



CANIER DES CHARGES DES SITES DE JEUX

Fédération d'Airsoft Sportif

Mairie de MASSONGY,
Route de Genève
74140 MASSONGY

tel : (+33) 09.72.57.16.41

www.ffass.fr – contact@ffass.fr

Sommaire

TITRE 1 INTRODUCTION.....	3
Section 1.1 LA CHARTE DE QUALITÉ DES TERRAINS D'AIRSOFT.....	4
TITRE 2 LA LOI ET LES OBLIGATIONS.....	5
Section 2.1 LES OBLIGATIONS.....	5
Section 2.2 INTERDICTIONS.....	6
TITRE 3 INFRASTRUCTURE.....	7
Section 3.1 ACCÈS ET ACCUEIL.....	7
Section 3.2 ACCUEIL DU PUBLIC.....	7
Section 3.3 ZONE SPECTATEURS.....	7
Section 3.4 ZONE DE RESTAURATION.....	7
Section 3.5 ZONE DE REPOS / ZONE JOUEURS.....	8
Section 3.6 ZONE DES PROPULSANTS.....	8
TITRE 4 ZONE DE JEUX.....	8
Section 4.1 LIMITES.....	8
Section 4.2 ZONE DE RÉGLAGES.....	8
Section 4.3 ZONE ARBITRAGE.....	8
Section 4.4 SAS.....	9
Section 4.5 COULOIR D'ENCADREMENT.....	9
Section 4.6 ZONE DE DÉPART.....	9
Section 4.7 ZONE NEUTRE.....	9
TITRE 5 SURFACE DE JEUX.....	10
Section 5.1 DIMENSIONS DES SURFACES DE JEUX.....	10
Section 5.2 LIMITES.....	10
Section 5.3 LES OBSTACLES.....	10
Article 5.3.1 Les palettes en bois.....	10
Article 5.3.2 Les pneus.....	10
Article 5.3.3 La végétation.....	11
Article 5.3.4 Les drapeaux.....	11
Section 5.4 CAS DES SALLES.....	11
Section 5.5 FILETS.....	11
Article 5.5.1 Zones sans filets.....	12
Article 5.5.2 Hauteur des filets.....	12
Section 5.6 SI LE SITE FAIT DE LA DÉCOUVERTE, LOCATION OU PRET DE MATERIEL.....	12
TITRE 6 ANNEXE.....	13

TITRE 1 INTRODUCTION

Tous site qui souhaite accueillir ses propres joueurs, d'autres joueurs, du public, ou des manifestations, doit remplir certaines conditions afin d'obtenir une homologation. Cette homologation peut-être donnée ou refusée par la commission d'homologation de la fédération.

Avant de créer votre site de jeux proprement dit, il vous faut vous affilier à la fédération. Cette affiliation comporte une assurance. Chaque membre du bureau de votre association ou de votre société devront quand à eux prendre une licence "Dirigeant" au minimum.

Le présent document est à destination de tous les terrains que nous pouvons rencontrer dans le domaine de l'airsoft :

- découverte / location
- loisir
- forêt / OP
- speed
- battlefield
- indoor
- compétition
- structures gonflables

Dans ce document nous parlerons de :

Site de jeu :

Il s'agit de l'ensemble du site, qui comprend toutes les zones, y compris les zones de jeux.

Zone de jeu :

Il s'agit de la zone qui comprends les zone de départ, zone neutre, arbitrage, couloir d'encadrement et surface de jeux.

Surface de jeu :

Il s'agit des zones où se situent les jeux et les matchs.

Pour vous aider à créer votre site de jeux, vous pouvez le noter grâce à un document qui contient un schéma type donné à titre d'exemple.

Section 1.1 LA CHARTE DE QUALITÉ DES TERRAINS D'AIRSOFT

Ce document (à télécharger) a pour but d'aider les sites de jeux à améliorer leurs structures et à offrir aux joueurs occasionnels, aux joueurs réguliers, aux spectateurs et aux curieux, des sites d'airsoft de meilleure qualité et le plus sécurisés.

