

Règlement intérieur MSX

Règlement intérieur MSX	1
Préambule.....	3
Les Membres	3
Les membres actifs.....	3
Conditions d'Admission de nouveaux membres.....	4
Particularités des activités et loisirs	5
Kite Surf	5
Équipement et sécurité :	5
Zone technique de préparation	5
Zone de navigation	5
Moto	6
Balade, Consigne De Sécurité.....	6
Règlement des journées de roulage sur circuit.....	6
Quad	8
Moto et Quad sur piste de cross	9
L'air Soft	10
Pas de provocation à manifestations armées	10
Rappel du décret régissant l'airsoft.....	10
Attitude générale	11
Billes bio dégradables	11
Organisation du terrain.....	11
La zone neutre	11
La zone de test.....	12
La zone de jeu	12
Règles de base	14
Impacts	15
Joueurs "out"	15
Impact sur la réplique « airsoft ».....	16
Organisation de l'arbitrage.....	16
Paintball loisir	17
Pas de provocation à manifestations armées	17
Rappel des décrets régissant le paintball loisir.....	17
Décret concernant les marqueurs de paintball loisir.	17
Décret concernant les tenues de paintball loisir.	17
Attitude générale	18
Billes.....	18
Organisation du terrain.....	18
La zone neutre	18
La zone de test.....	18
La zone de jeu	19
Règles de base	20
Impacts	20
Joueurs "out"	20
Impact sur le lanceur.	21
Organisation de l'arbitrage.....	21

Cas des joueurs équipés et matériel personnel	21
Joueurs équipés.	22
Matériel personnel.....	22
Randonnée pédestre.....	22
Course pédestre, trail et raid.....	23
Vélo de route et tout terrains	24
Equitation	24
Karting.....	24
Championnat	24
Classement du GP	26
Règles de pilotage	27
Sanctions	27
Poker.....	28
Classement du Championnat MSX	28
Danse.....	28
Licences Fédérales	28
Annulation d'activités	29
Obligations adhérents.....	29

Préambule

Le présent Règlement Intérieur complète et précise les statuts de l'association MSX.

Ce règlement n'est pas une brimade, il a été fait pour éviter tout accident, incident et malentendu qui pourraient nuire à l'ambiance et à la bonne tenue de l'association.

L'association MSX est un club omnisports et loisirs, tout adhérent est responsable de son comportement et de ses actes en regard de la législation.

Lors des sorties, ballades, soirées des prises de vue et vidéos individuelles ou de groupe seront faites et diffusées sur le site www.MSX13.com avec leurs commentaires.

Toutefois si des personnes ne désirent pas apparaître sur le site elles doivent le signaler par courrier avec accusé de réception à l'adresse du club.

Toute reproduction est interdite sans l'accord du photographe et/ou caméraman.

Le présent règlement est sujet à modifications et devra être consulté régulièrement via le site internet : www.MSX13.com

Les Membres

Les membres actifs

Doivent s'acquitter d'une cotisation annuelle fixée annuellement par le bureau directeur.

La cotisation annuelle doit être versée au plus tard 30 jours (trente jours) après l'adhésion à l'association.

La cotisation ponctuelle doit être versée avant chaque activité sous peine d'annulation de participation.

Toute cotisation versée à l'association est définitivement acquise. Il ne saurait être exigé un remboursement de cotisation en cours d'année en cas de démission, d'exclusion, ou de décès d'un membre.

Conditions d'Admission de nouveaux membres

Les personnes désirant adhérer devront :

- remplir le formulaire d'adhésion en ligne.
- Être majeur.
- Pour les mineurs (fournir une attestation parentale autorisant ceux-ci à la pratique d'activités sportives)
- Attester de la détention d'un certificat médical de non contre-indication à la pratique de l'activité principal de moins de 6 mois à la date de l'adhésion.
- S'acquitter de la cotisation annuelle.

Cette demande doit être acceptée par le bureau directeur. A défaut de réponse dans les 30 jours (trente jours) du dépôt du bulletin d'adhésion, la demande est réputée avoir été acceptée. Le règlement intérieur à jour est remis à chaque nouvel adhérent.

Particularités des activités et loisirs

Kite Surf

Équipement et sécurité :

- Le port du casque et du gilet est conseillé.
- Chaque pratiquant devra disposer obligatoirement d'un leash d'aile, ainsi qu'un système de largage d'aile sous charge opérationnel et reconnu conforme.
- L'utilisation d'un leash de planche est assujettie à l'obligation du port d'un casque et d'un gilet de protection.
- Disposer d'un moyen de lest afin de sécuriser l'aile au sol.

Zone technique de préparation

- Utiliser l'aire de départ et d'arrivée dégagée, balisée et autorisée.
- Dans toutes les phases d'évolution terrestre, maintenir une zone de sécurité libre sous le vent.
- Éviter les endroits très fréquentés, ne pas pratiquer dans les zones de baignade
- Respecter une zone de sécurité avec les autres utilisateurs.
- Espacer les départs afin rendre plus fluide le trafic aux abords de la zone de départ.

Zone de navigation

- La bande des 100 mètres est réservée aux départs et aux retours vers la zone technique terrestre.
- Les sauts et les évolutions sont interdits dans la bande des 100 mètres.
- La pratique dans les zones de baignade est interdite.
- Naviguer sous le vent de tout obstacle potentiel.
- Lors des sessions de navigation, toujours maintenir une marge de 50 mètres avec les cotes ou berges
- Respecter les règles de navigation.

- En cas de difficultés à proximité des digues (50 mètres), le largage de l'aile est obligatoire.
- Obligation de porter assistance aux pratiquants en difficulté.
- Les zones Natura 2000 est strictement interdite à la navigation.

Moto

Balade, Consigne De Sécurité

Bien entendu, **le premier point est de respecter le code de la route et les règles du code civil en vigueur.**

- Un gilet sera remis par les organisateurs pour éviter de se perdre.
- Rouler en groupe n'est pas chose aisée, ne pas se mettre en file indienne mais en quinconce pour avoir son suiveur dans le rétro.
- Attendre les retardataires au regroupement indiqué sur l'itinéraire.
- Prévenir si vous décidez de changer de cap.
- Exécuter les ordres et consignes donnés par les organisateurs (et par tout autre adhérent si la situation le justifie)
- Rester courtois en n'importe quelle situation.
- Ne jamais s'arrêter dans les carrefours, dans les ronds points mais trouver un endroit propice et sécurisé.
- Ne pas doubler trop près et ne pas mettre en danger le plus lent.
- Manifester votre intention de tourner ou de faire demi-tour.

Règlement des journées de roulage sur circuit

Aux journées de roulage, il vous faudra présenter à l'inscription pour les motos de piste les licences de la FFM en cours de validité.

Pour les autres motos les licences de la FFM et la carte grise.

Les mineurs sont acceptés sous réserve de l'accord du responsable des journées de roulage. La signature du représentant légal et une pièce d'identité seront obligatoires lors du contrôle administratif.

