une vitesse de 140 mètres par seconde pour une bille de 0.20g. Par mesure de sécurité, les organisateurs pourront limiter cette puissance maximale en fonction des répliques utilisées et du type de terrain.

Les organisateurs seront responsables lors de consommation d'alcool ou de produits stupéfiants sur le terrain. Ils veilleront à ce que tous les joueurs n'aient pas de comportement dangereux pour eux-mêmes ou pour autrui, et que leurs sens ne soient pas altérés par l'absorption d'alcool ou de produits stupéfiants. Dans le cas contraire, ils devront inviter le ou les joueurs à rester en zone neutre le temps nécessaire.

Article 222-37 du Code Pénal

Modifié par l'Ordonnance n°2000-916 du 19 septembre 2000 – art. 3 (V)

JORF 22 septembre 2000 en vigueur le 1^{er} janvier 2002

Le transport, la détention, l'offre, la cession, l'acquisition ou l'emploi illicite de stupéfiants sont punis de dix ans d'emprisonnement et de 750 000 euros d'amende.

Est puni des mêmes peines le fait de faciliter, par quelque moyen que ce soit, l'usage illicite de stupéfiants, de se faire délivrer des stupéfiants au moyen d'ordonnances fictives ou de complaisance, ou de délivrer des stupéfiants sur la présentation de telles ordonnances en connaissant leur caractère fictif ou complaisant.

Les deux premiers alinéas de l'article 132-23 relatif à la période de sûreté sont applicables aux infractions prévues par le présent article.

Notons qu'organiser des parties où les personnes consomment des stupéfiants peut être considéré comme faciliter l'usage illicite de stupéfiants. La responsabilité pénale des organisateurs et du président peut être alors engagée.

Les organisateurs rappelleront lors du briefing, les règles concernant la sécurité, le terrain, et les règles pour la partie.

Ils s'assureront par un message clair et compréhensible que tous les participants ont bien compris les consignes pour la partie à venir au niveau sécurité :

- Présentation du terrain
- Règles de sécurité générales : drogues, alcool, contacts physiques interdits
- Règles de sécurité airsoft (cf 2-b)

3. PARTICIPATION AUX PARTIES

a. REGLES DE SECURITE

- Aucune manipulation de réplique sans port d'équipement de protection,
- Toujours considérer une réplique comme chargée, donc capable de sortie de billes,
- Aucun doigt sur la queue de détente hors de la zone de jeu,
- Toujours diriger le canon vers une zone ne présentant aucun danger en cas de tir accidentel.

b. AGE MINIMUM

L'âge minimum requis pour pratiquer l'airsoft avec des répliques d'une puissance supérieure à 0,07 joules est de 18 ans. Aucune autorisation parentale, aucune dérogation ne peut se substituer au décret 99-240.

Quelques points importants de ce décret :

-Article 1: l'offre, la mise en vente, la 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 ou égale à 2 joules, sont réglementées dans les conditions définies par le présent décret.

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

-Article 3: l'indication de l'énergie exprimée en joules développée par les produits visés à l'article 1er doit figurer à la fois sur le produit, sur son emballage et sur la notice d'emploi obligatoirement jointe.

-Article 4: l'emballage, ainsi que la notice d'emploi des produits visés à l'article 1er doivent indiquer, en caractères lisibles, visibles et indélébiles, les 2 mentions: «Distribution interdite aux mineurs » et "Attention: ne jamais diriger le tir vers une personne".

-Article 5: est puni de la peine d'amende prévue pour les contraventions de 5e classe (sanction pénale):

1) Le fait de vendre, de distribuer à titre gratuit à des mineurs, de mettre à leur disposition à titre gratuit ou onéreux les produits visés à l'article 1er du présent décret.

2) Le fait d'offrir à la vente, de mettre en vente, de vendre, de distribuer à titre gratuit, de mettre à disposition à titre gratuit ou onéreux les produits visés à l'article 1er du présent décret en méconnaissant les dispositions des articles 3 et 4 du présent décret. En cas de récidive, la peine d'amende prévue pour la récidive de la contravention de 5e classe est applicable. Les personnes morales peuvent être déclarées pénalement responsables, dans les conditions prévues à l'article 121-2 du code pénal, des infractions définies au présent article; elles encourent la peine d'amende selon les modalités prévues à l'article 131-41 du même code.

c. ASSURANCE

Tout joueur d'airsoft doit être titulaire au minimum d'une assurance responsabilité civile (RC).

d. DEONTOLOGIE DU JOUEUR

Ceci est l'élément essentiel à notre loisir. En effet, sans le fair-play, notre loisir n'est plus rien.

Le joueur s'attache à se conformer à cette règle en signalant honnêtement toutes les touches reçues, en s'interdisant toute agressivité physique et/ou verbale, en respectant les autres joueurs, les organisateurs et les règles imposées pour l'événement, les arbitres et leurs décisions.

En cas de conflit, inutile de s'enflammer, de faire ressortir le monstre rempli de testostérone qui est en nous. Ceci ne règle généralement aucun conflit et participe plutôt à en augmenter l'incompréhension du dit conflit.

Un dialogue direct avec l'intéressé est à privilégier. Si l'accusateur n'est pas d'humeur à dialoguer, un coéquipier peut le faire pour lui.

Le joueur d'airsoft respecte les lois et règlements qui régissent et encadrent son activité. De fait, il a conscience de pratiquer un loisir de simulation qui ne s'apparente en aucun cas à une activité paramilitaire ou un groupe de combat.

