

Règlement et statut du Club d'Airsoft des Montagnes Neuchâteloise

Règlement / statut valable sans signatures, disponible en ligne sur notre site.

Table des matières:

Partie 1: Règlement CAMN

CHAPITRE 1 – Sécurité

Article 1 - En général

Article 2 - Zone neutre

CHAPITRE 2 – Règles de jeux

Article 1 – Joueurs

Article 2 - Touches

Article 3 – Respawn

Article 4 – Infrastructures du terrain

CHAPITRE 3 – Répliques, puissances, proc. Administratives...

Article 1 – Répliques et restrictions

Article 2 – Procédures administratives: répliques

Article 3 – Munitions

Article 4 – Grenades, mines, fumigènes

Article 5 – Equipement

CHAPITRE 4 – Terrain de jeux du club

Article 1 – Propreté

Article 2 – Terrain

CHAPITRE 5 – Participation de joueurs externes au CAMN

Article 1 – Invités

Article 2 – Paiement des parties

CHAPITRE 6 – Révisions 2008 sur la loi des armes du 12 décembre 2008 (chapitre soft air)

Article 1 – Possession et utilisation de réplique d’air soft et responsabilités

CHAPITRE 7 – Mesures disciplinaires

Article 1 – Sanctions, conséquences...

Article 2 – Compétences

Article 3 – Recours

CHAPITRE 8 – Fair-play

Article 1 – En général

CHAPITRE 9 – Savoir vivre

Article 1 – En général

CHAPITRE 10 – Arbitrage

Article 1 – En général

Partie 2: Organisation du Club d'Airsoft des Montagnes Neuchâteloises

CHAPITRE 1 – DISPOSITIONS GENERALES

Article 1 – Siège

Article 2 – But

Article 3 – Activités

CHAPITRE 2 – MEMBRES, ADHESION & EXCLUSIONS, OBLIGATIONS & DROITS

Article 1 – Droits et obligations

Article 2 – Cotisation

Article 3 – Admission

Article 4 – Démission / exclusion

CHAPITRE 3 – RESPONSABILITE, DISPOSITIONS FINALES

Article 1 – Hiérarchie & responsabilités

Article 2 – Dispositions finales

PARTIE 1 --- Règlement CAMN

CHAPITRE 1 – Sécurité

Article 1 – En général.

Les règles du présent chapitre s'appliquent d'office lors des parties de jeux organisées par le club sur son terrain et ceci à tous les joueurs, *sauf dispositions contraires des organisateurs*.

1. Quiconque évoluant sur la surface de jeux doit être muni d'une paire de lunettes de protection agréée et homologuée pour l'airsoft!
2. **En aucun cas les lunettes de protection ne doivent être retirées sur la surface de jeux ni dans la zone neutre tant qu'il y a une partie en cours.**

Il est en outre recommandé de porter un masque facial en grillage, néoprène, plastique etc.

Le joueur évolue en pleine connaissance des risques liés à la pratique du soft air et en aucun cas le club ou son responsable ne pourront être tenu responsables en cas d'accident de quelconque nature. Par son inscription, le joueur accepte le règlement et ce qui en découle.

3. En cas de présence de personnes externes à la partie de jeu, telles que promeneurs ou animaux sur le terrain de jeux ou à ses abords immédiats, la partie sera immédiatement stoppée par le ou les arbitres par un long coup de corne ; les joueurs resteront à leur place et cesseront leurs tirs. L'organisateur de la partie raccompagnera le badaud à la limite du terrain et lui précisera qu'il ne peut porter plainte car il est sur un terrain privé et qu'en cas d'accident, sa responsabilité est engagée. On attendra alors que le ou les arbitres redonnent un long coup de corne avant de reprendre la partie.

- .4. Le joueur s'engage à respecter les quatre règles de sécurité suivantes :

- Toutes les répliques sont toujours considérées comme chargées.
- Ne jamais pointer le canon de sa réplique sur quelque chose que l'on ne veut pas toucher.
- Garder l'index hors de la détente tant que le dispositif de visée n'est pas sur le but.
- Être sûr de son but.

