

A.I.C. – Règlement intérieur

Est concerné par le présent règlement toute personne adhérant ou jouant dans le cadre d'une partie organisée par l'association A.I.C

Puissance

L'upgrade de toute réplique est autorisé dans la mesure où il respecte les limitations imposées par l'association exposées ci-dessous. Les mesures seront faites avec de la bille calibrée en 0.20g, à l'aide d'un chronographe fourni par l'association.

Les AEG (répliques électriques) ou fusil à pompe pour un tir en jeu éloigné seront limités à une puissance de 1,14 joule en sortie de canon (355fps avec des billes de 0.20g, avec une marge de 5% indépassable).

Les puissances supérieures seront réservées aux armes de type sniper et uniquement en coup par coup à basse cadence qui ne devront pas dépasser la limite de 1.80 joule (450fps indépassable avec des billes de 0.20g) Aucun tir ne devra être effectué avec une réplique de ce type en dessous de 7m (distance entre la bouche du canon et la cible).

Les pistolets de tout type (EBB, AEP, GBB, NBB) sont limités à une puissance de 1 joule (330fps avec des billes 0.20g).

Concernant le calibre 8mm, toute réplique en faisant usage devra être soumise à un contrôle systématique au chronomètre sous l'égide d'un membre du bureau avant d'obtenir l'autorisation de son utilisation, si toute fois la réplique satisfait aux limites de puissance déjà établies. Il sera tenu à la disposition du joueur un tableau de conversion des puissances.

Les tirs sont à éviter dans la mesure du possible pour des distances inférieures à 5m entre les joueurs.

L'airsoft, bien qu'inoffensif, comporte néanmoins certains dangers. Il appartient à chacun de modérer son tir et prendre toutes les précautions nécessaires avant de tirer (appréciation des distances, puissance de la réplique).

Toute réplique considérée comme dangereuse pourra être interdite pour la durée d'une journée par un membre du bureau, ou indéfiniment par décision du conseil d'administration. Certaines interdictions exceptionnelles pourront être prévues pour les besoins du scénario ou à la suite d'un déroulement du jeu rendant ces puissances dangereuses (jeu sur une portion limitée, couloirs exigus, ...).

A tout moment, un joueur ayant un doute sur la puissance d'un lanceur peut demander à l'association de procéder à un test au chronographe sur la réplique.

La réplique devra être testée immédiatement, dans les conditions de la partie, avec des billes calibrées à 0.20 g.

Toute réplique de membre sera de même testée et notée avec sa puissance afin de faciliter les autres tests au chronographe, toute réplique notée qui subit une modification devra être soumise à un nouveau test au chronographe.

Les décisions du conseil d'administration sont sans appel et non soumises à argumentation de sa part.

Protection

Il appartient à chacun de se protéger convenablement et le minimum nécessaire pour l'association est la protection des yeux.

Une protection totale du visage est vivement recommandée mais non obligatoire.

L'association ne pourrait être tenue comme responsable en cas d'accidents causés par une protection inefficace ou insuffisante.

Une interdiction de jeu pourra être prononcée pour un joueur si ses dispositifs de protection ne respectent pas la règle élémentaire.

Comportement

Une partie ne peut se dérouler si le comportement de chacun n'est pas correct.

Trois mots d'ordre : **responsabilité, fair-play et bonne humeur.**

Toute triche est proscrite. Si un joueur est reconnu comme tel par la majorité des joueurs présents lors d'une journée, l'association pourra statuer sur la situation et en venir à l'exclusion du membre pour toute la durée de la partie.

Lors des activités organisées par l'association, l'alcool ou toute substance psychotrope sont prohibés. L'accès aux activités pourra être refusé à toute personne sous l'empire de telles substances.

En cas de récidive concernant les points ci-dessus mentionnés, l'exclusion définitive du membre pourra être envisagée. Auquel cas, il n'y aura aucune possibilité de remboursement de la cotisation.

Limitations spéciales

Les chargeurs de très haute capacité (type Ammo box), définis par une capacité de billes supérieur ou égal à 1000 unités, sont interdits afin de privilégier la qualité du jeu. Certaines autorisations pourront toutefois être prononcées au cas par cas par le conseil d'administration.

Les chargeur de type "hi-cap" (+250 billes) sont autorisés mais limité au nombre de un par joueur, de plus un joueur disposant d'un tel chargeur en partie n'est plus autorisé à porter d'autres chargeurs peu importe le type afin de conserver la qualité du jeu. Les conteneurs de type BB loader restent autorisés.

Un joueur pourra porter 6 (cinq) chargeurs de type low-cap ou 4 (trois) mid-cap qu'il le souhaite s'il ne dispose d'aucun autre type de chargeur.

Adhésion

L'adhésion est réservée aux particuliers, personnes physiques majeures.
Voir le montant de la cotisation au paragraphe suivant.
Une équipe constituée d'au moins 5 (cinq) membres réguliers pourra demander à ce que l'un de ses membres fasse partie du Conseil d'Administration afin de la représenter en soumettant une requête au Bureau lors de l'Assemblée Générale Annuelle ou de réunions exceptionnelles.

Cotisation

La cotisation annuelle d'adhésion à l'association s'élève à 25€ pour une inscription en 2009, cotisation renouvelable à la date anniversaire de la date d'inscription de chacun. Le montant de la cotisation pourra éventuellement varier d'une année sur l'autre.

Artifices

AIC n'autorise pas l'utilisation de moyens explosifs pendant le jeu surtout dans les cas où les terrains sont prêtés par des particuliers.
Cependant, l'utilisation des moyens pyrotechniques peut être autorisés à la seule condition que l'utilisateur enlève les débris en fin de partie.

Civisme et environnement

L'entretien et le nettoyage des terrains sont le fait de chacun. Aucune ordure ne devra être laissée sur les terrains.

La dégradation des terrains de jeu est proscrite.

Il est nécessaire de conserver intact les terrains sur lesquels nous jouerons.

En cas d'entrée dans la zone de jeu de toute personne étrangère au jeu, la partie sera immédiatement suspendue sur signal sonore. Les joueurs devront mettre leur réplique en mode « **sécurité** » et les faire pointer vers le sol. Aucun tir ne sera toléré avant la reprise du jeu.

Tout joueur pourra si besoin et en prenant soin de laisser réplique et cagoule de côté, aller discuter avec les passants, pour les rassurer et éviter des complications sans fondements.