Le joueur d'airsoft est responsable, conscient des risques inhérents à l'activité, il agit en toute sécurité pour lui-même et autrui.

Le joueur d'airsoft a le respect absolu des personnes, quel que soit leur nationalité ou leur origine, leur condition sociale ou leurs convictions politiques, religieuses ou philosophiques.

Le joueur d'airsoft respecte et se conforme aux consignes et règles mises en place par les organisateurs.

Le joueur d'airsoft est exemplaire de par son comportement, son attitude et ses paroles, fair-play, le joueur d'airsoft jouera avec les autres et non contre eux.

Le joueur d'airsoft est respectueux de l'environnement dans lequel il joue. Il utilise des billes biodégradables, ramasse ses débris et incite les autres joueurs à faire de même.

L'airsoft est avant tout un loisir, un jeu !

e. RISQUES ET PREVENTION

Malgré les puissances imposées par l'Association Auvergne 6 mm, la pratique de l'airsoft peut entraîner des hématomes ou des rougeurs qui ne peuvent être considérés comme des blessures.

Le non-respect des recommandations, consignes et règles de sécurité lors de partie, expose les participants à des risques de blessures telles que (liste non exhaustive) :

- Risque oculaire,
- Risque dentaire,
- Risque articulaire ou de traumatisme osseux,
- Risque musculaire,
- Risque cardiaque,
- Risque d'hypoglycémie,
- Risque de déshydratation.

Dans le cas de non-respect des consignes de sécurité, le joueur sera responsable de l'ensemble des conséquences qu'il causerait envers lui-même, autrui ou tout matériel. La responsabilité des organisateurs ne saurait être engagée.

Tout joueur pratiquant l'airsoft déclare de fait, sur l'honneur ne pas avoir de contre-indication à la pratique sportive, et plus précisément l'airsoft. Si les joueurs ont un doute sur leur état de santé, ils peuvent consulter leur médecin traitant qui leur fournira un certificat médical d'aptitude à la pratique de l'airsoft.

4. ENVIRONNEMENT

L'Association Auvergne 6 mm respectueuse de l'environnement, et des sites sur lesquels elle organisera des parties, imposera dans la mesure du possible, l'usage exclusif de billes biodégradables.

Les organisateurs pourront contrôler à tout moment des parties l'usage de telles billes.

Des sacs poubelles seront mis en place à différents endroits de la zone neutre, zone de test et zone de campement. Les joueurs seront invités à utiliser ces sacs afin de ne laisser aucun déchet sur le terrain.

ANNEXE 1 - PUISSANCES

Tableau de Correspondance

Poids : gramme g, Vitesse : Foot Per Second FPS, Puissance : Joule J

0,20 g	0,23 g	0,25 g	0,28 g	0,30 g	0,36 g	0,40 g	0,43 g	Energie en Joules
200	186,6	179	169,1	163,4	149,1	141,5	136,5	0,372
210	195,9	187,9	177,5	171,5	156,6	148,5	143,3	0,41
220	205,2	196,9	186	179,7	164	155,6	150,1	0,45
230	214,4	205,6	194,3	187,7	171,4	162,6	156,8	0,491
240	223,8	214,6	202,8	195,9	178,9	169,7	163,7	0,535
250	233,2	223,7	211,4	204,2	186,4	176,8	170,6	0,581
260	242,4	232,5	219,7	212,3	193,8	183,8	177,3	0,628
270	251,7	241,4	228,1	220,4	201,2	190,9	184,1	0,677
280	261	250,4	236,6	228,6	208,6	197,9	190,9	0,728
290	270,4	259,3	245	236,7	216,1	205	197,7	0,781
300	279,7	268,3	253,5	244,9	223,6	212,1	204,6	0,836
310	289,1	277,3	262	253,1	231,1	219,2	211,4	0,893
320	298,4	286,2	270,4	261,2	238,5	226,2	218,2	0,951
330	307,8	295,2	278,9	269,5	246	233,4	225,1	1,012
340	317,1	304,1	287,4	277,6	253,4	240,4	231,9	1,074
350	326,4	313	295,8	285,8	260,9	247,5	238,7	1,138
360	335,7	322	304,3	293,9	268,3	254,6	245,5	1,204
370	345	331	312,7	302,1	275,8	261,6	252,4	1,272
380	354,4	339,9	321,2	310,3	283,3	268,7	259,2	1,342
390	363,7	348,8	329,6	318,4	290,7	275,8	266	1,413
400	372,9	357,7	338	326,5	298,1	282,8	272,8	1,486
410	382,4	366,8	346,5	334,8	305,6	289,9	279,6	1,562
420	391,7	375,7	355	342,9	313,1	297	286,5	1,639
430	401	384,6	363,4	351,1	320,5	304,1	293,3	1,718
440	410,3	393,6	371,9	359,3	328	311,2	300,1	1,799
450	419,6	402,5	380,3	367,4	335,4	318,2	306,9	1,881
460	429	411,5	388,8	375,6	342,9	325,3	313,7	1,966
470	438,3	420,4	397,2	383,7	350,3	332,3	320,5	2,052
480	447,6	429,3	405,6	391,9	357,7	339,4	327,3	2,14
490	457	438,3	414,2	400,1	365,3	346,5	334,2	2,231
500	466,3	447,3	422,6	408,3	372,7	353,6	341	2,323

ANNEXE 2 – PANCARTES DE SIGNALISATION