Catégories

Débutant : Pilote ayant déjà effectué un stage, n'ayant jamais roulé sur un circuit ou peu.

Moyen : Pour les motards ayant plusieurs roulages sur circuit.

Confirmé : Pilote ayant une bonne expérience sur circuit.

Equipements motards

Tous pilotes se doivent d'avoir l'équipement pour circuit comprenant :

- Combinaison intégrale (2 pièces attachées tolérées)
- Dorsale homologuée
- Bottes de moto montante avec protections.
- Gants cuir avec protection
- Casque en bon état homologué, moins de 5 ans.

Les drapeaux

Les participants devront se conformer aux instructions des commissaires qui présenteront des drapeaux.

- Jaune agité Chute dans le prochain tronçon du circuit. Risque qu'une moto ou un pilote, soient sur la piste ou sur la trajectoire.
On ralentit et on est prêt à s'arrêter si nécessaire. Interdiction de dépasser, jusqu'au drapeau vert suivant.
- Rouge Arrêt immédiat de la course. On ralentit et on rentre sans délai aux stands à vitesse réduite, sans se dépasser.
- Jaune-rouge Changement d'adhérence. Eau, huile, pluie ect
- Blanc Véhicule lent sur la piste (ambulance). On ralentit. Dépassement interdit entre motos, jusqu'au drapeau vert suivant.
- Noir avec un panneau à N° Le pilote indiqué sur le panneau à N° doit sortir de la piste au prochain tour et se présenter en pré-grille.
- Noir avec un rond orange. Le pilote à qui l'on présente ce drapeau, doit s'arrêter impérativement au prochain dégagement (problème mécanique sur la machine)

Les pilotes devront respecter les autres sur la piste, ne pas tenter des manœuvres trop risquées lors de dépassements et respecter les drapeaux présentés par les commissaires de piste, de même dans les paddocks il sera interdit de rouler vite, de faire des Wheeling, ou autres démonstrations à risque, et de respecter leurs environnement et les lieux qui les reçoivent.

Sanctions

Tout pilote ne respectant pas les consignes : expliquées au briefing, décrite dans ce règlement, du directeur de course, des commissaires de piste ou des organisateurs se verra sanctionné par, selon la gravité des faits, une interdiction temporaire de rouler (1 session) ou plus (récidive ou autres faits plus graves), exclusion définitive de la manifestation ou d'une quelconque participation à une autre de nos manifestations selon les Faits. Les sanctions lui seront signifiées personnellement par le directeur de course ou le responsable de la Manifestation.

Les sanctions pour non-respect des drapeaux présentés par les commissaires de piste, sera une exclusion de 1 session et définitive s'il y a récidive.

Interdictions

- La consommation d'alcool ou de drogue est totalement interdite durant les journées de roulage.
- L'accès à la Pit-Lane est interdit aux enfants seuls en dessous de 14 ans et totalement aux animaux, même tenu en laisse.

Quad

Les randonnées sont ouverte à tout pilote ayant au moins 18ans au moment de l'adhésion. MSX se réserve le droit de refuser l'inscription d'un pilote ou d'une équipe sans avoir à en donner la raison.

Les adhérents sont libres de randonner avec des quads dont ils sont propriétaires ou non (location) de toutes marques et toutes cylindrées, à la condition que chaque quad ou pilote soit assuré.

Il est de la responsabilité de chacun de se couvrir par une assurance individuelle qui est obligatoire.

Chaque adhérent s'engage à suivre les recommandations des organisateurs, notamment en matière de sécurité. Un équipement de protection est obligatoire (casque, gants, etc.).

Tout membre de l'association est tenu de respecter le code de la route imposé pour tout engin motorisé dans l'empreint d'une voie publique. En aucun cas l'association ne pourra être tenue responsable de tout incident survenu sur la voie publique ou sur domaine privée.

Tout adhérent est conscient des risques liés à l’empreint des sentiers (obstacles, ornière, etc.). Aucun recours ne sera admis suite à des dommages encourus de quelque nature que ce soit en utilisant ces sentiers ou piste privée.

Tout membre de l’association s’engage à respecter les règles élémentaires suivantes : ralentir à l’approche des habitations et des parcs animaliers, ralentir lors des croisements avec des randonneurs pédestres et vététistes, stopper et couper le moteur lors des croisements avec des randonneurs équestres, respecter l’environnement et les voies rendues carrossables (pas d’accélération brutales pouvant décoller le revêtement de la chaussée).

En cas de conditions météo exceptionnelles, une randonnée peut être annulée ou fortement réduite. Dans ce cas et dans la mesure de ses possibilités, MSX procédera à un remboursement partiel des frais de participation.

Moto et Quad sur piste de cross

Toute personne non licenciée ne peut utiliser un terrain de cross privé homologué FFM.

Les entraînements ne pourront avoir lieu qu’en présence d’un responsable licencié (directeur de course, commissaire sportif ou personne titulaire d’un brevet d’état ou fédéral option motocyclisme conformément aux directives de la FFM). Le club se décharge de toutes responsabilités en cas de violation de cet article.

Les pistes sont strictement interdites aux piétons, VTT, les pilotes doivent impérativement en respecter le sens de rotation et refermer toutes les barrières lorsqu’ils quittent le terrain.

Les équipements de sécurité, le casque et les bottes sont obligatoires.

Les différentes installations des sites mises à disposition devront être utilisées obligatoirement afin de respecter l’environnement (poubelles, containers à verres ...)

L’utilisation de la station de lavage implique son nettoyage en fin de journée

Chaque pilote prendra en charge les diverses pièces mécaniques qu’il sera amené à changer lors des épreuves ou des entraînements (pièces moteurs, huile usagée ...)

L’utilisation de moteur à haut régime sans nécessité est à proscrire afin de préserver le bien-être des riverains

L’utilisation d’un système d’échappement homologué est de rigueur.

L'air Soft

Pas de provocation à manifestations armées

L'association MSX s'interdit de véhiculer toute idée politique et toute utilisation d'armement.

Le Softair est un loisir et les lanceurs sont des jouets. L'apparence de ces derniers peut toutefois en faire des " armes par intention ".

L'association MSX et ses membres veillent à ce qu'il n'y ait nulle méprise sur le caractère ludique de leur activité, notamment lors de la manipulation des lanceurs.

Les parties sont organisées sur des terrains dont les propriétaires ont expressément donné leur accord pour l'exercice de l'activité. Elles n'ont jamais lieu sur la voie publique.

Rappel du décret régissant l'airsoft

Décret n° 99-240 du 24 mars 1999

Décret relatif aux conditions de commercialisation de certains objets ayant l'apparence d'une arme à feu

NOR:ECO A9850001D

Le Premier ministre,

Sur le rapport du garde des sceaux, ministre de la justice, du ministre de l'intérieur, du ministre de la défense et du ministre de l'économie, des

finances et de l'industrie,

Vu la directive 98/34/CE du Parlement européen et du Conseil du 22 juin 1998 prévoyant des normes et des règles techniques, et la lettre

parvenue le 28 mai 1997 à la Commission des Communautés européennes par laquelle le Gouvernement français a saisi ladite commission ;

Vu le code pénal, notamment ses articles 121-2, 131-41 et R. 610-1 ;

Vu le code de la consommation, et notamment son article L. 221-3 ;

Vu l'avis de la commission de la sécurité des consommateurs en date du 2 juillet 1997 ;

Le Conseil d'Etat (section des finances) entendu..