Article 2 – Zone neutre.

1. Durant chaque manifestation, une zone neutre sera établie.
2. Elle servira de lieu de campement et de regroupement pour les joueurs.
3. La zone neutre n'est pas considérée comme faisant partie du périmètre de jeu.
4. Elle est clairement définie.
5. Dans cette zone il est en outre interdit:

- de pointer un tiers avec une réplique.
- de tirer, même à vide.
- De la traverser / de couper par cette zone afin de rejoindre la zone de jeu.

6. De plus il est obligatoire dans cette zone de:

- Sécuriser sa réplique et de la pointer vers le sol .
- Suivre les instructions des membres du club .
- **Retirer le magasin de sa réplique avant de rentrer dans cette zone .**
- **Décharger sa réplique avant de rentrer dans cette zone.**
- **De porter des lunettes pendant les parties .**

CHAPITRE 2 – Règles de jeux

Article 1 – Joueurs.

1. Il existe deux catégories de joueurs :

- actifs.
- touchés.

2. Chaque joueur débute la partie de jeux en tant que joueur actif.

3. Le joueur actif est libre d'actions sur le périmètre de jeux.

4. Le joueur touché ne peut faire usage de sa réplique ou transmettre des informations sur le déroulement de la partie de jeu aux joueurs actifs.

5. Il est interdit de feindre de se rendre en zone de respawn ou en zone neutre.

6. Il est interdit de simuler une annonce de jet de grenade.

7. **Il est interdit d'utiliser tout ou une partie de son équipement comme leurre.**

8. Les ghillies ne sont pas autorisées sur notre terrain. (Les tenues 3D et viper hood sont « toléré », dans la mesure où elles permettent de ressentir et d'entendre les touches. Tous joueurs utilisant ce style de tenue devra disposer d'une tenue standard en réserve. De plus les porteurs de tenues 3D et sur-tenues ne devons pas porter de tenues épaisse en dessus.)

9. Seuls les membres du club sont autorisés à jouer avec un fusil sniper de type "BOLT" (à verrou) (voir CH3. art.4). Les autres répliques à réarmement manuel ne sont pas concernées. (spring)

10. Il n'y a pas de "dress code" imposé. Mais il est fortement conseillé d'utiliser une tenue dans les tons vert ou brun.
11. Tout joueur se doit (exception faite suivant le scénario joué) de porter 2 brassards du CAMN sur chacun de ses bras, qu'importe la tenue vestimentaire !

Article 2– Touches.

1. Le joueur actif est déclaré touché après avoir reçu au moins un impact de bille sur une quelconque partie de son corps ou respectivement de son équipement, du moment que ceux-ci sont portés. Les impacts dans les répliques n'éliminent pas le joueur, mais sa réplique sera inutilisable jusqu'à un respawn. Si la réplique est touchée, le joueur devra prononcer de vive voix «Réplique!» afin de balayer des doutes quant au fait de tricher.
2. Les ricochets ne comptent pas pour des impacts. En cas de doute, le fair play est de rigueur. Exception faite des lieux fermés avec les grenades.
3. Lors de la touche, le joueur touché prononce de vive voix le terme «out» ou «hit», et lève la main jusqu'à la zone de respawn.
4. Les joueurs sont tenus de prendre en compte chaque touche et de faire preuve de fair-play. Les joueurs peuvent se déclarer hors jeu par eux-mêmes en cas de déféctuosité matérielle, blessure / malaise ou pour éviter uns de ces points mentionné.

Article 3– Respawn (point de régénération).

1. Le respawn ne s'applique que comme les organisateurs l'ont expressément précisé.
2. Le respawn consiste en un changement en cours de jeu du statut du joueur de «touché» à «actif».
3. Il se pratique en une zone clairement définie par les organisateurs.
4. Lorsqu'un joueur touché se rend dans cette dite zone, il devient joueur actif après une attente définie par l'organisateur. Des chronos sont installés dans ces zones.
5. **Il est strictement interdit, d'interdire la sortie de la zone de respawn aux joueurs revenant en jeu et il sera respecté environ 50m de distance autour de la zone afin de ne pas gêner les joueurs.**
6. Le port de lunettes de sécurité y est obligatoire, et seuls les joueurs touchés peuvent y pénétrer.