Fonctionnement

Plus la note est élevée, meilleur est le site.

Si un élément est noté "0 & élimination", l'ensemble de la zone de jeux (ou le site!) est invalidée jusqu'à la prochaine visite.

En cas de plusieurs zones de jeux sur un même site, on ne remplira qu'une fois l'infrastructure , et autant de documents qu'il y a de zone de jeux.

Une moyenne de l'ensemble est alors donnée.

NOTA

La commission de sécurité peut demander d'autres aménagement en fonction du site.

TITRE 2 LA LOI ET LES OBLIGATIONS

Section 2.1 LES OBLIGATIONS

Le site doit être déclaré au préfet 2 mois avant l'ouverture d'exploitation (Décret 93-1101, art. 1).

Les règles d'hygiène et de sécurité fixées par le ministre chargé des sports (loi du 16 juillet 1984, art. 9, art. 47 et 47.1) doivent être respectées.

L'exploitant (association ou professionnel) doit souscrire à un contrat d'assurance (loi du 16 juillet 1984, art. 37).

L'exploitant doit afficher (Décret 93-1101, art. 6) :

- l'attestation du contrat d'assurance
- les diplômes ou titres de l'établissement
- les textes de garantie d'hygiène et de sécurité

Le site doit posséder une (vraie) trousse de secours.

Le site doit posséder une autorisation municipale (association faisant jouer ses membres) ou préfectorale (professionnel de la location) d'ouverture de site

Le site doit être équipé d'un moyen de communication accessible à tous afin de permettre d'appeler des secours, accompagné d'un tableau d'organisation des secours, d'une liste des numéros de téléphone nécessaires et de l'adresse exacte de la zone de jeux (Décret 93-1101, art. 7).

L'exploitant est tenu d'informer de préfet de tout accident grave. Le préfet pourra le cas échéant déclencher une enquête.

L'exploitant se doit de faciliter l'accessibilité du site aux personnes handicapées.

L'exploitant se doit d'appliquer la normalisation et donc de répondre aux normes AFNOR (loi du 16 juillet 1984, art. 47 et art. 47.&, décret 93-1101, art. 6.2).

Un match se joue en deux ou trois manches (rounds) de 4 minutes séparées d'une mi-temps de 2 minutes permettant le changement de camps/bases.

Section 2.2 INTERDICTIONS

Il est interdit d'introduire et de vendre dans l'enceinte des boissons alcoolisées au sens de l'article L1 du code de débit des boissons.

Il est interdit de se trouver sur un site sportif en état d'ivresse sous peine d'amende (loi 84-610, art.42.4).

Toute provocation à la haine à l'égard d'un animateur, d'un arbitre, d'un juge sportif, de toute autre personne ou d'un groupe de personnes sous peine d'amende et d'emprisonnement (loi 93-1282 du 6 décembre 1993, art. 1, et 84-610 art. 42.7).

Il est interdit de porter ou d'exhiber des insignes, des signes, des symboles, rappelant une idéologie raciste ou xénophobe (loi 84-610 art. 42.7.1).

Il est interdit de troubler le déroulement d'une compétition ou de porter atteinte à la sécurité des personnes ou des biens (loi 84-610 art. 42.10).

Il est interdit d'introduire, de vendre ou de consommer des produits dopants sur un site sportif.

Les préfets sont invités à interdire par arrêté l'accès de tout animal domestique sur les terrains de sport pour raisons sanitaires (circulaire n°3-700 ESI/P du 22 juin 1943 la loi du 15 février 1902).

TITRE 3 INFRASTRUCTURE

L'infrastructure est tout ce qui se trouve en dehors des zones de jeux.

Suivant les sites, les zones présentées ci dessous peuvent être agencées différemment du croquis de la charte de qualité des terrains. De même, certaines zones peuvent être cumulées sous le même abri (accueil, infirmerie & repos, par exemple).

