

=T.I.T=

Association =Tactics Interventions Team=

Tactics Interventions Team
Association officielle

Charte n° 12.08.11.2.0.8.0.7411

Charte =T.I.T=



Index:

- 1- 1er chapitre: L'association
- 2- 2eme chapitre: L'airsoft
- 3- 3eme chapitre: Les LAN Party
- 4- 4eme chapitre: Les Jeux en réseaux (Hors LAN Party)
- 5- Le serveur =T.I.T=
- 6- Les projets informatiques
- 7- Contacts

=T.I.T=

Charte de l'association =T.I.T=

Pages: 1 / 43



Chapitre 1: L'association

L'association « Tactics Interventions Team » dit =T.I.T= est une association officielle donc reconnue par l'État et enregistrée au journal officiel des associations.

Elle a pour but de réunir en son sein une team d'airsoft, organiser des LAN party et développer des projets autour du monde de l'informatique.

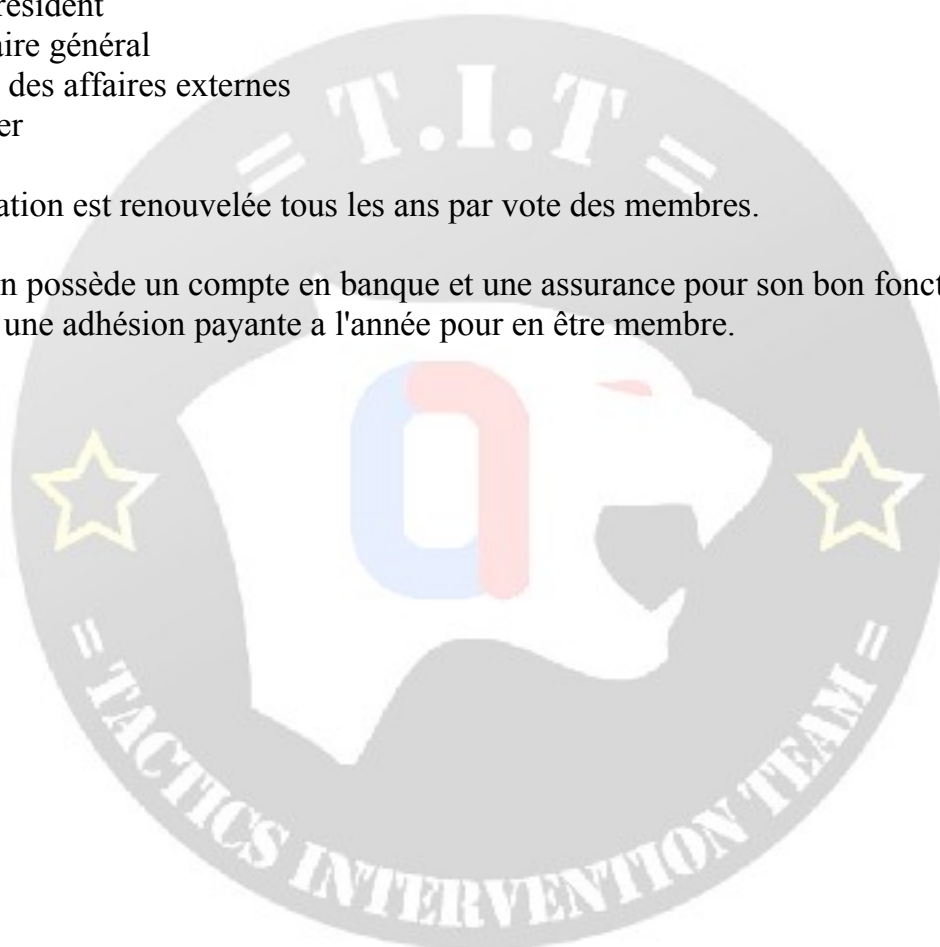
L'association est basée sur Saint André-Lez-Lille dans le département du Nord(59).

Elle est administrée par essentiellement cinq membres:

- Un président
- Un vice-président
- Un secrétaire général
- Un chargé des affaires externes
- Un trésorier

L'administration est renouvelée tous les ans par vote des membres.

L'association possède un compte en banque et une assurance pour son bon fonctionnement et demande une adhésion payante a l'année pour en être membre.



Lois:

Paragraphe 1. L'association.

Article 1. Être seul responsable de ses biens.

Article 2. L'usurpation d'identité n'est pas toléré au sein de l'association.

Article 3. Il est possible de se désinscrire de l'association par demande écrite au secrétaire général. (Les informations seront gardées)

Article 4. Toutes les commandes se feront via l'association est une taxe de 2€ sera demandé en supplément pour chaque commande, ceci remplace la cotisation. L'argent sera versé au trésor de l'association pour financer les projets de celle-ci avec accord de la majorité des membres administratifs après présentation complète du projet à financer.

