

Règlement intérieur.



I) LES MEMBRES.

1) Membre occasionnel :

Les membres occasionnels ne participent pas à toutes les activités. Ils participent seulement à l'activité dont ils ont effectués le règlement de la cotisation d'entrée (dite "cotisation occasionnelle")

Le montant de la cotisation occasionnelle est déterminé conformément à la section « cotisations ».

L'association met à disposition à titre onéreux, le matériel nécessaire au jeu à l'exception des lunettes de protection obligatoire.

Ce statut se perd à la fin de la durée de l'activité dont les montants ont étaient acquittés.

En cas de manquement répétés ou important aux présents règlements ou aux règles de sécurité et de jeu essentielles au maintien de l'activité. Le responsable présent pourra exclure la personne qui perdra alors son statut et sans que cela puisse donner lieu à un remboursement de la cotisation par l'association.

2) Membre régulier ou sympathisant:

Les membres réguliers peuvent participer de façon régulière à l'activité dont ils ont réglés le montant de la cotisation annuelle sauf les activités exceptionnelles demandant des fonds supplémentaires.

Ils possèdent un droit consultatif à l'assemblée générale.

Le montant de la cotisation annuelle est déterminé à la section « cotisations ».

La section "admission et adhésion" précise les dispositions nécessaires pour acquérir ce statut et celles qui amènent à le perdre.

3) Membre d'honneur :

Les membres d'honneurs sont des membres qui rendent des services à l'association que l'on a remarqués ou signalés sans faire partie des membres actifs.

Ils peuvent également contribuer à aider l'association par leurs notoriétés, leurs actes ou leur personne afin d'améliorer sa réputation.

Il peut également s'agir de personnes qui se comportent dans leurs actes et leurs communications comme des ambassadeurs des valeurs et des règles de l'association.

Ce statut est attribué par décision du Comité de direction. Il peut être attribué de façon annuelle, sur une durée précisée ou bien à vie.

L'attribution de ce statut devra faire l'objet d'une communication interne au minimum

4) Membre bienfaiteur :

Les membres bienfaiteurs sont des membres qui contribuent au développement de l'association par une participation active et/ou financière au déroulement de l'association.

La participation financière est généralement un versement à la cotisation annuelle plus élevée que celle obligatoire ou à des dons en cours d'année qui doivent représenter un montant supérieur à 3 fois celui de la cotisation annuelle la plus faible.

La participation active peut être par exemple l'apport de matériel, de connaissance (technique, artistique, autres...) ou de relation afin d'aider la réalisation du plan d'actions ou des activités de l'association.

Ce statut peut être soit attribué par des faits remarquables ou des sollicitations venant des membres. Il est attribué après décision du Comité de direction.

Il peut être attribué de façon annuelle ou sur une durée précisée.

L'attribution de ce statut devra faire l'objet d'une communication interne au minimum

6) Membre actif:

a) Définition

Les membres actifs sont des membres qui s'investissent par leurs actes ou par leurs aides dans la réalisation de l'objet de l'association.

Ils ont en charge une ou plusieurs actions sur le plan d'actions défini par le comité de direction.

b) Admission

La personne qui souhaite devenir membre actif doit faire une demande auprès du comité de direction et s'engager sur un programme d'activité.

Il sera alors membre considéré comme un membre actif "en formation". Il recevra son statut définitif au terme de la réalisation correcte de son programme d'activité, après validation du comité de direction et s'il s'engage sur un nouveau programme d'activité.

c) Programme d'activité

Voici une liste non exhaustive de programme d'activité :

Programme	Activité	Engagement	Avantages
1 journée par mois	Journées publiques Journées membres Journées découvertes Journées à thème Journée BDE / CE	12 journée par an	Réduction de cotisation à 50%
1 activité complète	Toutes	Toutes les journées de l'activité	Réduction de cotisation à 50%
1 OP + 9 journées	Toutes les journées OP	9 journées + 1 week-end	Réduction de cotisation à 50%
2 OP + 6 journées	Toutes les journées OP	6 journées + 2 week-end	Réduction de cotisation à 50%
1 salon + 10 journées	Salons + Journées	10 journées + 1 week-end	Réduction de cotisation à 50%
Organisateur OP avec préparation + 6 journées	OP Toutes les journées	OP intégral + 6 journées	Réduction de cotisation à 70%

L'avantage est applicable dès le renouvellement de programme d'activité, soit dès le début de la deuxième année d'activité.