Section 3.1 ACCÈS ET ACCUEIL

Des panneaux indiquant l'accès au terrain , afin de permettre aux secours de venir , doivent être en place.

De même (et en particulier pour les salles), des panneaux indiquant les issues ou chemins de secours sont requis.

Un chemin solide et large praticable par les véhicules de secours ainsi qu'une zone de 6m x 6m pour leur permettre de faire demi tour est requis.

Le parking se doit d'avoir une place handicapé définie et ne pas être en bordure d'une route ou d'un chemin (peu pratique pour les autres véhicules civils ou de secours). Il sera de préférence dans l'enceinte du site de jeu, afin de protéger les participants, le public, et les véhicules eux mêmes.

Section 3.2 ACCUEIL DU PUBLIC

La zone d'accueil doit de préférence offrir les services suivants :

- De l'eau courante (ou en réserve)
- De l'électricité
- Une infirmerie avec une trousse de secours en permanence sur place
- Un secouriste diplômé sur place (surtout en cas d'accueil de public ou de joueurs néophytes)
- Il doit être facile d'appeler les secours au moyen d'un téléphone
- Un panneau affichant les numéros de secours doit être visible, ceci est requis par la loi (obligatoire) dès lors que vous accueillez du public ou des joueurs.

Section 3.3 ZONE SPECTATEURS

Cette zone est de préférence transversale à la zone de jeux, afin de permettre de suivre les parties. Si celle-ci se trouve à moins de 10 mètres et derrière une zone de départ d'une équipe, les filets seront rehaussés à 5,80 mètres, afin d'empêcher les billes de passer par dessus les filets et de blesser les spectateurs.

Section 3.4 ZONE DE RESTAURATION

Si vous disposez d'une telle zone (barbecue par ex.), vous devez avoir à portée de main un extincteur adapté (obligatoire).

Section 3.5 ZONE DE REPOS / ZONE JOUEURS

Dans cette zone, les joueurs s'installent avec leur matériel.

Il y est interdit de tirer des billes ou des tirs à vide.

La zone sera de préférence couverte ou protégée des intempéries.

Il peut y avoir des tables et des chaises, et tout le confort associé.

Un panneau rappelant les règles du jeu & de sécurité doit être constamment affiché.

Ce panneau est disponible au téléchargement sur le site de la Fédération.

Section 3.6 ZONE DES PROPULSANTS

Cette zone regroupe les compresseurs, les bonbonnes de CO2 et les bouteilles d'air comprimé non individuelles. Ces deux dernières seront de préférence attachées à un support afin d'éviter tout risque de chute.

Cette zone sera de préférence mise à l'écart du public et des joueurs.

TITRE 4 ZONE DE JEUX

Cette zone contient les surfaces de jeux et les zones associées.

Section 4.1 LIMITES

La limite d'une zone de jeux ne devra pas se trouver à moins de 100 mètres d'une route nationale, départementale ou d'une habitation, sans être délimité par un filet de protection. Ce filet de protection devra être attaché au sol (par des mousquetons liés à un filin métallique parcourant tous les poteaux, par exemple) et avoir une hauteur d'au moins trois mètres (5.80m dans la cadre d'obstacles gonflables), et devra être placé sur chaque côté exposé au public ;

Des panneaux " **PORT DU MASQUE OBLIGATOIRE** ", ainsi que des panneaux balisant l'accès aux différents terrains et aux zones de réglage doivent être installés sur le site chaque fois qu'une partie est organisée.

Section 4.2 ZONE DE RÉGLAGES

Le Chrony ou le radar sont dans cette zone ceinturés de filet de protection de la même manière qu'une zone de jeux (ou faire partie de la zone de jeux). Une cage pour réceptionner les billes peut être ajoutée.

Par contre si il n'y a aucune délimitation ni sécurisation de la zone (par exemple le chrony ou radar est derrière un bosquet, sans filets), il y a élimination du site de jeux.

