

# Document d'adhésion

## « AirSoft Xtrem ».

Ce document comprend tous les éléments **indispensables** à votre adhésion au sein d'AirSoft Xtrem pour une participation **régulière ou occasionnelle**.

Vous trouverez dans ce document :

- La fiche d'inscription.
- Le règlement intérieur.

Il faut imprimer ces documents, remplir la fiche d'inscription et après avoir lu le règlement dater et signer le règlement intérieur en précédant de la mention « lu et approuvé ».

L'ensemble de ce document est à transmettre au secrétaire de l'association par courrier.

Vous devrez également fournir lors de la remise de ce document, les éléments suivants :

- Une photocopie de la carte d'identité (facultatif pour occasionnel mais présentation de la carte d'identité obligatoire).
- Une photo d'identité (facultatif pour une adhésion occasionnelle)
- Un montant s'élevant au type d'adhésion.

<b>Partie administrative</b> Cette fiche doit être vérifiée par :	
<b>Le trésorier</b> appose la date et sa signature pour attesté du règlement de la journée.	
<b>Le secrétaire</b> Appose la date et sa signature pour attesté que la fiche est correctement renseignée.	
<b>Le président</b> Appose la date et sa signature afin de validée la fiche et l'adhésion.	
<b>Décision sur l'adhésion</b>	

# Association AirSoft Xtrem (A.S.X.)

## Fiche d'inscription

### Type d'adhésion :

- Régulier** (*Pour venir tous le temps*)
- Occasionnel** (*Pour venir de temps en temps*)

### Période d'adhésion (pour les réguliers) :

- Septembre – Août**
- Janvier – Décembre**

### Identité :

Nom : .....  
Prénom : .....  
Pseudonyme : .....  
Date de naissance : .....  
Profession : .....

### Correspondance :

Adresse : .....  
Ville : .....  
Code Postale : .....  
Tél. Fixe : .....  
Mobile : .....  
Mail : .....  
Possédez-vous une connexion Internet ?  
 Oui                       Non

### Personne à prévenir en cas d'accident :

Nom : .....  
Numéro de téléphone : .....

### Parrain (membre régulier de l'association) :

Pseudonyme : .....

### Equipement lanceur et puissance :

Liste de vos lanceurs accompagnés de leurs puissances :

## Participation à l'association :

Je souhaite faire partie des commissions suivantes : **(Faites une croix devant)**

- Commission salon (*Membres participants à l'organisation des salons*)
- Commission aménagement du terrain (*Membres participants à l'aménagement du terrain*)
- Commission jeux (*Membres participants à l'élaboration de jeu et d'accessoires de jeux*)
- Commission Vidéo-Images (*Membres participants à l'élaboration de vidéo et d'image en rapport avec l'association et ses activités*)
- Commission web (*Membres participants à l'ajout de contenu sur le site comme des articles ou des reportages*)

## Informations :

Aimeriez vous si possible acquérir des responsabilités au sein de l'association ?

Si oui lesquels :  Dirigeants  Responsable de commission  
 Arbitre  Organisateur de jeux

Autre (**préciser**) :

Préférences pour les parties :  samedi  dimanche  
 week-end  nocturne

Depuis combien de temps pratiquez-vous l'airsoft ? .....

Vous adhérez pour :  jouer  Participer à la vie associative  
 Les deux en même temps

De quelles manières participeriez-vous à la vie associative : **(Faites une croix devant)**

- Organisation d'événements  Organisation de journées
- Participation aux commissions  Proposant et portant des projets
- Devenant responsables  Amélioration du site

Autre (**préciser**):

## Divers

Avez-vous le permis B :  Oui  Non  
Avez- vous une voiture :  Oui  Non  
Pouvez vous faire du covoiturage :  Oui  Non

• Possédez-vous un brevet de premier secours ? (**Cochez le ou les brevets**)

SST (Sauveteur Secouriste du Travail)

AFPS (Attestation de Formation aux Premiers Secours)

AFCPSAM (Attestation de Formation Complémentaire aux Premiers Secours Avec Matériel)

CFAPSE (Certificat de Formation Aux Activités de Premiers Secours en Équipe)

• Avez-vous des problèmes de santé particulier ?