Article 1

L'offre, la mise en vente, la vente, la distribution à titre gratuit ou la mise à disposition à titre onéreux ou gratuit des objets neufs ou d'occasion

ayant l'apparence d'une arme à feu, destinés à lancer des projectiles rigides, lorsqu'ils développent à la bouche une énergie supérieure à 0,08

joule et inférieure ou égale à 2 joules, sont réglementées dans les conditions définies par le présent décret..

Article 2

La vente, la distribution à titre gratuit à des mineurs ou la mise à leur disposition à titre onéreux ou gratuit des produits visés à l'article 1er du

présent décret sont interdites..

Article 3

L'indication de l'énergie exprimée en joules développée par les produits visés à l'article 1er du présent décret doit figurer à la fois sur le produit, sur

son emballage et sur la notice d'emploi obligatoirement jointe..

Article 4

L'emballage ainsi que la notice d'emploi des produits visés à l'article 1er du présent décret doivent indiquer, en caractères lisibles, visibles et

indélébiles, les deux mentions : Distribution interdite aux mineurs et Attention : ne jamais diriger le tir vers une personne.

Article 5

Est puni de la peine d'amende prévue pour les contraventions de la 5e classe :

1° Le fait de vendre, de distribuer à titre gratuit à des mineurs, de mettre à leur disposition à titre gratuit ou onéreux les produits visés à l'article 1er

du présent décret ;

2° Le fait d'offrir à la vente, de mettre en vente, de vendre, de distribuer à titre gratuit, de mettre à disposition à titre gratuit ou onéreux les produits

visés à l'article 1er du présent décret en méconnaissant les dispositions des articles 3 et 4 du présent décret.

En cas de récidive, la peine d'amende prévue pour la récidive de la contravention de 5e classe est applicable.

Les personnes morales peuvent être déclarées pénalement responsables, dans les conditions prévues à l'article 121-2 du code pénal, des

infractions définies au présent article ; elles encourent la peine d'amende selon les modalités prévues à l'article 131-41 du même code.

Article. 6

Le garde des sceaux, ministre de la justice, le ministre de l'intérieur, le ministre de l'économie, des finances et de l'industrie, le ministre de la

défense, la secrétaire d'Etat aux petites et moyennes entreprises, au commerce et à l'artisanat et le secrétaire d'Etat à l'industrie sont chargés,

chacun en ce qui le concerne, de l'exécution du présent décret, qui sera publié au Journal officiel de la République française.

Par le Premier ministre, Lionel Jospin

Le ministre de l'économie, des finances et de l'industrie, Dominique Strauss-Kahn

Le garde des sceaux, ministre de la justice, Élisabeth Guigou

Le ministre de l'intérieur, Jean-Pierre Chevènement

Le ministre de la défense, Alain Richard

La secrétaire d'Etat aux petites et moyennes entreprises, au commerce et à l'artisanat, Marylise Lebranchu

Le secrétaire d'Etat à l'industrie, Christian Pierret

Attitude générale

Chaque partie est organisée dans un esprit de jeu et de convivialité, il est donc strictement interdit de porter atteinte à l'intégrité des personnes, des biens ou de l'environnement et ce par quelque comportement que ce soit.

De ce fait : il est strictement interdit de détériorer le site et la végétation (d'arracher des branches pour se camoufler, abandonner des débris) il est interdit de porter tous types d'insignes ou de symboles distinctifs d'opinions politiques, religieuses ou partisans quelles qu'elles soient. Toutes les controverses entre les personnes doivent être réglées en faisant appel aux organisateurs et/ou aux arbitres présents

Billes bio dégradables

L'association MSX, soucieuse de protéger les environnements sur lesquelles elle est amenée à jouer, recommande fortement à ses membres et toute team, association ou invité, de jouer en bille biodégradables, dans la mesure où une alternative « bille bio » existe.

Organisation du terrain

Le terrain sur lequel se déroule une partie est divisé en trois zones (neutre, de test et de jeu) dans lesquelles s'appliquent les règles courantes de l'airsoft. Ces zones devront avant chaque partie être balisées

La zone neutre

Cette zone sera située légèrement à l'écart de la zone de jeu. C'est une zone protégée, les joueurs doivent y être en parfaite sécurité. Il est donc obligatoire de mettre les répliques en

mode sécurité, chargeur retiré. Il est interdit de tirer dans la zone neutre, depuis la zone neutre, vers ou à travers la zone neutre. La zone neutre sera toujours signalisée et reconnue par tous les joueurs.

Elle est exclusivement dédiée :

A l'entreposage de tout le matériel que les joueurs n'utiliseront pas au cours de la partie au ravitaillement entre les parties (billes, batteries, eau, nourriture)

A accueillir les joueurs ne participant pas à un scénario en cours et les joueurs "out" qui attendront là leur retour en jeu.

Tout joueur qui revient dans la zone neutre en cours de partie est considéré comme éliminé.

La zone de test

Elle sera pourvue de cibles d'entraînement et servira au réglage des répliques. Dans cette zone, on ne tire pas n'importe comment mais tous dans la même direction et les protections oculaires sont rigoureusement obligatoires.

La zone de jeu

Là où se déroulera le jeu lui-même. Tout joueur se trouvant dans cette zone doit **porter un masque de protection pour les yeux, et ce quelles que soient les circonstances, qu'il soit "actif" ou "out", embué ou pas**. La seule zone où les protections ne sont pas obligatoires est la zone neutre.

Tout joueur qui franchit les limites de la zone de jeu est considéré comme "out" pour la partie en cours.

Promeneurs

Si au cours d'une partie des personnes étrangères au jeu venaient à pénétrer sur la zone, les joueurs ont obligation de cesser immédiatement de jouer, d'enclencher la sécurité de leurs répliques et de signaler immédiatement la présence des promeneurs aux arbitres et organisateurs qui se chargeront de les informer.

La plus grande courtoisie est de rigueur par rapport à toute personne étrangère qui pourrait se présenter sur la zone de jeu !

Protection individuelle des joueurs

L'airsoft est une activité ludique et sportive; et comme toutes activités sportives celle-ci comporte des risques.

Impacts de billes au niveau des yeux. Le port de protection oculaire est obligatoire

Aucun joueur ne sera accepté sur la zone de jeu s'il ne porte pas un dispositif protégeant efficacement les yeux.

Les impacts au niveau du visage peuvent être particulièrement douloureux au niveau de la tête et représente un risque particulier au niveau des dents et des oreilles.

Il est très fortement recommandé de porter un masque intégral ou tous autres dispositifs protégeant efficacement le visage.