7. Par respect pour votre équipe, les joueurs sont priés de ne pas fumer ou prendre de temps de pause pendant leur temps de respawn.

Article 4 – Infrastructures du terrain.

1. Les bunkers, le char, l'hélicoptère ainsi que les palissades faites de planche, soit les infrastructures construites, sont considérés comme des murs "en dur".
2. Il est interdit de regarder à travers les trous ou fissures des palissades ou bunkers au même titre que de tirer au travers. *Exception faite des meurtrières et du vitrage de l'hélicoptère.*
3. Il est interdit de rentrer le canon de la réplique dans le char depuis l'extérieur pour tirer de l'extérieur vers l'intérieur et seul le mode semi est autorisé à courte distance. Cette règle concerne également les tirs traversant le char.
4. **Le tir à la libanaise est interdit. (tir sans visibilité) (Voir les 4 règles de sécurité)**
5. Le canon d'artillerie peut être servi pour tirer sur les infrastructures ou sur les joueurs suivant son emplacement.

- Dans le cas d'un tir direct sur une infrastructure, tous les occupants sont considérés OUT. - Dans le cas d'un tir sur des joueurs, les joueurs devront être touchés par les billes, comme si le tir provenait d'une réplique.

Nous conseillons d'appeler un arbitre pour que celui-ci vérifie le tir et valide la sortie des joueurs concernés.

CHAPITRE 3 – Répliques, puissances, procédures administratives, munitions...

Article 1 – Répliques, puissances, restrictions.

Le club accepte uniquement les répliques de soft air vendues comme telles. Pour autant qu'elles ne développent pas une puissance supérieure à **2 joules/465 fps hop up réglé**, et qu'elles aient été contrôlées et catégorisées par l'organisateur de la partie. Il n'y a pas de tolérance.

Des contrôles durant la partie peuvent être effectués en cas de doutes, ou au hasard à l'aide d'un télémètre.

1. L'utilisation des répliques est catégorisée en trois catégories d'utilisation :
 - Catégorie **A** jusqu'à 1.2 joules / 360 fps **vert**. Distance de sécurité **1m**. (Tous)
 - Catégorie **B** jusqu'à 1.4 joules / 390 fps **jaune**. Distance de sécurité **10m**. (Tous)
 - Catégorie **C** jusqu'à 2.0 joules / 460 fps **rouge**. Distance de sécurité **20m**. (Sniper - bolt only)

La catégorie C/ rouge est réservée uniquement aux répliques sniper à réarmement manuel et aux membres , aucun autre type de réplique ne sera accepté dans cette catégorie, le terrain permet des combats à très courte portée !

2. L'utilisateur d'une réplique catégorisée en **rouge** devra être obligatoirement être en possession d'une réplique quelconque catégorisée **verte** pendant le jeu.
3. L'utilisation de répliques d'armes blanches est autorisée dans la mesure où ladite réplique est constituée d'une lame souple ne dépassant pas les 20 cm, il est en outre interdit de les lancer.
4. Les répliques sniper de type "bolt", donc à verrou, ne sont autorisées à jouer que si l'utilisateur est membre du CAMN. Le nombre de sniper "bolt" sera limité par partie, en fonction du nombre de joueurs jouant la partie pour des raisons de fluidité de jeu. Les "DMR" (anti sniper) ne sont pas concernés, même pour les invités.
Les répliques sniper semi automatiques (ex. Dragunov, M14 EBR..) ne sont pas concernés par cette règle.
5. Les lance-grenades sont autorisés, **interdiction de tirer en dessous d'une distance de 3 mètres minimum**. Les 40 mique sont autorisées, **une distance de 10m de sécurité minimum sera appliquée!** Le fair-play est de rigueur!
6. Les grenades 40mm lançant un projectile fait "d'une pièce", sont interdites. Seules les grenades projetant des billes sont acceptées.
Exemple: Les grenades à projectile caoutchouc, paintball ou Taginn sont interdites.
7. Les répliques HPA sont autorisées, à condition qu'un moyen de brider / limiter leur puissance soit possible. Elles feront l'objet d'un contrôle plus sévère / rigoureux que les répliques conventionnelles par les membres du staff.
8. Les boucliers peuvent être autorisés sur autorisation d'un organisateur selon le nombre de joueurs et le scénario. Toute grenade à main ou 40mm ainsi que les mines et le canon éliminent celui-ci même si le joueur n'a pas été directement touché.
9. **Les lasers sont interdits sur notre terrain.**