Section 4.3 ZONE ARBITRAGE

Cette zone est utilisée uniquement pour les terrains de compétition (voir le règlement de tournois)

Section 4.4 SAS

Pour accéder à la zone de jeux un sas est créé. Il doit empêcher les billes d'en sortir .

Une porte est tolérée mais elle DOIT être superposée aux filets sur au moins 1,5m de chaque coté et maintenue en haut et en bas.

Le mieux étant une chicane fermée de filets.

Section 4.5 COULOIR D'ENCADREMENT

Non obligatoire mais fortement conseillé, ceinturant la surface de jeux, ce couloir permet aux moniteurs, encadrants, et arbitres de longer la surface de jeux sans gêner les joueurs et leurs actions. Elle peut être balisée au sol.

Les limites sont indiquées soit par un marquage au sol soit des bandes visibles à environ 90 cm du sol, afin qu'ils puissent être vu par tout le monde et surtout par les joueurs accroupis ou à plat-ventre au cours d'un match.

Section 4.6 ZONE DE DÉPART

Chaque surface de jeux doit comporter deux bases de départ (une pour chaque équipe) suffisamment grande pour que tous les joueurs d'une même équipe puissent s'y trouver avant le signal de départ.

Section 4.7 ZONE NEUTRE

Cette zone est séparée de la surface de jeux par du filet, bâche, ou tout autre forme de protection et pouvant accueillir tous joueurs et leur matériel afin d'éviter qu'ils soient de nouveau touchés.

TITRE 5 SURFACE DE JEUX

La zone de jeux est très importante, et mérite une attention particulière.

Une mauvaise zone est une source de litiges et de problèmes. On ne peut se contenter d'une zone de jeux choisie et balisée au petit bonheur la chance, qui n'a pas été testée en condition de jeu.

Section 5.1 DIMENSIONS DES SURFACES DE JEUX

Cas de compétition :

SPEED : la surface conseillée est de 40m x 40m minimum et 50m x 50m maximum

BATTLEFIELD : la surface doit être au dessus 50m x 50m

En dehors de la compétition, les dimensions sont libres.

Section 5.2 LIMITES

Les limites de la surface de jeux doivent être tracées selon un plan qui évite les coudes et plus généralement de manière à éviter toute situation où un joueur peut être amené à tirer hors des limites du terrain. Ainsi il est préférables que les contours de la zone de jeux soient droits, et dans le cas d'une courbe, il est impératif qu'elle soit à l'extérieure du terrain.

Si la limite d'une surface de jeux est une limite naturelle (comme un ruisseau par exemple) ou une limite artificielle (une palissade par exemple), n'hésitez pas à prévenir d'abord les joueurs et à baliser ces limites de manière visible et non équivoque afin d'indiquer l'emplacement exact de la limite du terrain.

Section 5.3 LES OBSTACLES

En dehors des solutions commerciales, il reste quelques possibilités :

Article 5.3.1 Les palettes en bois

Utilisables en forêt, en Battlefield et en Speed, attention à ne pas laisser dépasser de morceaux saillants ou des clous !

Les obstacles peuvent être de taille basse mais devront être visibles afin de ne pas avoir de risque de chute.

Article 5.3.2 Les pneus

Ils peuvent être reliés entre eux par des vis (en interne) ou des tiges filetées, afin de ne pas être trop souvent démontés par des chocs. Ils peuvent être recouverts de film plastique noir, pour ressembler à un terrain de compétition.

Si vous souhaitez utiliser des bidons métalliques ou des carcasses de voiture pour plus de réalisme, apporter une attention toute particulière à la dépollution de ceux ci.