• Comment avez-vous connu l'association ? (**Cochez**)

France Airsoft       Internet

Entourage

Magasins Cybergun Boutiques

Autres (**préciser**) : .....

### **Sur le site Internet de l'association :**

J'accepte que mes photos soient publiées.

Je certifie avoir pris connaissance des statuts et du règlement intérieur et en accepter les termes.

*Je soussigné M/Mme.....*

*demeurant à l'adresse indiquée dans la fiche d'inscription demande à adhérer à l'association AirSoft Xtrem (A.S.X.) dont le siège social se trouve à Choisy le roi (94600) au 52 rue du nord et certifier sur l'honneur les informations précédemment fournit dans la fiche d'inscription.*

Fait à :

Le :

Signature :

**Attention, le règlement intérieur est à la suite et vous devrez le signer à la fin et apposer la mention demandée.**

**Page 4 sur 12**

*Association AirSoft Xtrem (A.S.X.)*

*52 rue du nord*

*94600 Choisy le roi*

# **Règlement intérieur.**

## **I) LES MEMBRES.**

### **1) Membre fondateur :**

*Les membres fondateurs sont les personnes qui ont mis en place l'association, ils ont une place permanente au Conseil d'Administration. Ils doivent orienter l'association dans ces décisions et on à ces fins tous pouvoirs d'agir. Ce statut s'obtient si la personne est présente et contribue à la création de l'association tout au long de son existence. Sinon ce statut peut être proposé par l'assemblée générale, le conseil administratif ou le bureau ; cependant la décision sera prise par les membres fondateurs par un vote à la majorité après entretien de motivation.*

*Ce statut se perd par simple décision de l'ensemble des membres fondateurs non concernés avec motif de décision. L'assemblée générale, le conseil d'administration peuvent demander une perte de ce statut avec motif de la demande. La décision sera prise par vote majoritaire des membres fondateurs non concernés.*

### **2) Membre permanent :**

*Les membres permanents peuvent participer à toutes les activités de la vie associative sauf les activités exceptionnelles demandant des fonds supplémentaires, ils possèdent un droit de vote l'assemblée générale.*

*Ils peuvent créer des équipes au sein de l'association, cependant pour cela, le nom d'un responsable d'équipe devra être alors déposé au secrétariat, une réponse concernant la confirmation de la création d'équipe sera alors confirmer après obtention de diverse information concernant l'équipe.*

*Le montant de la cotisation annuelle est déterminé à la section « cotisations ».  
Le responsable d'équipe est chargé des toutes les taches administratives pour l'équipe envers l'association. Il n'occupe pas de place au conseil d'administration.*

### **3) Membre occasionnel :**

*Les membres occasionnels ne participent pas à toutes les activités. Ils participent seulement à l'activité dont ils ont effectués le règlement.*

*Le montant de la partie 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.*

### **4) Membre d'honneur :**

*Les membres d'honneurs sont des membres qui rendent des services à l'association que l'on a remarqués ou signalés. Ils peuvent être exonérés de cotisations.*

*Ce statut est attribué par décision du Conseil d'Administration.*

## **5) Association partenaire :**

*Ces associations sont des associations avec lesquelles un accord a été établi.  
Il s'agit dans le cas le plus général d'une aide mutuelle à la réalisation de chaque objectif de chacune des associations.*

## **6) Membre honoraire :**

*Ce sont des anciens membres qui ont constitués l'association et l'ont gérés.*

## **7) 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.*

*Ce statut peut être soit attribué par des faits remarquables ou des sollicitations venant des membres. Il est attribué après décision du conseil d'administration.*

*Ce statut donne une exonération totale ou partielle des cotisations.*

# **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.*

*Pour devenir membre permanent, vous devrez être parrainés par l'un de nos parrains.*

## **2) Radiation :**

*Tous les membres qui ne respectent pas les règlements de l'association qui sont responsables d'actes de violence, d'anti-jeu, ou qui ne respectent tout simplement pas la vie associative ou font preuve d'un manque de respect, seront sanctionnés par une radiation définitive ou temporaire selon le degré de gravité. Le Conseil d'Administration est le seul à pouvoir prononcer la sanction.*

*La radiation peut être demandée par l'assemblée générale sur motif justifié mais seul le Conseil d'Administration en décidera.*