Article 2 – Procédures administratives: Répliques.

1. Le joueur présente sa réplique à l'organisateur qui vérifie la vitesse de sortie des billes du canon à l'aide d'un radar. (Chrony)
2. Il effectue au minimum trois mesures et selon la moyenne des mesures obtenues attribue une catégorie à la réplique selon le tableau susmentionné.
3. Les mesures sont effectuées avec des billes de 0,20g, le hop-up réglé.

4. Les répliques, suivant leurs puissances, seront signalées par une ligature de couleur au bout du canon pour les répliques d'épaule, et sur un endroit visible des répliques de poing.

Sans la ligature, le joueur ne sera pas autorisé à utiliser sa réplique.

Article 3 – Munitions.

1. Seules les billes de calibre de 6 mm biodégradables sont autorisées.

2. L'emport en billes pour chaque partie est fixé à environs :

- 700 billes pour les répliques d'assauts (par ex 2 hi-cap, 1 hi -cap et 2 mid-cap, 5 mid- cap etc. En fonction de la marque et du style de chargeur les capacités peuvent varier)

-1000 billes pour les répliques de soutiens (la moitié ou les $\frac{3}{4}$ du drum en fonction de la marque ou du style des chargeurs.)

-les PA et les grenades de compte pas .

Article 4 – Grenades à billes, mines à eau et fumigènes.

1. Seules sont autorisées au sein du club, les grenades à main à billes vendues comme telles qui ne développent pas de décibels (thunder et dérivés).
2. Avant tout jet d'une grenade, le joueur « lanceur » est tenu d'annoncer le jet de sa grenade et ce, dans un esprit de sécurité.
3. Les explosions de grenades sont éliminatoires dans un rayon de 3 mètres. Les tas de bois et autres souches et le relief, ne protègent pas le joueur. *Exception des palissades faites de planches, les bunkers, le char et l'hélicoptère. "En dur"...*
4. Les grenades n'ayant pas "explosées" n'éliminent pas les joueurs, elles sont considérées comme ratées. En cas de doute, le fairplay est de rigueur, ou un arbitre pourra être appelé à trancher en cas de doute pendant la partie.
5. Les fumigènes sont interdits.
6. Seules les mines à eau et les claymores vendues dans les commerces sont autorisées.
7. Les explosions de mines à eau sont éliminatoires dans un rayon de 3 mètres (360°) et les claymores sont éliminatoires sur 3m dans la direction dans laquelle la mine a explosé (s'est ouverte). Les tas de bois et les souches ne protègent pas le joueur. En cas de litige ou de doute, un arbitre sera appelé à trancher.
Exception faite des infrastructures.

Article 5 – Equipement.

L'équipement / Le matériel quel qu'il soit qui n'est pas précisément règlementé dans ce présent règlement doit être obligatoirement présenté à un organisateur pour approbation.

CHAPITRE 4 – Terrain de jeux du club

Article 1 – Propreté.

1. Tous les joueurs s'engagent à respecter la propreté sur les lieux et de les rendre dans l'état d'arrivée, en **aucun cas il sera accepté de laisser des débris sur place!** (mégots, bouteilles, papier. etc...). Un cendrier est à disposition en zone neutre.