6) Membre fondateur :

Les membres fondateurs sont les personnes qui ont mis en place l'association lors de sa création.

Ils doivent orienter l'association dans ces décisions et ils ont à ces fins tout pouvoir d'agir afin de faire respecter les valeurs fondatrices, les règlements et les orientations qu'ils définissent au sein du Conseil des Fondateurs.

II) ADMISSION ET ADHESION.

1) Condition :

Pour pouvoir être membre de l'association, il faut être majeur. Approuver et respecter les règlements de l'association. Payer les droits d'entrée et toutes les cotisations.

2) Radiation :

Tous les membres qui ne respectent pas les règlements de l'association qui sont responsable d'actes de violence, d'anti-jeu, ou qui ne respecte tout simplement pas la vie associative ou font preuve d'un manque de respect ainsi que pour tout motif grave, seront sanctionnés par une radiation définitive ou temporaire selon le degré de gravité. Le Comité de direction devra prononcer la sanction en respect du droit de défense du membre incriminé.

La radiation peut être demandée par l'assemblée générale sur motif justifié mais seul le Comité de direction ou le Conseil des Fondateurs seront habilités à prononcer la sanction.

Le conseil des fondateurs pourra prononcer sans passer par le Comité de direction toutes radiations concernant les membres qui détournent l'association de son objectif, de ces valeurs ou de ces réglementations afin de permettre la bonne continuité de la réalisation de l'objectif.

Un permis à point peut être mis en place, lorsque son cota de point est épuisé le membre peut être sujet à une radiation (en fonction de la gravité des actes).

Nous pouvons citer pour exemple, la liste, non exhaustives, des fautes suivantes :

- Non respect des règles de base du loisir comme le fairplay
- Incident injustifié avec d'autres membres de l'association
- Comportement préjudiciable aux intérêt de l'association
- Diffuser des propos, de façon orale ou écrite, diffamant ou de forme agressive contre un membre ou le groupement
- Tenir des propos diffamatoires en public sur la gestion du Président ou d'un dirigeant.

3) Arbitrage :

Les cartons de couleurs dont la valeur significative sera exposée clairement dans la suite du règlement intérieur ne donnent normalement pas lieu à une radiation de l'association.

Cependant certains de ces cartons peuvent donner lieu à une demande motivée de radiation généralement lié à des actions non tolérable en partie.

Ces cartons permettront également d'avoir un suivi des membres.

III) PROCEDURE DISCIPLINAIRE

1) Constitution :

Il est constitué un Conseil de discipline, composé aux moins de deux membres du Bureau. Lorsque le Conseil de discipline est institué par le Conseil des Fondateurs, il est constitué de deux membres fondateurs.

2) Procédure et mission :

Le Conseil de discipline est saisi par un Membre de l'Association. Il peut le saisir de sa propre initiative lorsqu'il a connaissance d'un comportement d'un de ses membres incompatible avec l'esprit de l'Association ou de toute autre cause d'exclusion.

La mission du Conseil de discipline est de procéder à l'instruction des plaintes dirigées entre les Membres de l'Association à raison de leur comportement associatif ou à raison de leur comportement à l'égard d'un autre membre de l'Association dite AirSoft Xtrem A.S.X.

Les diverses sanctions disciplinaires prononcées par le Conseil de discipline aux Membres de l'Association ne peuvent se cumuler entre elles et doivent être choisies parmi les mesures ci-après :

1. avertissement
2. blâme
3. suspension
4. radiation

Des Membres peuvent prendre part aux délibérations en fonction de leurs compétences.