*Le conseil des fondateurs pourra prononcer sans passer par le conseil d'administration toutes radiations concernant les membres qui détournent l'association de son objectif 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).*

## **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 tolérables en partie.  
Ces cartons permettront également d'avoir un suivi des membres.*

### **III) ADMINISTRATION.**

#### **1) Conseil des 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 peut prendre les pleins pouvoirs pour réorienter dans le bon sens l'association.*

#### **2) Conseil d'Administration :**

*Le conseil d'administration vote des décisions qui seront appliquées. Il peut également être composé de responsables et de représentants d'association partenaire qui n'ont pas le droit de vote.*

#### **3) Bureau :**

*Le bureau est le pouvoir exécutif de l'association, il prend et mène les décisions en fonction des demandes du conseil d'administration et du conseil des fondateurs.*

#### **4) Assemblée Générale :**

*L'assemblée générale est l'ensemble des membres permanents de l'association qui se réunit une fois par an pour voter 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 sondages 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.*

#### **5) Représentant :**

*Les représentants permettent d'établir le lien entre les membres et les dirigeants. Nous distinguerons deux types de représentants, les représentants des membres qui ne sont pas obligatoires et les représentants d'équipes qui sont obligatoires pour la réalisation d'une équipe dans notre association.*

*Tous les représentants pour se faire connaître doivent déposer auprès du secrétaire une liste de personnes qui l'ont choisi accompagnée de leurs signatures respectives.*

### **IV) 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.*

## **2) Engagement :**

*La personne à qui on loue 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 perdus.*

## **V) ARBITRAGE.**

### **1) Arbitre :**

*Toutes les personnes qui désirent devenir arbitre peuvent s'inscrire aux modules de formations dispensés 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 personne responsable de l'arrêt du jeu du 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 organisé par notre association et toutes les équipes inscrites même faisant partie d'une autre association devront respectée 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 cumul deux dans la même partie, il sera alors exclue 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.

## **VI) 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 bille 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.*

*- Réplique manuelle : toutes les répliques qui disposent de la simple option de tir en coup par coup standard comme les répliques à gaz et les répliques manuelles.*

*- Sniper : toutes les répliques qui disposent d'un chargeur à bille de faible capacité qui ne peuvent tirer qu'en coup par coup lent.*

**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 regrouper : 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 compléter un upgrade de puissance, celui-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 16 coups par seconde soit 960 coups par minute.*

*- Pour les répliques d'armes lourdes, la cadence maximale autorisée est de 19 coups par seconde soit 1140 coups par minute.*

*- Les répliques d'armes longues qui se sont équipés 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.*

## **VII) 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.*

## **VIII) MODIFICATION.**

### **1) Définitions :**

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

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

*Les représentants peuvent faire des suggestions à l'administration de l'association selon les demandes des membres.*

### **2) Application :**

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

## **XI) COTISATIONS.**

### **1) Définitions :**

*La cotisation est payable soit en septembre soit en janvier, et elle peut évoluer. La cotisation paye un accès d'un an soit douze mois aux activités régulières de l'association.*

*Les cotisations dépendent de l'acquisition du terrain.*

*Sur certains terrains ou sur certaines périodes un droit d'accès peut être réclamé en plus de la cotisation.*

### **2) Membres réguliers :**

*Ils existent trois possibilités de cotisation :*

*Dans le cas où le terrain est prêté sans coût supplémentaire la cotisation annuelle sera fixée à 60 euros.*

*Dans le cas où le terrain est loué, le montant de la cotisation dépend du montant de la location et du nombre de membres présent au mois. Le montant de la location sera réparti entre les membres. Plus le nombre de membre est important et plus la cotisation baissera.*

*Dans le cas ou le terrain est acheté, le montant de la cotisation dépend du montant des mensualités du crédit. Dans ce cas la cotisation sera mensuelle et ajustable au nombre de membres. Le montant des mensualités du crédit étant réparti entre les membres.*

### **3) Membres occasionnels :**

*Si le terrain est prêté alors ces membres payeront un montant fixe pour l'activité dont ils souhaitent participer.*

*Dans tous les autres cas ces membres payeront un montant calculé en fonction du type d'engagement.*

**Date et signature, précédées de la mention « lu et approuvé ».**