Article 5.3.3 La végétation

Chaque zone de jeux devra être débroussaillée et nettoyée pour favoriser le jeu. Les branches et végétations dangereuses devront être élaguées jusqu'à une hauteur d'environ 2 mètres (afin de ne pas perdre son masque lors d'un choc avec une branche). Toute végétation inutile devra être supprimée pour favoriser le passage des joueurs, encadrants et des billes ainsi que la visibilité des arbitres. Les arbustes, bosquets, buissons et toute autres protections naturelles doivent être utilisées à bon escient.

Le sol doit être nettoyé de tous trous, branches, racines, pierre, etc... qui pourrait provoquer une chute ou blesser quelqu'un lors d'une chute.

Afin de ne pas être totalement tributaire de la végétation, n'hésitez pas à installer des palettes à des endroits précis. Une palette correctement placée peut modifier complètement la physionomie d'un terrain. Dans tous les cas il est important de tester la zone de jeux afin de vérifier qu'il est le plus équilibré possible.

Article 5.3.4 Les drapeaux

Le drapeau doit être de dimensions moyennes (80 cm x 120 cm).

Dans le cas d'un format Battlefield Domination, les drapeaux doivent être installés de façon à respecter l'équilibre du jeu pour les deux équipes, mais cela ne doit défavoriser aucune des deux équipes.

Dans le cas d'un jeu en mode Capture De Drapeau, les deux drapeaux devront être totalement différents l'un de l'autre et facilement identifiable (des drapeaux aux couleurs des brassards sont assez pratiques dans ce cas).

Cependant nous vous conseillons de prévoir des motifs sur chacun d'eux de manière à ce qu'un joueur daltonien puisse les identifier sans aucune confusion possible.

Section 5.4 CAS DES SALLES

En plus des obligations citées ci dessus, le nombre de sortie de secours doit être en conformité avec la capacité d'accueil du public.

Les vitres doivent être protégées (afin d'éviter que des morceaux ne puissent blesser)

Conseils pratiques :

Il vaut mieux prévenir les gendarmes/police et les pompiers (au cas où....) : Au moins ils sauront où la zone de jeux se situe.

Section 5.5 FILETS

Les filets de protection peuvent être amovibles, mais doivent être mis en place chaque fois qu'une partie d'airsoft est organisée. Le filet doit être suffisamment résistant pour arrêter les impacts et ses mailles soudées pour que les billes ne passent pas au travers ;

Tous les filets de protection sont SANS TROUS , fixés et tendus à hauteur du sol afin d'éviter qu'une bille ne passe par dessous et tendus en haut (pas de bâillements) entre la zone de jeux et toute zone d'activité (parking, spectateurs, réglage, repos, etc...) et où il y a nécessité de les installer...

Article 5.5.1 Zones sans filets

Les filets ne sont pas obligatoires si ils ne séparent pas des zones et ne sont pas justifiés (par ex. un bois situé derrière la zone de jeux ou il n'y a jamais de passage) mais une signalisation est installée par des panneaux de type "port du masque" indiquant les zones non protégées par des filets afin de prévenir tout accident.

Article 5.5.2 Hauteur des filets

Tous types d'obstacles sauf gonflables : 3 mètres de hauteur minimal

Terrains à obstacles rebondissants : 5.80 mètres de haut (filets superposés et maintenus entre eux à environ 3m) ou 3 mètres de haut mais toutes les zones sont à 20 mètres de la surface de jeux.

Section 5.6 SI LE SITE FAIT DE LA DÉCOUVERTE, LOCATION OU PRET DE MATERIEL

Il faut au moins deux personnes titulaire de la licence de la FAS valide qui seront en permanence sur la zone de jeux avec les joueurs.

Le site distribue des demandes de licence temporaires ou annuelles.

Matériel :

- Les répliques sont réglés à 350 Fps afin de ne pas blesser les participants : des répliques réglés trop fort ne les inciterons pas à revenir !
- Les masques sont propres, lavés, complets et en bon état
- Il peut y avoir des tenues de location

TITRE 6 ANNEXE

Document réalisé le 18 octobre 2015 par les commissions Terrains et Sécurité.