L'intéressé est convoqué par lettre recommandée avec accusé de réception, quinze jours au moins avant la date de la séance du Conseil de discipline où son cas sera examiné :

- il peut présenter des observations écrites ou orales
- il peut se faire assister par toute personne de son choix
- il peut consulter l'ensemble des pièces du dossier

Lors de la séance disciplinaire, un membre de la commission présente les faits incriminés. L'intéressé présente ensuite sa défense.

Le Conseil de discipline peut faire entendre, notamment sur demande de l'intéressé, toute personne dont l'audition lui paraît utile, peut recevoir toute attestation, et peut ordonner toute expertise qu'il juge nécessaire.

La décision du Conseil de discipline est délibérée hors de la présence de l'intéressé. La décision doit être motivée et signée par le Président. Elle est aussitôt notifiée par lettre recommandée avec demande d'accusé de réception à l'intéressé.

La décision peut faire l'objet d'un appel devant le Comité de Direction, dans les quinze jours de son prononcé. Les membres du Conseil de discipline s'étant déjà prononcés, ne peuvent y participer. Dans le cas où le comité de direction ne compterait pas suffisamment de membre, le Conseil de discipline pourra être complété par des membres de l'assemblée générale.

Le Conseil de discipline peut surseoir à une sanction disciplinaire en assortissant ce sursis d'une obligation d'excuses ou de réparation. La non-exécution d'une telle obligation entraîne de plein droit l'application de la sanction.

Le Conseil de discipline est souverain de ses décisions. Il rend compte de son activité tous les ans au Comité de Direction et à l'Assemblée Générale. Il peut rendre publiques les sanctions prises.

IV) ADMINISTRATION.

1) Conseil des fondateurs :

a) définition

Le Conseil des fondateurs se réunit sur demande du porteur de projet ou au moins sur demande de la moitié des membres fondateurs.

Le conseil des fondateurs se réunit dès que les membres fondateurs ont une décision à prendre concernant l'orientation de l'association ou dès qu'une décision du conseil d'administration ne conviendrait pas à l'orientation de l'association. Il se réunit également afin de travailler sur des documents permettant de transmettre la vision fondatrice et lors de changement des textes fondateurs de l'association.

Il peut prendre les pleins pouvoirs pour réorienter dans le bon sens l'association.

b) Constitution

Le Conseil des Fondateurs est constitué des membres suivants :

- Le porteur de projet : Il s'agit de la personne qui à initier le projet de création d'association.
- Les pères fondateurs : Il s'agit des personnes qui ont constituées l'association et mis en place ou participer à sa première structure. Le porteur de projet en fait partie.
- Les membres fondateurs : Il s'agit des personnes qui agissent depuis de longues années dans l'intérêt de l'association par leurs actes, leurs comportements et leurs réputations. Les pères fondateurs en font partie.

Le premier Conseil des Fondateurs est constitué de :

- Nicolas ALVAREZ, porteur de projet et père fondateur
- Frédéric MET, père fondateur

Le porteur de projet préside le Conseil des Fondateurs.

Le Conseil des Fondateurs intègre depuis 2005 les membres suivants :

- José ALVAREZ, membre fondateur

c) Admission

Le porteur de projet et les pères fondateurs sont membres de droit du Conseil des fondateurs.

Les membres fondateurs sont des membres qui sont admis après un entretien de motivation devant le Conseil des Fondateurs.

L'ensemble des membres du conseil doivent respecter le manifeste "de fondateur" qui décrit les règles de bonne conduite à tenir en tant que membre du conseil.

d) Perte de la qualité de membre du Conseil des fondateurs

Cessent de faire partie du Conseil des fondateurs sans que leur départ puisse mettre fin à l'association :

- Les membres décédés
- Les démissionnaires ayant informé par courrier le conseil.
- Les membres exclus ou suspendus par le conseil

Les membres n'ayant pas participé à deux réunions du Conseil sont considérés comme démissionnaires.

e) Exclusion et suspension d'un membre fondateur

L'ensemble des membres du Conseil des Fondateurs peut être exclus ou suspendus de ces droits dès qu'il ne respecte plus le manifeste des Fondateurs, les règles des présents règlements ou des statuts.