Impacts sur tout le reste du corps Il est recommandé de porter une tenue couvrant l'ensemble du corps (manche longues, gants, l'usage de protection spécifique genre genouillère, coudière, casque, coquille est conseillé)

Déplacement en terrain naturel et accidenté Le port de chaussures adapté est conseillé; type chaussures de marches ou a tiges hautes; ainsi que la vigilance de chacun lors de ses déplacements est primordiale. Il est recommandé également de ne pas se déplacer seul.

Déplacement en milieu sombre ou nocturne

Il est fortement recommandé à chaque joueur d'être muni d'un éclairage portatif (non combustible)

Puissance des répliques

Lors des parties, les répliques modifiées ("upgradées") sont autorisées dans certaines limites.

La puissance des répliques est strictement définie comme telle :

Classe 0 : Répliques tirant à moins de 200 FPS, distance de sécurité = aucune.

Classe 1: Répliques tirant à moins de 330 FPS avec une marge de tolérance d'environ 7% (avec accord des responsables), distance de sécurité = 5 mètres.

Classe 2 : Répliques tirant entre 330 FPS et 400 FPS strict (aucun tir au dessus de cette limite), distance de sécurité = 15 mètres. Attention obligation de bloquer "Mécaniquement" la réplique en mode semi automatique, pas de coup par coup rapide (cadence d'une bille par seconde environ).

Classe 3 : Répliques tirant entre 400 et 450 FPS strict (aucun tir au dessus de cette limite), distance de sécurité = 15 mètres. Attention ! réplique bolt uniquement, c'est à dire aucun AEG même bloqué en semi.

Les puissances sont bien sûr calculées avec des billes de 0.2g.

Les répliques upgradées devront en tout état de cause être signalées aux organisateurs.

Des tests de puissance des répliques seront régulièrement effectuées, avec les répliques présentées dans leurs conditions d'utilisation sur le terrain et avec des billes standard de 0,20 grammes. La puissance de la réplique sera évaluée sur la base d'une moyenne établie sur 3 mesures successives.

Par ailleurs, les joueurs sont invités à adapter le matériel qu'ils utilisent aux conditions de jeu et aux scénarii. L'organisation se réserve le droit le cas échéant de modérer ou d'interdire l'utilisation de certaines répliques si celles-ci sont inadaptées aux conditions de jeu (par exemple une réplique upgradée à 350fps utilisée en combat à courte distance)

On ne le rappellera jamais assez, l'airsoft est un jeu, les joueurs sont donc là pour s'amuser, dans le fair-play et la bonne humeur, et surtout pas pour se faire mal.

Autres types de matériels

Tout autre type de lanceur que les répliques « airsoft » devra être soumis à l'approbation du bureau avant de pouvoir être utilisé en jeu. L'approbation sera conditionnée par la loi française en vigueur, la dangerosité de la réplique présentée et également le type de site sur lequel elle sera utilisée.

Mise en sécurité des répliques

En safezone : Pour des raisons de sécurité, il est obligatoire d'enlever le chargeur et tirer la dernière bille AVANT d'entrer en Safezone.

Déplacement des répliques : les répliques ne doivent jamais être montrées sur la voie publique. Elles doivent toujours être dans des contenants prévus à cet effet, sans aucun chargeur engagé et la batterie débranchée.

Règles de base

Pour tout joueur se trouvant sur le terrain de jeu, il est interdit :
D'enlever son masque de protection !

De tirer vers la zone neutre ou à travers la zone neutre ou même depuis la zone neutre !

De tirer à bout portant ou à bout touchant sur un adversaire, prévenir l'adversaire qu'il est "out" suffit amplement et assure une ambiance plus agréable.

De porter atteinte de quelque façon que ce soit à l'intégrité des personnes, que ce soit par son comportement, son discours, ou tout autre type d'attitude dégradante. Rappelons que nous ne sommes là que pour nous amuser, l'airsoft ne s'encombre ni de politique, ni de religion et encore moins d'idéologies !!!

De plus, dans la mesure du possible, il est fortement conseillé :

De ne pas viser la tête si une autre partie du corps est visible, le cas échéant on déclare le joueur "out".

De toujours bien identifier sa cible avant de tirer, afin d'éviter les "friendly shots" (C'est-à-dire toucher les membres de son équipe) et tout dégât collatéral (Tirer sur les arbitres ou sur un joueur se rendant vers la zone neutre).

Impacts

Tout joueur est immédiatement "out" si et seulement si :

Il est atteint par une touche directe provenant d'une réplique « Airsoft »

Il est surpris et déclaré "out" par un joueur se trouvant trop près de lui pour tirer

Il se trouve dans une pièce où explose un "engin pyrotechnique de faible puissance", sans être protégé par aucun mur

Il se trouve en extérieur à moins de 5 mètres du point d'explosion d'un "engin pyrotechnique de faible puissance"

Il entre dans la zone neutre en cours de partie, même sans avoir été préalablement éliminé par un autre joueur.

Il est déclaré "out" par un arbitre.

Sont considérés comme impacts directs les tirs atteignant directement le joueur, également en

Joueurs "out"

Le joueur touché doit immédiatement :

Se déclarer "out" ou "touché" d'une voix forte.

Enclencher la sécurité de sa réplique.

Se lever en tenant sa réplique au-dessus de la tête.

Evacuer au plus vite la zone de jeu vers la zone neutre en gardant un bras en l'air pour signaler qu'il n'est plus en jeu. Il attendra son retour en jeu à la zone neutre.

Un joueur "out" n'a le droit ni de parler ni de communiquer d'aucune façon que ce soit avec ses coéquipiers.

Il est interdit aux joueurs actifs d'utiliser un joueur éliminé comme bouclier ou rempart.

Un joueur "out" qui cherche à évacuer une zone de feu probable est prié de se signaler de façon bruyante ou de se placer sous la protection d'un arbitre qui lui permettra de quitter la zone sans encombre.

Impact sur la réplique « airsoft »

On considère que, si au cours d'une partie, une réplique est touchée, elle devient inutilisable jusqu'à la fin de la partie.

Il faut alors utiliser son arme secondaire ou se faire prêter une autre réplique sur-le-champ pour pouvoir continuer la partie.

Un joueur qui n'a plus de réplique à sa disposition peut se considérer comme "out" et donc se conformer aux dispositions d'un joueur éliminé comme écrit plus haut.

En fonction des scénarii, un joueur dont la réplique aura été rendue inutilisable par une touche peut la considérer comme réparée s'il retourne au camp de base de son équipe (Qui est dans la zone de jeu, et non la zone neutre !).

Organisation de l'arbitrage

Des arbitres en nombre suffisant seront généralement présents sur le site au cours des parties.

Ils seront à même d'apprécier que chacun respecte les règles précédemment citées et, au besoin, de prendre les sanctions adaptées.

Les arbitres sont souverains pendant la conduite du jeu. Leurs décisions sont incontestables et appliquées immédiatement sur le terrain.