Article 5. Tout flux d'argent entrant ou sortant aussi petit soit-il doit être validé et retranscrit par le trésorier dans son bilan de compte.

Article 6. Tout argent sortant doit être validé par le trésorier mais aussi la présidence (Président ou Vice-Président si le Président est absent)

Article 7. Il n'est possible à l'association d'avoir un compte en dette. Trésors égal à 0€ ou supérieur à 0€ mais jamais moins de 0€.

Article 8. Un minimum de trésor pour règles de sécurité doit être défini par le conseil d'administration et avec accord de tous ses membres.

Article 9. Le montant de la trésorerie de l'association devra rester confidentiel sauf pour l'administration. Les membres devront avoir une raison valable et toujours avec accord du trésorier.

Article 10. Toutes les commandes se feront via l'association est une taxe de 2€ sera demandé en supplément pour chaque commande, ceci remplace la cotisation. L'argent sera versé au trésor de l'association pour financer les projets de celle-ci avec accord de la majorité des membres administratifs après présentation complète du projet à financer.

Article 11. Une vérification du trésor et du dossier des flux d'argent se fera tous les 2 mois minimum et pourra être réclamé par un groupe de minimum cinq membres, le contrôle par réclamation se fera par le trésorier, le reste de l'administration ainsi que deux membres choisis par le groupe demandeur. (Cela permettra de surveiller l'argent de l'association pour éviter les impayés et retraits non autorisés)

Article 12. Tout flux d'argent doit être validé par le trésorier et la présidence (Président ou vice-président). Sans l'accord d'un seul des deux le transfert sera non-autorisé.

Article 13. Être membre depuis 1 an pour se présenter a l'administration.

Article 14. Avoir été trésorier, secrétaire ou charge des affaires externes pour postuler aux postes de présidence.

Article 15. chacun des 5 membres de l'administration est susceptible d'être démis de ses fonctions en cas d'inactivité prolongée et sous décision des 4 autres membres.

Article 16. Pour valider une inscription la personne doit fournir un minimum d'informations sous forme de "fiche de membre" demandé par l'administration.

Article 17. Les anciens présidents (ou même vice-présidents) seront après leur fonction intégré a un conseil qui sera chargé de surveiller le bon respects des règles de l'association et pourra faire censurer une loi ci celle ci ne respecte pas les autres ou l'association elle même.
Il seront aussi chargés de conseiller le président si celui-ci le souhaite et pourrons retirer un fonction de président pour réélections si celui-ci ne respecte pas l'association et a reçu déjà trois rappels a l'ordre a l'unanimité.
Le conseil pourra aussi demander un bilan financier a tout moment pour inspection afin d'éviter tout détournement d'argent appartenant a l'association par son trésorier ou les membres de son administration.
Il ne sera possible de garder un poste au sein du conseil en tenant une fonction d'administration.

Article 18. Chaque membres de l'administration devra créer un rapport en fin de mois a transmettre a son "supérieur" pour faire un bilan et en début de mois des objectifs seront distribués, ceux-ci devront être validés au plus vite. Bien sur les administrateurs peuvent prendre des initiatives eux même avec accord de la présidence.

Article 19. Une réunion sera organisé tout les mois via Teamspeak ou autre moyen choisi a l'avance en plus des rapports de fin de mois ceux-ci séparés de une semaine pour étude des rapports avant.

Article 20. Une loi ne peut être supprimé sans accord de tout les administrateurs.

Article 21. Un membre officiel n'ayant eu aucun contact avec l'association ou activité de l'association pendant plus de 6 mois sera considéré comme "inactif", le secrétaire général devra alors contacter ledit membre pour un avertissement, ci celui ci ne donne aucune réponse dans un délai de 15 jours il sera exclu de l'association.

Article 22. A la suite d'élections administratifs, chaque prédécesseur devra apporter son soutien a son successeur (pour une durée de...) en l'aidant dans ses nouvelles fonctions. pour une durée de 1 mois activement et 2 mois sur demande en conseillé.

Article 23. Les chartes seront réalisées dans un premier temps en version dite Beta donc non destinées à être appliquées (avant validation) et une fois celle-ci terminée devra être présentée au conseil d'administration pour validation par vote puis sera appliquée. Si la charte est rejetée elle sera réétudiée. Un post devra être mis en évidence pour les membres pour que ceux-ci soient informés des changements.

Article 24. Un trombinoscope est mis en place par le secrétaire général et l'accès se fait aux administrateurs de l'association et « général d'armée » qui gère le groupe airsoft.

Article 25. Le vice-président ne peut changer plus de 2 fois par an.

Article 26. Un paiement mensuel sera accepté pour les mineurs et ceux arrivant à partir de juin.