Article 2 Terrain

1. Sauf sur autorisation du responsable du club, il est interdit de venir sur notre terrain jouer sans notre présence. Des contrôles sont effectués régulièrement. Nous nous réservons le droit de porter plainte.
 2. Tous les joueurs sont tenus de respecter toutes les infrastructures et le matériel présents sur le terrain, et de faire ce qu'ils peuvent pour le préserver en état.
 3. Le CAMN fait ce qu'il peut en matière de sécurité concernant ses installations, néanmoins, le club décline toute responsabilité en cas d'accident ou de blessure.
- Si un joueur constate une anomalie / un défaut sur une installation, il doit le signaler aux organisateurs.

CHAPITRE 5 – Participation de joueurs externes au CAMN

Article 1 – Invités.

Les personnes externes au club peuvent participer à nos parties, selon les directives des organisateurs.

1. Il y a deux catégories de joueurs externes (invités) :

Les invités majeurs (dès 18 ans révolus):

Ils sont considérés comme des personnes responsables et seront donc traités en tant que tels. Aucun document particulier ne lui sera demandé d'office, cependant une pièce d'identité valable peut être demandée sur demande d'un membre du staff du CAMN afin de s'assurer qu'il respecte les lois en vigueur.

Les invités mineurs (dès 14 ans révolus):

Ils sont soumis à une réglementation particulière (voir chapitre suivant); Pour participer à nos événements, ils devront être munis:

- D'une pièce d'identité valable.
- D'une autorisation parentale ou du représentant légal **écrite, signée et dûment remplie** quant à participer à nos événements avec les conséquences que ça implique, et à utiliser une réplique d'airsoft, notamment en cas de location de celle-ci. (document disponible sur notre site).
Si il est déjà en possession d'une réplique, une autorisation cantonale de prêt de réplique. (document disponible auprès du bureau des armes et explosifs cantonal).

Sans ces documents dûment remplis, le joueur mineur ne sera pas autorisé à jouer. Aucune exception ne sera faite!

Article 2 – Paiement des parties et consommables.

1. Le prix de la partie (journée) est fixé à **15.-CHF**. Les hôtes sont responsables du paiement pour leurs invités auprès de l'organisateur, peu importe l'âge du joueur.
2. Les parties, les locations de matériel ou l'achat de consommables, sont à payer comptant. Pas de crédit, même "momentané".

CHAPITRE 6 – Révisions sur la loi des armes du *12 décembre 2008 (chapitre soft air)*

Article 1 – Possession, utilisation de réplique d'air soft pour mineurs, responsabilités.

Les mineurs inscrits auprès du club en tant que membre ou non membre, selon la révision de la loi sur les armes 2008, devront avoir sur eux une attestation parentale ou tutélaire écrite et signée pour notamment justifier :

1. De l'utilisation d'une réplique d'air soft ou toute autre partie d'armes d'air soft pendant une partie organisée.
2. Le transport du domicile au terrain de jeux (**dans une housse**) d'une réplique d'air soft ou toute autre partie d'armes d'air soft.
3. La propriété d'une réplique d'air soft, ou toute autre partie d'armes d'air soft
4. Le club pourra en tout temps et sans préavis interdire et/ou exclure tout membre du CAMN ou invité mineur qui ne sera pas muni d'une autorisation parentale et/ ou tutélaire écrite et signée !
5. Le club décline toute responsabilité en cas de mauvaise utilisation de réplique d'air soft par un de ces membres majeurs, mineurs ou tierce personne en dehors du périmètre de jeu.

CHAPITRE 7 – Mesures disciplinaires

Article 1 – Sanctions, conséquences...

Des mesures dites "disciplinaires" seront prises à l'encontre de n'importe quel joueur évoluant sur notre terrain pendant une manifestation organisée par le CAMN par son responsable ou son chef team.