En cas de désaccord, on pourra en référer auprès d'autres arbitres après la partie dans la zone neutre. Il faut se souvenir que l'arbitre comme le joueur n'a qu'une vision limitée de la zone de jeu et peut faire des erreurs d'appréciation. Il faut également garder à l'esprit que l'arbitre est impartial et agit dans l'intérêt du jeu et pour le plaisir du plus grand nombre.

Paintball loisir

Pas de provocation à manifestations armées

L'association MSX s'interdit de véhiculer toute idée politique et toute utilisation d'armement.

Le paintball est un loisir et les marqueurs sont des armes de VII^{ème} catégorie (Décret n° 95-589 du 6 mai 95 Titre Ier Chapitre II Titre III 7[°] catégorie Paragraphe II"). Les participants doivent garder cela à l'esprit et utiliser leurs marqueurs en accord avec les règles de sécurité en vigueur.

L'association MSX et ses membres veillent à ce qu'il n'y ait nulle méprise sur le caractère ludique de leur activité, notamment lors de la manipulation des marqueurs.

Les parties sont organisées sur des terrains dont les propriétaires ont expressément donné leur accord pour l'exercice de l'activité. Elles n'ont jamais lieu sur la voie publique.

Rappel des décrets régissant le paintball loisir

Le matériel de paintball étant des armes de 7^e catégorie : L'utilisation de lanceur de paintball est strictement interdits aux Mineur de moins de 16 ans, ainsi bien entendu que sa vente, la location ou même le prêt (même a titre gratuit).

Décret concernant les marqueurs de paintball loisir.

- "Décret n° 95-589 du 6 mai 95 Titre Ier Chapitre II Titre III 7[°] catégorie Paragraphe II" Sont classées en armes de 7^{ème} catégorie les armes dont le projectile est propulsé par des gaz ou de l'air comprimé lorsqu'elles développent à la bouche une énergie supérieure à dix joules autres que celles classées en 4^{ème} catégorie. "

- "Par application du paragraphe 1 du II de la 4^{ème} catégorie de l'article 2 du décret du 6 mai susvisé, les armes de poing automatiques dont le projectile est propulsé par des gaz ou de l'air comprimé avec une énergie à la bouche supérieure à 4 joules sont classées en 4^{ème} catégorie."

- L'acquisition des armes et des munitions des 5^e et 7^e catégories fait l'objet d'une déclaration par l'armurier ou par leur détenteur dans les conditions définies par décret en Conseil d'Etat. Ce décret peut prévoir que certaines armes des 5^e et 7^e catégories sont dispensées de la déclaration mentionnée ci-dessus en raison de leurs caractéristiques techniques, historiques ou de leur destination. »

Décret concernant les tenues de paintball loisir.

Article 433-14 *En vigueur* □ Modifié par Ordonnance n°2000-916 du 19 septembre 2000 art. 3 (JORF 22 septembre 2000 en vigueur le 1er janvier 2002). □ □ En vigueur, version du 1 Janvier 2002 □ □ LIVRE IV : Des crimes et délits contre la nation, l'Etat et la paix publique. □ TITRE III : Des atteintes à l'autorité de l'Etat. □ CHAPITRE III : Des atteintes à l'administration publique commises par les particuliers. □ Section 8 : De l'usurpation de signes réservés à l'autorité publique. □ Est puni d'un an d'emprisonnement et de 15000 euros d'amende le fait, par toute personne, publiquement et sans droit : □ 1° De porter un costume, un uniforme ou une décoration réglementés par l'autorité publique ; □ 2° D'user d'un document justificatif d'une qualité professionnelle ou d'un insigne réglementés par l'autorité publique ; □ 3° D'utiliser un véhicule dont les signes extérieurs sont identiques à ceux utilisés par les fonctionnaires de la police nationale ou les militaires.

Attitude générale

Chaque partie est organisée dans un esprit de jeu et de convivialité, il est donc strictement interdit de porter atteinte à l'intégrité des personnes, des biens ou de l'environnement et ce par quelque comportement que ce soit.

De ce fait : il est strictement interdit de détériorer le site et la végétation (d'arracher des branches pour se camoufler, abandonner des détritrus) il est interdit de porter tous types d'insignes ou de symboles distinctifs d'opinions politiques, religieuses ou partisans quelles qu'elles soient. Toutes les controverses entre les personnes doivent être réglées en faisant appel aux organisateurs et/ou aux arbitres présents

Billes

L'association MSX, soucieuse de protéger les environnements sur lesquelles elle est amenée à jouer, n'autorise pas l'utilisation de billes « personnelles ». L'association MSX mettra à disposition des joueurs des billes « organiques » ou « biodégradables » vendu sur place. L'utilisation de billes extérieures à l'association MSX pourra entraîner des sanctions à l'encontre des joueurs concernés.

Organisation du terrain

Le terrain sur lequel se déroule une partie est divisé en trois zones (neutre, de test et de jeu) dans lesquelles s'appliquent les règles courantes du paintball loisir. Ces zones devront avant chaque partie être balisées et explicitement reconnues par les joueurs.

La zone neutre

Cette zone sera située à l'écart des zones de jeu. C'est une zone protégée, les joueurs doivent y être en parfaite sécurité. **Il est donc obligatoire de mettre les lanceurs en mode sécurité, bouchon de canon inséré sur la bouche du marqueur.** Il est interdit de tirer dans la zone neutre, depuis la zone neutre, vers ou à travers la zone neutre. La zone neutre sera toujours signalisée et reconnue par tous les joueurs.

Elle est exclusivement dédiée :

A l'entreposage de tout le matériel que les joueurs n'utiliseront pas au cours de la partie au ravitaillement entre les parties (billes, eau, nourriture)

A accueillir les joueurs ne participant pas à une partie en cours .

Tout joueur qui revient dans la zone neutre en cours de partie est considéré comme éliminé.

La zone de test

Elle sera pourvue de cibles d'entraînement et servira au réglage des lanceurs. Dans cette zone, on ne tire pas n'importe comment mais tous dans la même direction et les protections oculaires sont rigoureusement obligatoires.

La zone de jeu

Là où se déroulera le jeu lui-même. Tout joueur se trouvant dans cette zone doit **porter un masque de protection intégral, et ce quelles que soient les circonstances, qu'il soit "actif" ou "out", embué ou pas**. La seule zone où les protections ne sont pas obligatoires est la zone neutre.

Tout joueur qui franchit les limites de la zone de jeu est considéré comme "out" pour la partie en cours.

Promeneurs

Si au cours d'une partie des personnes étrangères au jeu venaient à pénétrer sur la zone, les joueurs ont obligation de cesser immédiatement de jouer, d'enclencher la sécurité de leurs marqueurs et de signaler immédiatement la présence des promeneurs aux arbitres et organisateurs qui se chargeront de les informer.

La plus grande courtoisie est de rigueur par rapport à toute personne étrangère qui pourrait se présenter sur la zone de jeu !

Protection individuelle des joueurs

Le paintball loisir est une activité ludique et sportive; et comme toutes activités sportives celle-ci comporte des risques.