En cas de doute, le porteur de projet est le seul à pouvoir prendre la décision.

Le membre fondateur ne respectant plus le manifeste des fondateurs est automatiquement privés de ces droits de vote.

2) Comité de direction :

Le comité de direction vote un plan d'actions qui sera mis en œuvre en fonction des moyens à sa disposition.

3) Bureau :

Le Bureau est l'instance de représentation du Comité de direction dans les actes quotidiens de la vie de l'association.

4) Assemblée Générale :

L'assemblée générale est l'ensemble des membres actifs et réguliers de l'association qui se réunissent une fois par an pour soumettre les différents points que devra traiter l'association pour l'année en cours.

L'assemblée générale peut avoir lieu sur le site internet dans le forum réservé à cette utilisation. Le vote sera réalisé sous forme de sondage.

Il pourra être créé autant de sondage que nécessaires pour répondre aux différents points à

traiter par l'ordre du jour.

Les membres seront alors avertis par courrier électronique et par messages privés.

V) LOCATION.

Le matériel de sécurité élémentaire pourra être fourni à toutes les personnes qui participent à une partie.

1) Tarifs :

Les dirigeants déterminent les tarifs de location du matériel associatif.

Ces tarifs peuvent évoluer en fonction de différents critères.

Ces modifications s'appliquent immédiatement.

L'association propose les forfaits suivants :

Forfait location en journée publique à 30 euros comprenant :

- 1 réplique complète avec batterie pour la journée
- 1000 billes bio
- Protection oculaire
- Cotisation occasionnelle

Forfait location en journée découverte (pour particulier) à 40 euros comprenant :

- 1 réplique complète avec batterie pour la journée
- 1000 billes bio
- Protection oculaire
- Encadrement
- Cotisation occasionnelle

Forfait 1000 billes bio à 5 euros.

Un chèque de caution de 150 euros par réplique de location sera demandé. En cas de casse ce chèque sera encaissé afin de procéder au remplacement de la réplique.

2) Engagement :

La personne à qui on a loué le matériel s'engage à rembourser le matériel qu'il aura rendu inapte ou à payer les réparations en cas de détérioration.

Il devra également être remboursé toutes les pièces ou accessoires perdues.

VI) ARBITRAGE.

1) Arbitre :

Toutes les personnes qui désirent devenir arbitre peuvent s'inscrire aux modules de formations lorsque celui-ci est dispensé par AirSoft Xtrem afin de pouvoir suivre un enseignement minimal requis pour pratiquer cette fonction au sein de l'association.

2) Cartons :

- Couleur :

Jaune : Une faute de jeu, de comportement, d'aptitude n'entraînant pas la sécurité d'autrui a été commise.

Rouge : Une faute grave de jeu, de comportement, d'aptitude portant atteinte à l'intégrité physique d'autrui a été commise.

Vert : Une faute de scénario a été commise entraînant l'arrêt du jeu).

Noir : Une faute ou une suite d'événement très grave ont été commises et pouvant donner lieu à une radiation de l'association.

- Définition :

Un carton jaune : Ce carton de couleur constitue une sorte d'avertissement final sachant que le prochain carton de la même couleur donne lieu à un carton rouge. Lorsqu'un joueur atteint son second carton jaune, il doit quitter le jeu et est considéré comme étant éliminé.

L'arbitre veille à ce que les cartons attribués soient notés ainsi que le motif de chaque carton et doit vérifier que la personne concernée quitte réellement le jeu.

Un carton rouge : Ce carton de couleur constitue une exclusion directe du joueur concerné de la surface de jeu. Ce carton est utilisé par les arbitres en cas d'extrême nécessité de faire comprendre à un joueur la gravité de son acte. Selon la gravité de l'acte, le membre concerné peut être radié de l'association.