1. Sera puni d'éviction du club et/ou de ses parties de jeux temporairement ou de manière définitive quiconque n'aura intentionnellement pas respecté les présents règlements ou qui par sa conduite, même par négligance, met en danger les participants et/ou nuit par son comportement ou ses propos à la réputation ou aux intérêts du club.
2. Pour les cas de peu de gravité; un avertissement sera prononcé au joueur fautif. En cas de nouveau manquement léger, un temps de respawn plus long que celui normalement attribué, un arrêt de partie qui donnera sur un temps d'attente en zone neutre en attendant la fin du scénario, pourront être prononcés.
3. En cas de faute grave; c'est-à-dire une mise en danger physique ou psychique de l'intégrité d'une personne, un manquement répété du règlement ou des consignes données par le staff du CAMN, un manque de fair-play donnant lieu à des tensions, une agression verbale ou physique, le responsable présent au terrain doit en être averti de suite et peut décider d'exclure temporairement le joueur fautif pour le reste de la journée ou définitivement.

Article 2 – Compétences.

1. L'organisateur / le responsable du CAMN / le chef team sont compétents pour prononcer et faire appliquer des mesures disciplinaires. Il tient compte des circonstances des actes et traite chaque cas de manière impartiale.

Ceci vaut également pour les membres du club.

2. Tout joueur est tenu de signaler au staff du club toute infraction au présent règlement, afin de rendre l'expérience de jeu chez nous la plus sécurisée et agréable que possible.

Article 3 – Recours

1. Un recours contre une sanction disciplinaire ne peut se faire qu'en possession de preuves, témoignages ou autres, qui peuvent amener à un nouveau jugement de la situation. Une sanction quelle qu'elle soit, y compris les exclusions, ne donne aucun droit de prétendre à un remboursement de la part du CAMN ou de ses membres quels qu'ils sont, de la cotisation annuelle, du paiement de la partie, d'une location ou de consommables, sauf si un recours est accepté et que celui-ci donne raison à la personne injustement sanctionnée.

CHAPITRE 8 – Fair-play

Article 1 – En général.

Le fair-play est impératif pour le bon fonctionnement de notre loisir, mais également pour maintenir une ambiance saine tout au long de nos manifestations.

1. Il n'y a aucune honte à être touché, déclarez donc chacune de vos touches (que ce soit sur votre casque, poche, veste, réplique, etc. !!) à haute voix et quittez l'aire de jeux pour vous diriger en zone neutre en adoptant une posture neutre (bras ou réplique levé).

2. **Le fair-play inclut une logique de jeu : pas d'antijeu ! Ne divulguez pas la position des adversaires une fois que vous êtes touché, ne campez pas près de la zone de respawn adverse.**

Des sanctions pourront être prises en cas de non respect.

3. Les problèmes entre joueurs doivent être réglés sur l'instant par souci d'honnêteté et ceci dans le calme, même en pleine partie!

4. En aucun cas les joueurs ne doivent s'injurier sur le terrain, si tel est le cas, ceux-ci devront quitter la partie et s'exposent à des sanctions.

CHAPITRE 9 – Savoir vivre

Article 1 – En général.

1. Il est impératif pour notre loisir de garder tout au long de la journée une ambiance décontractée et conviviale.

Pensez que vous jouez ENSEMBLE et non les uns contre les autres, même ailleurs que sur notre terrain.

2. **Respectez les heures de rendez-vous et de début de partie. En cas de retard:**

Les joueurs étant membres ou invités étant déjà venus seront contraints d'attendre la prochaine partie. Aucune entrée en jeu en cours de partie ne sera acceptée.

Les invités n'étant jamais venus et devant faire la visite du terrain, ne pourront pas jouer de la journée si ils manquent la visite, et aucune séance de rattrapage ne sera donnée !

Ces mesures ont comme but de ne pas faire perdre du temps et "punir" les joueurs étant arrivés à l'heure. **Prévoyez les trajets en conséquence.**

Aucune exception ne sera faite!

3. La consommation de boissons alcoolisées ou de produits stupéfiants est interdite sur le terrain, zone neutre comprise, durant toute la manifestation.

4. Il arrive parfois que pendant la journée, que quelqu'un blague sur quelque chose qui vous a personnellement heurté, blessé, ou tout simplement que vous n'avez pas apprécié suivant les cas...

Ne vous gênez pas de le dire! Il vaut mieux en parler afin d'éviter une tension qui n'aurait pas lieu d'être et qui pourrait vous ruiner le reste de la journée chez nous.