Impacts de billes au niveau du visage. **Le port de protection type « masque intégral » est obligatoire**

Aucun joueur ne sera accepté sur la zone de jeu s'il ne porte pas un dispositif protégeant efficacement le visage.

Impacts sur tout le reste du corps Il est recommandé de porter une tenue couvrant l'ensemble du corps (manche longues, gants, l'usage de protection spécifique genre genouillère, coudière, casque, coquille est conseillé)

Déplacement en terrain naturel et accidenté Le port de chaussures adapté est conseillé; type chaussures de marches ou a tiges hautes; ainsi que la vigilance de chacun lors de ses déplacements est primordiale. Il est recommandé également de ne pas se déplacer seul.

Déplacement en milieu sombre ou nocturne

Il est fortement recommandé à chaque joueur d'être muni d'un éclairage portatif (non combustible)

Mise en sécurité des marqueurs

En safezone : Pour des raisons de sécurité, il est obligatoire d'obstruer la gueule du canon à l'aide d'un dispositif de sécurité adapté (bouchon ou capote de canon)
Déplacement des lanceurs : les lanceurs ne doivent jamais être montrés sur la voie publique. Ils doivent toujours être dans des contenants prévus à cet effet, sans aucunes billes dans le loader et bouteilles de gaz vide.

Règles de base

Pour tout joueur se trouvant sur le terrain de jeu, il est interdit :

D'enlever son masque de protection !

De tirer vers la zone neutre ou à travers la zone neutre ou même depuis la zone neutre !

De tirer à bout portant ou à bout touchant sur un adversaire, prévenir l'adversaire qu'il est "out" suffit amplement et assure une ambiance plus agréable.

De porter atteinte de quelque façon que ce soit à l'intégrité des personnes, que ce soit par son comportement, son discours, ou tout autre type d'attitude dégradante. Rappelons que nous ne sommes là que pour nous amuser, le paintball loisir ne s'encombre ni de politique, ni de religion et encore moins d'idéologies !!!

De plus, dans la mesure du possible, il est fortement conseillé :

De ne pas viser la tête si une autre partie du corps est visible, le cas échéant on déclare le joueur "out".

De toujours bien identifier sa cible avant de tirer, afin d'éviter les "friendly shots" (C'est-à-dire toucher les membres de son équipe) et tout dégât collatéral (Tirer sur les arbitres ou sur un joueur se rendant vers la zone neutre).

Impacts

Tout joueur est immédiatement "out" si et seulement si :

Il est atteint par une touche directe provenant d'un lanceur (bille éclaté OU PAS) .

Il est surpris et déclaré "out" par un joueur se trouvant trop près de lui pour tirer.

Il entre dans la zone neutre en cours de partie, même sans avoir été préalablement éliminé par un autre joueur.

Il est déclaré "out" par un arbitre.

Sont considérés comme impacts directs les tirs atteignant directement le joueur, pas les éclaboussures de billes éclaté contre un obstacle.

Joueurs "out"

Le joueur touché doit immédiatement :

Se déclarer "out" ou "touché" d'une voix forte.

Enclencher la sécurité de son lanceur

Utiliser son bouchon ou capote de canon.

Se lever en tenant son lanceur au-dessus de la tête.

Evacuer au plus vite la zone de jeu vers la zone neutre en gardant un bras en l'air pour signaler qu'il n'est plus en jeu. Il attendra son retour en jeu à la zone neutre.

Un joueur "out" n'a le droit ni de parler ni de communiquer d'aucune façon que ce soit avec ses coéquipiers.

Il est interdit aux joueurs actifs d'utiliser un joueur éliminé comme bouclier ou rempart.

Un joueur "out" qui cherche à évacuer une zone de feu probable est prié de se signaler de façon bruyante ou de se placer sous la protection d'un arbitre qui lui permettra de quitter la zone sans encombre.

Impact sur le lanceur.

Sauf indications contraire en début de partie la touche du lanceur et nulle et sans effet.

Organisation de l'arbitrage

Des arbitres en nombre suffisant seront généralement présents sur le site au cours des parties.

Ils seront à même d'apprécier que chacun respecte les règles précédemment citées et, au besoin, de prendre les sanctions adaptées.

Les arbitres sont souverains pendant la conduite du jeu. Leurs décisions sont incontestables et appliquées immédiatement sur le terrain.

En cas de désaccord, on pourra en référer auprès d'autres arbitres après la partie dans la zone neutre. Il faut se souvenir que l'arbitre comme le joueur n'a qu'une vision limitée de la zone de jeu et peut faire des erreurs d'appréciation. Il faut également garder à l'esprit que l'arbitre est impartial et agit dans l'intérêt du jeu et pour le plaisir du plus grand nombre.

La règle principale à appliquer reste le fairplay. Un auto arbitrage dans un esprit sportif et courtois permet de régler bien des problèmes.

Cas des joueurs équipés et matériel personnel.

Joueurs équipés.

L'accès des parties est ouvert aux joueurs équipés sous certaines réserves et conditions :

Les joueurs équipés doivent être en règle vis à vis de leur cotisation MSX.

L'équipement du joueur équipé **DOIT** comprendre un masque type « intégral » **ET** un bouchon/capote de canon.

L'usage de billes personnelles est prohibé. Les joueurs équipés doivent utiliser les billes mises en vente par l'association MSX.

Matériel personnel

L'usage de matériel personnel est autorisé sous restriction.

Aucune arme blanche n'est tolérée sur la zone de jeux.

Pas d'engin pyrotechnique ou à mise à feu

Utilisation de gelée ou peinture biodégradable uniquement

L'usage de matériels personnels doit être soumis à l'approbation des organisateurs et propriétaires des sites de jeux avant les parties. Leurs décisions sont souveraines et sans appels. Utiliser du matériel proscrit peut entraîner l'exclusion du joueur.

Randonnée pédestre

L'objectif de la section est la pratique de la randonnée pédestre, sans esprit de compétition dans un milieu convivial et sportif, afin de découvrir aussi bien le patrimoine culturel que l'environnement naturel, ce qui en fait une activité de loisirs.

Des chaussures de marche sont obligatoires :

Être bien chaussé : crantées, tenue des chevilles. Interdit : toutes variétés de sandalettes, baskets, ballerines où les semelles sont inexistantes par l'épaisseur, lisses (risque de glissade), où le pied est libre de bouger (risque de foulure, torsion, cassure au niveau de la cheville).

L'accompagnateur a le droit de juger si la personne est apte à participer suivant l'état des chaussures car c'est le principal équipement de cette activité ; cela peut devenir un enfer pour la victime et l'ensemble du groupe.

Un minimum d'équipement adapté est conseillé :

Une réserve d'eau (1l 1/2 minimum) est à emporter dans le sac à dos ainsi qu'un casse-croûte pour le midi + veste imperméable, chaussettes et tee-shirt de rechange, un sac poubelle 100L, barres de céréales ou fruits secs, pharmacie personnelle le cas échéant, lunettes de soleil **crème solaire**, couverture de survie, sac à dos 25L environ (rando journée).