Un carton ou drapeau vert : Ce carton de couleur peut être attribué à une ou un ensemble de personnes responsables de l'arrêt du jeu dû à un non respect des règles du scénario. Cela entraînant la non-réalisation des objectifs du scénario.

Un carton noir : Le carton noir est utilisé par l'arbitrage que lors de situation extrême comme par exemple un acte de violence. Ce carton entraîne le renvoi du jeu définitif du joueur concerné et donne lieu à une demande de radiation sur motif de ce carton.

Un ensemble de trois cartons rouges peut donner un carton noir selon les circonstances et les motifs des cartons rouges. Ce genre de modification se fera après réunion du conseil d'administration.

Matches amicaux : Les cartons de couleurs peuvent être utilisés dans les matchs amicaux mais ne sont valables que pour le match en cours. Dans ce type de match pour une plus grande clarté, on voudra utiliser le carton rouge pour exclure un joueur du jeu mais sans objet de radiation et on utilisera le noir pour exclure un joueur avec objet de radiation.

Match de compétition : Les cartons seront toujours utilisés lors de compétition organisée par notre association et toutes les équipes inscrites même faisant partie d'une autre association devront respecter les valeurs de ces couleurs.

En compétition, les cartons rouges donnent lieu à une exclusion pour deux matchs en comptant celui de la prise du carton. Ce carton ne donne pas lieu à une radiation du membre concerné pour cela on utilisera, si nécessaire le carton noir.

Un carton noir donne lieu à une exclusion définitive de la compétition et pour les membres de notre association, il peut entraîner une radiation.

Un carton jaune n'entraîne pas d'exclusion du jeu et ne donne pas lieu à la radiation cependant si un joueur en cumule deux dans la même partie, il sera alors exclu de la partie.

En compétition lorsqu'un joueur prend un seul carton jaune à chaque match sur deux matchs consécutif, il ne pourra jouer le troisième match.

VII) UPGRADE.

1) Généralités :

a) Upgrade de puissance.

Un upgrade de puissance consiste à modifier sa réplique pour augmenter sa vitesse en sortie de canon et donc sa puissance.

Cet upgrade est utilisé pour obtenir plus de portée. Il doit être utilisé dans l'unique but de combler le manque de portée dans un terrain vaste.

b) Upgrade de précision.

Un upgrade de précision consiste à modifier certaines pièces de sa réplique pour obtenir une meilleure précision. Certaines modifications entraînent une augmentation de la vitesse de la balle en sortie de canon. Par conséquent attention de ne pas dépasser la limitation en effectuant une telle modification.

Exemple : Le canon de précision.

Il doit être utilisé dans l'unique but de combler le manque de précision des répliques.

c) Upgrade de cadence.

L'upgrade de cadence consiste à modifier sa réplique afin d'obtenir un nombre de coups par minute plus importants ou un nombre de billes sorties par seconde plus importants. Il doit être utilisé dans l'unique but d'augmenter la cadence des rafales de façon cohérente avec l'utilisation des différentes répliques.

d) Upgrade esthétique.

Cette upgrade consiste à ajouter ou remplacer des pièces de sa réplique pour obtenir une version améliorée (métal), une version différente (conversion). Cet upgrade regroupe également les accessoires qui permettent de compléter sa réplique. Ces accessoires ne doivent pas être modifiés.

e) Upgrades non-précisés.

Les upgrades non-précisés ne sont pas autorisés.

2) Définitions :

- **Réplique automatique** : toutes les répliques qui disposent de l'option tir en rafale ou en coup par coup rapide (qui ne nécessite pas un réarmement manuel)
- **Réplique manuelle** : toutes les répliques qui disposent de la simple option de tir en coup par coup standard (qui nécessite un réarmement manuel) comme les répliques à gaz et les répliques manuelles.
- **Sniper manuel** : toutes les répliques qui disposent d'un chargeur à bille de faible capacité qui ne peuvent tirer qu'en coup par coup lent (qui nécessite un réarmement manuel)
- **Sniper automatique** : toutes les répliques qui disposent d'un chargeur à bille de faible capacité qui ne peuvent tirer qu'en coup par coup rapide

3) Règles :

a) Billes.