5. **Il est interdit de crier ou d'employer des slogans connus ou pas, qui ont un rapport avec le terrorisme, ou du racisme tout au long de la journée! Le joueur sera exclu pour la journée.**

CHAPITRE 10 – Arbitrage

Les arbitres ont comme fonction au CAMN, d'arbitrer le jeu, de contrôler la mise en application de ce présent règlement tout au long de la journée, de signaler au responsable du club des irrégularités ou des prises de décisions drastiques quant à une sanction disciplinaire, de trancher des cas ou d'aider de manière impartiale des tensions en jeu, de contrôler les répliques au radar, et d'aider à la mise en place d'un scénario.

Il a le pouvoir et le devoir, de prendre des mesures quant à renseigner un joueur sur une faute commise, et faire appliquer le présent règlement.

Article 1 – En général.

1. L'arbitrage sera effectué que par des membres formés du CAMN. En aucun cas un invité ne pourra remplacer ou avoir la fonction d'arbitre durant la journée.

2. Les arbitres sont tenus de porter des vêtements et équipements de couleur orange. (style vêtements de chantier).

3. Le nombre d'arbitres varie selon le nombre de joueurs présents en jeu.

4. N'importe qui peut en tout temps durant la partie, appeler un arbitre afin de demander des renseignements quant à un éventuel doute sur le règlement, sur sa prochaine action en jeu, ou pour vérifier celles-ci en temps réel.

5. Les arbitres sont tenus de garder le silence et donc ne vous révéleront pas d'informations utiles quant au déroulement du scénario, hormis le temps restant! Veillez donc à ne pas les appeler pour rien.

6. Il se peut qu'un arbitre se trouve sur votre trajectoire de tir sans le vouloir... Dans ce cas veuillez le lui signaler **par voie orale**, de se déplacer. Sinon attendez qu'il se déplace tout seul.

En aucun cas il sera toléré de tirer sur un arbitre pour le faire bouger!

CHAPITRE 11 – Dispositions finales

Article 1 – Champs d'application.

Le présent règlement du club a été révisé le 18.01.2022.
Il entre en vigueur à partir du 19.01.2022

PARTIE 2 --- Organisation et statut CAMN

Préambule : le masculin inclut la forme féminine

Tous les envois de correspondance seront faits uniquement par courrier électronique.

CHAPITRE 1 : Dispositions générales

Article 1 – Siège.

Le siège du club se trouve à l'adresse de son responsable.

Article 2 – But.

1. Le Club d'Airsoft des Montagnes Neuchâteloise (ci-après CAMN) a pour but de favoriser et d'encadrer la pratique du soft air dans le tout le canton de Neuchâtel, ainsi que de protéger les intérêts de ses joueurs et de la cause du soft air en général, seul ou avec d'autres organisations partageant les mêmes objectifs.

Article

3 – Activités.

1. Le CAMN remplit ses buts par l'organisation de parties de jeu et de manifestations en collaboration avec plusieurs associations.
2. Il peut prêter son concours à d'autres clubs ou associations ayant les mêmes buts, sur autorisation unique de son responsable.
3. Notre activité et nos manifestations se déroulent dans le canton de Neuchâtel.

Article 4 – Durée.

1. La durée du club est indéterminée.

CHAPITRE 2 : Droits / obligations, Membres, adhésion, démission...

Le fait d'être membre donne des droits et privilèges qu'un non membre (invité) n'a pas. Cependant, il a également des obligations au sein du club.

Est considéré comme membre du CAMN;

- Toute personne ayant déjà participé aux manifestations du CAMN.
- Toute personne ayant prouvé qu'elle était responsable et apte à la pratique du softair. Dans le cas contraire, un cours de base est mis en place.
- Toute personne ayant entièrement payé sa cotisation annuelle et qui s'engage à la sauvegarde du club.
- Toute personne équipée convenablement quant à la pratique du softair. - Toute personne ayant effectué **au minimum** 2 parties d'essai.

Les mineurs non membres venant participer à nos manifestations, sont considérés comme membre sans privilèges, pour la journée.