Les personnes qui pourraient se présenter au départ, avec un équipement jugé insuffisant par l'accompagnateur, ne pourront pas participer à la sortie.

Le parcours pourra être modifié ou la randonnée annulée en cas de force majeure (météo notamment).

Lors de randonnée le long ou à proximité du littoral, d'un plan d'eau ou d'un cours d'eau, l'animateur n'est pas tenu pour responsable lors de baignade. Chaque participant et membre de l'association est responsable de sa sécurité lors de ce sport aquatique (nage, baignade, barbotage).

Des non-membres de l'association pourront être conviés pour une seule randonnée à l'essai. S'ils souhaitent continuer à participer à ses randonnées pédestres, il leur sera demandé de s'inscrire à l'association MSX et de s'affilier à la FFRP (fédération Française de randonnée Pédestre).

Respect de l'environnement et du patrimoine culturel et bâti, (on jette ses débris dans une poubelle, on ne monte pas sur murs en pierres sèches...).

On ne fume pas, si on marche en pleine nature c'est pour respirer de l'air pure, respectons nos poumons.

Respectez la nature :

Ne jetez aucun papier, ramenez vos déchets (épluchures, boîtes en tout genre, peaux d'agrumes nocives pour la végétation)

Laissez les lieux de votre pique-nique aussi propre que vous souhaitez le retrouver

Ne coupez pas les fleurs ; contentez-vous de les identifier ou de les photographier

Suivez les sentiers ; ne coupez pas les lacets des chemins pour ne pas créer une nouvelle trace susceptible de détériorer le terrain en favorisant des couloirs d'érosion.

Ne pas allumer de feu dans les zones à risques surtout en période de sécheresse ou par vent fort

Refermez les barrières et respectez les clôtures

Pour avoir une chance de voir des animaux, évitez de crier.

Course pédestre, trail et raid

Des chaussures de course sont obligatoires :

Être bien chaussé : crantées, tenue des chevilles.

Interdit : toutes variétés de sandalettes, baskets, ballerines où les semelles sont inexistantes par l'épaisseur, lisses (risque de glissade), où le pied est libre de bouger (risque de foulure, torsion, cassure au niveau de la cheville).

L'accompagnateur a le droit de juger si la personne est apte à participer suivant l'état des chaussures car c'est le principal équipement de cette activité ; cela peut devenir un enfer pour la victime et l'ensemble du groupe.

Vélo de route et tout terrains

Les participations aux sorties collectives du club sou condition obligatoirement au port du casque (route et VTT).

Respectez la nature :

Ne jetez aucun papier, ramenez vos déchets (épluchures, boîtes en tout genre, peaux d'agrumes nocives pour la végétation)

Laissez les lieux de votre pique-nique aussi propre que vous souhaitez le retrouver

Ne coupez pas les fleurs ; contentez-vous de les identifier ou de les photographier

Suivez les sentiers ; ne coupez pas les lacets des chemins pour ne pas créer une nouvelle trace susceptible de détériorer le terrain en favorisant des couloirs d'érosion.

Ne pas allumer de feu dans les zones à risques surtout en période de sécheresse ou par vent fort

Refermez les barrières et respectez les clôtures

Pour avoir une chance de voir des animaux, évitez de crier.

Equitation

Aucune brutalité envers les chevaux n'est admise

Il est strictement interdit de fumer

Le port de la bombe ou du casque

Respect du matériel mis à votre disposition, des installations équestres (sellerie, graineterie...) et annexes (pelouses, W.C...);

Respect des règles de sécurité telles que: ne pas courir ou crier, ne pas jouer dans la paille, avec les tuyaux d'arrosage, au ballon, etc..

Karting

Extrait du règlement intérieur de notre partenaire Kart-max.

Championnat

Un championnat est organisé en 10 GPs. Chaque championnat représente une saison, et détermine à son issue un classement des pilotes pour une saison donnée.

Pour chaque saison, un GP fictif est ajouté. Celui-ci détermine un classement et attribue les points correspondant en fonction du poids des pilotes. Le pilote membre le plus lourd marque alors le plus de points, le plus léger en marque le moins. La formule d'attribution des points est la même que pour les autres manches. Ceci a pour effet de compenser de façon notable les handicaps de poids que peuvent ressentir certains pilotes par rapport à des pilotes plus légers.

Les GP se déroulent préférentiellement sur des circuits différents (au cours d'une même saison), et seront choisis en fonction de l'adéquation entre la formule Kart-maX (organisation, tarifs) et les gérants du circuit (accueil, qualité du matériel).

Grand Prix

Chaque GP est constitué d'une manche de qualification, suivi de 3 autres manches qui sont des courses.

Le nombre de tours effectué durant les manches est fonction du circuit et de la négociation faite avec les gérants du circuit. En règle générale, la négociation correspond à plus ou moins 10 minutes de roulage par session, soit environ 10 tours (variables selon les circuits). Chaque manche rapporte des points. Le classement du GP est déterminé par le cumul des points des 3 manches (En cas d'ex-aequo, c'est le classement des qualifications de la journée qui sert pour le dé-partage).

Sont concernés par l'attribution des points, les pilotes membres participants au Grand Prix (les invités ne sont pas concernés)

Qualification

Une manche de reconnaissance est effectuée par tous les pilotes. L'objectif est de découvrir le tracé, et de réaliser le meilleur chronométrage.

Le classement des pilotes se fait en fonction de leur meilleur chrono.

Le pilote ayant effectué le meilleur temps de la manche gagne 2 pts de bonus

Course 1

La grille de départ de la 1ère manche est fonction du classement de la manche de qualification.

L'attribution des points se fait par le classement des pilotes en fonction de leur position d'arrivée.

Le pilote ayant effectué le meilleur temps de la manche gagne 2 pts de bonus

Course 2

La grille de départ est fonction de l'arrivée inversée de la manche précédente (avec l'acceptation des circuits).

L'attribution des points se fait par le classement des pilotes en fonction de leur position d'arrivée.

Le pilote ayant effectué le meilleur temps de la manche gagne 2 pts de bonus

Course 3

La grille de départ est fonction des points cumulés lors des manches 1 et 2. En cas d'ex-aequo, c'est le meilleur chronométrage effectué lors des essais qualificatifs qui départage les pilotes.

L'attribution des points de la manche se fait par le classement des pilotes en fonction de leur position d'arrivée.

Le pilote ayant effectué le meilleur temps de la manche gagne 2 pts de bonus.

Cas particulier avec plusieurs groupes de pilotes

Dans le cas où le nombre de karts ne serait pas suffisant pour faire participer tous les membres, les participants seront séparés en 2 ou 3 groupes selon les modalités suivantes :

Les pilotes sont séparés en autant de division que nécessaire en fonction du nombre de participants et du nombre de karts disponibles.

Il existe un niveau hiérarchique entre chaque division (c'est mieux d'être en D1 qu'en D2, et c'est mieux d'être en D2 qu'en D3).

