

Règles de sécurité relatives à l'airsoft

FédéGN – Pôle Sécurité / Documentation à respecter pour l'assurance fédérale

La pratique de l'airsoft par les associations assurées par la FédéGN impose le respect de certaines règles de sécurité afin que participants et organisateurs soient couverts par l'assurance fédérale.

-  **Ces règles doivent être rappelées à chaque participant avant le début des jeux par l'organisateur.** *Il est recommandé à l'organisateur de faire émerger les participants et de refuser les éventuels participants qui n'auraient pas pu prendre part au rappel des règles.*
-  **L'organisateur est libre de renforcer ces règles en fonction de la spécificité du site, du style de jeu, ou de l'habitude des joueurs.** *Elles ont vocation à former un socle minimum commun.*

Article 1 – Puissance des répliques et lanceurs

Les répliques d'arme et lanceurs d'airsoft utilisés doivent développer une puissance à l'embouchure du canon inférieure ou égale à 2 joules¹. La puissance des répliques et lanceurs utilisés doit être contrôlée régulièrement, et obligatoirement lors de chaque jeu ouvert à des personnes non membres de l'association organisatrice.

Article 2 – Protection des participants

Les participants, joueurs, organisateurs et visiteurs des parties d'airsoft doivent porter en permanence dans la zone de jeu des protections oculaires adaptées. Le type de protection oculaire dépend de la puissance la plus élevée des répliques et lanceurs utilisés durant le jeu, et les normes applicables sont :

- Puissance inférieure ou égale à 0,84 joule² :
 - EN 166 F / EN 166 B / EN 166 A
 - STANAG 2920 : $V_{50} \geq 519,67$ km/h (144,35 m/s)
 - STANAG 4296
- Puissance supérieure à 0,84 joule² et inférieure ou égale à 2 joules¹ :
 - EN 166 B / EN 166 A
 - STANAG 2920 : $V_{50} \geq 519,67$ km/h (144,35 m/s)
 - STANAG 4296

En cas de différence entre l'indication visible sur la monture, l'oculaire et / ou celle indiquée sur la notice, la norme ou certification la plus faible s'applique.

¹ 2 joules correspondent à une vitesse de 141,62 m/s mesurée à l'embouchure du canon avec une bille de 0,20 g (« 464 FPS »).

² 0,84 joule correspond à une vitesse de 91,65 m/s mesurée à l'embouchure du canon avec une bille de 0,20 g (« 300 FPS »).

Article 3 – Zone de jeu

La zone de jeu est le lieu où les joueurs s'affrontent à l'aide de leurs répliques et lanceurs.

- Les personnes présentes dans cette zone doivent porter leurs protections oculaires.
- En cas d'intrusion de la zone de jeu par une personne étrangère ou non protégée, le jeu doit être arrêté.
- La zone est clairement délimitée et les joueurs en jeu ne doivent pas en sortir.

Article 4 – Zone de mesure, de réglage et de test

La zone de mesure, de réglage et de test est l'endroit où l'organisateur vérifie la conformité des répliques et lanceurs, où les joueurs règlent et testent leurs répliques et lanceurs avant d'entrer en zone de jeu. Cette zone peut être répartie en plusieurs sous-zones.

- Les personnes présentes dans cette zone doivent porter leurs protections oculaires.
- En cas d'intrusion de la zone par une personne étrangère ou non protégée, les mesures, réglages et tests doivent être arrêtés.

Article 5 – Zone neutre

La zone neutre (« Neutral Zone ») est un lieu où les tirs de répliques et lanceurs sont interdits.

- Les personnes présentes dans cette zone doivent porter leurs protections oculaires.
- Les répliques et lanceurs doivent être dépourvu de source d'approvisionnement et / ou d'énergie dans cette zone, et être en position de sécurité si possible.
- Il est interdit de tirer dans cette zone avec une réplique ou un lanceur.
- Cette zone peut être incluse dans l'aire de la zone de jeu, ou située non loin d'elle.

Article 6 – Zone de sécurité

La zone de sécurité (« Safe Zone ») est un lieu où les joueurs, participants, organisateurs et visiteurs peuvent circuler sans protection spécifique.

- Les répliques et lanceurs doivent être dépourvu de source d'approvisionnement et / ou d'énergie dans cette zone, et être en position de sécurité si possible.
- Il est interdit de tirer dans cette zone, ou vers cette zone, avec une réplique ou un lanceur.
- La zone est hors de portée des tirs directs et indirects provenant des zones de tir (zones de jeu, zones de mesure, réglage, et test).