Article

Un joueur ayant le statut de membre décharge le club ainsi que son responsable de toute responsabilité automatiquement en y adhérant, en cas d'accident ou de mauvaise utilisation des infrastructures quelle qu'elle soit.

1 : Droits, obligations, formations, d'un membre du CAMN.

1. Les membres du club assument toutes les obligations résultant de la loi sur les armes ou du présent règlement d'organisation et veillent à son application.
2. Ils ne sont personnellement pas responsables des engagements du club et n'ont aucun droit à l'actif social.
3. En tant que membre, le joueur a droit / a comme privilège dans le club:
 - Réduction de prix des consommables (billes).
 - En fonction de sa fréquentation aux parties par rapport à la cotisation annuelle, des parties "gratuites".
 - Une cotisation basse et adaptée chaque année en fonction des besoins.
 - Peut jouer avec une réplique sniper de type "bolt" (à verrou).
 - Divers rabais avec des partenaires.
4. En tant que membre, le joueur doit / a dans l'obligation dans le club:
 - **D'être convenablement équipé dans les 30 jours dès acceptation d'adhésion.**
 - De s'acquitter de la cotisation annuelle entièrement et ce dans les 30 jours dès acceptation d'adhésion.
 - De signaler des problèmes ou irrégularités en tout genre.
 - De respecter ce règlement et les lois actuellement en vigueur.
 - Ne pas se soustraire aux tâches de mise en place / nettoyage / rangement du terrain pendant les manifestations.
 - Ne pas se soustraire si demandé, d'être arbitre pendant une partie (si formé).
 - Ne pas être inscrit dans une autre association ou club pratiquant la même activité que le CAMN.
 - Ne pas utiliser les privilèges qu'il a au CAMN pour s'en servir ailleurs.
 - Montrer l'exemple quant au fair play et comportement à adopter au terrain mais aussi ailleurs.
5. En tant que membre, le joueur peut demander, ou se voir proposer, une formation en interne du club. Ces formations seront faites en groupe et comprennent:

- Cours d'arbitrage
- Cours démontage / entretien d'une réplique
- Cours de base airsoft (pour débutant ou un refresh)
- Cours pour jeunes joueurs si mineur et sur demande.

Article 2 – Cotisation.

1. La cotisation est à payer dans les 30 jours dès l'acceptation d'adhésion, en cas de renouvellement de saison, le responsable du club transmettra un courrier électronique précisant les modalités de paiement aux membres du club uniquement. (dans tous les cas, minimum 30 jours de délai).
2. La cotisation actuelle s'élève à 80CHF par année.
L'augmentation ou la diminution de celle-ci relève uniquement de la décision du responsable du club, et ce en fonction des besoins de celui-ci. Un changement de cotisation est annoncé assez tôt.
3. La cotisation servira uniquement au bon fonctionnement du club.

Article 3 – Admission au CAMN.

1. Le joueur qui désire devenir membre peut le faire dès la fin de sa deuxième partie après discussion avec le responsable. Le joueur doit soumettre au responsable du club ses coordonnées complètes ainsi que ses motivations par écrit (camn.airsoft.2.0@gmail.com). Libre au responsable d'accepter ou non le joueur.

Une demande d'adhésion peut être faite en tout temps dans l'année civile.

Le montant de la cotisation est divisé par 2 dès le mois de juillet en cas d'adhésion en cours d'année.

2. En adhérant au club, la personne accepte ce règlement et le statut qui va avec dans son intégralité.

Article 4 – Démission / exclusion.

1. La démission doit être annoncée au CAMN, par E-Mail, (camn.airsoft.2.0@gmail.com) au plus tard avant le délai de paiement de la cotisation annuelle. Si elle n'est pas annoncée à temps, un supplément de 20 CHF sera rajouté à la cotisation pour les frais d'administration.
2. Les exclusions peuvent être immédiate, sans sommation et sans dédommagement quel qu'il soit, suivant la gravité des cas (voir chapitre 7 du règlement).

Président : Meyer Gaël

Trésorière : Meyer Gaëlle