Les répliques peuvent utiliser des billes de 6 mm ou de 8 mm.

b) Upgrade de puissance.

Pour toutes les répliques à l'exception des snipers, la puissance maximale autorisée est de 350 pieds par secondes (FPS) pour une bille de 0.20 grammes (soit l'équivalent de 1.14 joules). La limitation est proportionnelle de la masse de la bille, plus vous augmenterez la masse de la bille et plus votre vitesse en sortie de canon sera réduite par la limitation.

Cas particuliers : Dans certains cas, les organisateurs ou les arbitres peuvent décider de limiter la vitesse de sortie de canon de toutes les répliques à une valeur de 280 pieds par secondes pour une bille de 0.20 grammes. A titre d'exemple indicatif, les cas peuvent regroupés : Un petit terrain ou une consigne de scénario).

c) Upgrade de précision.

Les upgrades de précision sont autorisés. Cependant si l'upgrade de précision vient à augmenter la puissance, celle-ci ne doit pas dépasser la valeur de la puissance maximale autorisée.

d) Upgrade de cadence.

Les upgrades de cadences sont limités de la manière suivante :

- Pour les répliques à l'exception des répliques de type m249 ou m60 qui sont des répliques d'armes lourdes, la cadence maximale autorisée est de 20 coups par seconde soit 1200 coups par minute.
- Pour les répliques d'armes lourdes, la cadence maximale autorisée est de 40 coups par seconde soit 2400 coups par minute.

- Les répliques d'armes longues qui se sont équipées d'un chargeur très haute capacité ne sont pas considérées comme des répliques d'armes lourdes.
Cette upgrade permet de différencier les répliques "classiques" des répliques de "soutien".

e) Upgrade esthétique.

Les upgrades esthétiques sont autorisés. Attention cependant lorsque vous ajoutez un accessoire de type lance-grenade, aucun upgrade de puissance n'est autorisé sur le lance-grenade.

Vous pouvez vous renseigner auprès du secrétariat pour obtenir le tableau de correspondance. Des tests de conformité peuvent être menés sur les répliques des membres.
Le non respect de ces règles peut donner lieu à une radiation.

VIII) PERMIS DE CONDUITE.

1) Définition :

Un permis de conduite peut être mis en place à la journée et pour toutes les activités que l'association organisera. Ce permis sera crédité d'un certain nombre de points pour chaque joueur. Chaque infraction coûtera au joueur un nombre de points prédéfini.

Lorsque le total des points du permis tombe à 0, la personne sera sanctionnée, au mieux par le renvoi de la journée ou de l'activité et au pire par une radiation.

Les arbitres seront sollicités pour la gestion de ces permis. Aucune personne en jeu ne peut débiter les points d'un permis de conduite.

IX) MODIFICATION.

1) Définitions :

Ce règlement intérieur peut être modifié par décision du conseil des fondateurs.

L'assemblée générale peut faire une demande auprès du comité de direction ou du secrétaire pour voter certaines règles qu'elle trouve nécessaire. Ces règles seront transmises au conseil des fondateurs pour les voter.

2) Application :

Toute modification du règlement intérieur est applicable immédiatement. Les membres devront prendre connaissance de ces modifications.

X) COTISATIONS ET ACTIVITES.

L'association propose pour le moment une seule activité courante qui se déroule un dimanche sur deux chaque mois. Cette activité est constituée de journées de jeux encadrées.

Les cotisations définies pour cette activité courante sont les suivantes :

- Membre Occasionnel : 10 euros par journée
- Membre régulier : 60 euros l'année + 5 euros par journée de participation.

Cette activité est soumise au présent règlement et à l'organisation prévu sur le sujet de la journée en question.