- Pour les qualifications, les groupes de départ sont constitués en triant les pilotes en fonction de leurs noms de pilotes. D'un GP à l'autre il y a inversion du groupe qui démarre.

- Pour la course 1, les divisions sont constituées en fonction du classement par meilleurs temps des qualifications (les plus rapides en D1, les autres en D2...).

- Pour les courses 2 et 3, les divisions sont constituées en fonction des positions d'arrivées de la manche précédente. Les trois derniers pilotes d'une division sont rétrogradés dans la division en dessous. Les trois premiers pilotes d'une division sont upgradés vers la division au dessus.

Les mises en grille de départ respectent le classement (meilleurs temps pour course 1, positions pour courses 2 et 3), il n'y a plus de grille inversée avec ce mode de fonctionnement. En cas de nombre de pilotes indivisible, les plus grand nombres de pilotes sont attribués aux divisions les plus hautes, de manière à utiliser le maximum de karts en D1 et à répartir au mieux possible de nombre de participants pour les divisions suivantes (ex si 12 karts pour 32 pilotes -> D1 : 11 pilotes, D2 : 11 pilotes, D3 : 10 pilotes)

Les points sont attribués de façon classique, pour chaque course des points sont distribués du 1er au 15ème. Le classement est constitué en mettant bout à bout le classement de la D1, suivi de la D2 (S'il y a moins de 15 pilotes en Division 1, les points suivants sont distribués en division 2).

Les points bonus sont maintenus et sont attribués pour chaque manche de chaque division.

Exemple pour 2 divisions :

Au qualif, deux groupes sont formés en fonction des noms des pilotes. A la fin des qualif, tous les pilotes (Groupe 1 et 2) sont classés par ordre de leur meilleurs temps.

Pour la course 1 : La Division 1 est constituée de la première moitié de pilotes parmi les plus rapides des qualif, la Division 2 contient les autres pilotes.

Pour la course 2 : En fonction des résultats de la course 1, les 3 derniers pilotes de la D1 passent en D2. Les 3 premiers pilotes de la D2 passent en D1. Les autres pilotes ne changent pas de division.

Pour la course 3 : En fonction des résultats de la course 2, les 3 derniers pilotes de la D1 passent en D2. Les 3 premiers pilotes de la D2 passent en D1. Les autres pilotes ne changent pas de division.

Classement du GP

Chaque manche rapporte 2 pts de bonus au pilote qui a effectué le meilleurs temps (manche 1, 2, 3, 4).

Chaque course rapporte (manche 2, 3, 4) :

1er	25 pts
2ème	20 pts
3ème	16 pts
4ème	13 pts
5ème	11 pts
6ème	10 pts
7ème	9 pts
8ème	8 pts
9ème	7 pts

10ème 6 pts
11ème 5 pts
12ème 4 pts
13ème 3 pts
14ème 2 pts
15ème 1 pts

Le classement du GP est déterminé par le cumul de point obtenus, par chaque pilote, aucun des qualif et les 3 courses.

Règles de pilotage

Nos membres sont de tous niveaux, certains sont très expérimentés, d'autres sont débutants. Pour préserver un bon état d'esprit, des règles de pilotage sont mises en place, et nous veillerons à ce qu'elles soient respectées. En effet, nous croyons que cela est nécessaire pour que les débutants puissent suivre leur courbe de progression sans craindre de gêner, ou de se faire blesser. Et nous croyons aussi qu'il ne devrait pas être difficile pour les pilotes expérimentés de respecter ces règles, qui ne nuisent pas au pilotage, ni à la performance, bien au contraire.

Pas de bousculades, le karting n'est pas du stock car.

Pas de zigzag, ni d'obstruction pour empêcher de se faire doubler.

Une fois vos concurrents à mi-hauteur de votre kart, vous ne pouvez plus les ignorer, et vous devez en tenir compte dans vos trajectoires.

Pour ralentir, utilisez la pédale de frein, et non le karting qui vous précède...

Ne pas s'appuyer sur un concurrent pour passer un virage

En clair, pilotez en respectant le matériel et les autres pilotes, vous ne progresserez que plus vite et gagnerez le respect de chacun.

Enfin, nous savons que l'erreur est humaine, chacun peut se retrouver fautif à un moment ou un autre. Dans ce cas, le mieux est de vous expliquer et de vous excuser auprès des personnes concernées. Si le litige ne peut être résolu dans la convivialité, alors les médiateurs référents interviendront et décideront s'il y a lieu de mettre des sanctions.

Sanctions

A chaque GP, les trois médiateurs référents ont pour rôles de servir d'arbitre en cas de litige, et ont la responsabilité d'assigner les sanctions en cas de mauvais comportement de pilotes sur ou en dehors de la piste.

niveau 1 :

description : un défaut de règlement mineur est constaté sur ou en dehors de la piste. Mais ne fait pas l'objet d'une récidive dans la saison en cours

sanction : avertissement

niveau 2 :

description : défaut de règlement mineur avec récidive, ou défaut de règlement majeur (sans récidives)

sanction : pénalité de 30 pts

niveau 3 :

description : défaut de règlement majeur avec récidive

sanction : disqualification du GP

niveau 4 :

description : défaut caractérisé à répétition et reconnu unanimement
sanction : exclusion, sans délai et sans remboursement

Poker

Tous les tournois, parties et cours de l'association MSX sont assujettis aux règles du jeu en annexe du règlement intérieur.

Pour rappel :

Il est interdit de jouer de l'argent.

Toute tricherie sera sanctionnée. Un joueur se faisant prendre en train de tricher risque la radiation de l'association sans être remboursé de sa cotisation.

Classement du Championnat MSX

Un point est attribué en fonction du nombre de personnes présente le jour de chaque tournoi.

Ex : 10 joueurs participants, le 1^{er} aura 10 points le second 9 points, le troisième 8 points ...

Danse

Les participants doivent se conformer à une tenue adéquat pour la pratique de la danse.

Licences Fédérales

Les adhérents ont obligation de prendre une licence fédérale proposant une assurance complémentaire pour la pratique de toutes les activités ci-dessus, cette licence n'est pas comprise dans la carte d'adhérent

Afin de pouvoir juger de nos activités et de l'ambiance de l'association MSX, avant d'adhérer, il est permis à toute personne qui en fait la demande de participer à une activité sans être adhérente de l'Association, ni licencié fédérale.

Annulation d'activités

MSX se réserve le droit d'annuler toutes activités, à quelque date que ce soit, sans en fournir la raison. Dans ce cas, les participants seront prévenus par e-mail ou téléphone et leur participation perçue sera remboursée en intégralité.

Obligations adhérents

Chaque adhérent doit avoir pris connaissance du présent règlement et doit adhérer à chacun de ses articles.

Tout manquement au Règlement Intérieur ou aux buts de l'Association dans le cadre de ses activités, observé par l'un de ses membres, sera porté à la connaissance du bureau, en vue d'une délibération collégiale