Article 27. Pour chaque dépense du trésor un dossier sera établi par le trésorier avec le montant de la dépense et le prix sur le compte avant et après ainsi que l'objet de la dépense, son destinataire et signature d'acceptation du trésorier et de la président (président ou vice-président si celui-ci est indisponible).

Article 28. Pour toute inscription en tant que membre officiel à l'association =T.I.T= il sera demandé une cotisation annuelle de 59€ par an à fournir tout le 1er septembre ou à l'inscription. Pour les femmes il sera demandé 50€ et non 59€. (Paiement via système Paypal, fonctionne aussi avec CB, liquide ou chèque au trésorier).

Article 29. système de vote:

- Lois "classiques": Vote par administration et deux membres (Majorité l'emporte).

- Lois "administratives": Vote par administration (Majorité l'emporte).

- Lois "Urgentes" dites "Décret": Accord président et vice-président (*dans certains cas urgent qui devront être bien définis, applicables trois heures après annonce du vote*).

Article 30. À chaque inscription d'un nouveau membre ou à un renouvellement une lecture de la charte devra être faite et signée sur fiche tenue par le secrétaire général. (À la charge du commandant sur terrain d'airsoft).



Chapitre 2: L'Airsoft

Chapitre 2.1: La Team et son fonctionnement



La team d'airsoft a donné son nom =T.I.T= a l'association, c'est la section la plus vieille de l'association. Elle a été restructurée en septembre 2008 par vote.

Elle est composé d'un commandement avec un commandant et le commandant en second qui s'assure de bon fonctionnement de la team d'airsoft. Mais ils sont sous le contrôle de l'administration de l'association.

Voici ci-dessous la structure de la team depuis septembre 2008:





Grades airsoft =T.I.T=

Commandement:

-Commandant: Général d'armée pendant le mandat, par la suite il reprend son grade d'origine.

-Commandant en second: Garde son grade « normal ».

Généraux:*



-Maréchal: Avoir gagné 7 victoires aux compétitions interteam (classement des 10 meilleurs team de France) et être promu avec l'accord de tous les administrateurs de l'association. (Ce grade ouvrira de plus une place au conseil de l'association)



-Général d'armée: France (1 seul pour toute la France) c'est le chef de la section airsoft. (Anciennement le « commandant », son second garde son grade d'officier). Dirige une armée.



-Général de corps d'armée: Zone de défense (1 par région de « défense » soit 6 au total) Dirige un corps d'armée.



-Général de division: Région (1 par région soit 13 au total) Dirige une division.



-Général de brigade: Département (1 par département)
Dirige une brigade.

Officiers:*



-Colonel: Zone de département (un colonel par zone a l'intérieur du département)
Dirige un régiment.



-Lieutenant Colonel: Zone de département (Si présent au poste moins de 1 an)
Dirige un régiment.



- Chef d'escadron: Grade destiné au commandant de compagnie d'une ville comme par exemple la compagnie de Lille.

Dirige un bataillon ou groupe d'escadrons.



-Capitaine: Avoir été lieutenant 12 mois.

=T.I.T.=

Association =Tactics Interventions Team=

Dirige une compagnie, escadron, batterie ou escadrille.



-Lieutenant: S/s lieutenant depuis 1 an. + sous lieutenant 6mois.

Dirige une section ou peloton.



-Sous-Lieutenant: Enseignement tactique 3eme niveau réussi et enseignement commandement. + ancienneté de 60 mois.

Dirige une section ou peloton.



- Aspirant: Attribué au bout de un an puis passe Sous-Lieutenant.



- Élève officier: Début formation pour officier.

Sous-Officiers:

-Major:* 3 chargeurs sur cible réussi au fusil 50M et pistolet 1/2 chargeur 25M.

=T.I.T.=

Charte de l'association =T.I.T.=

Pages: 13/ 43

=T.I.T.=

Association =Tactics Interventions Team=



Dirige une section ou peloton. + ancienneté de 48 mois.



-Adjudant-chef: * 1 chargeur et ½ sur cible réussi fusil a distance 50M. + ancienneté de 36 mois.

Dirige une section ou peloton.



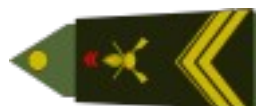
-Adjudant: * Certificat d'aptitude fusil de précision ou fusil lourd ou fusil a pompe. + ancienneté de 24 mois.

Dirige une section ou peloton.



-Sergent chef: Enseignement tactique 2 ème niveau et initiation en communication +18 mois de service.

Dirige un groupe et adjoint au chef de section ou peloton.



-Sergent: Enseignement tactique 2 ème niveau et initiation en communication. + ancienneté de 14 mois.

Dirige un groupe.

=T.I.T.=

Charte de l'association =T.I.T.=

Pages: 14/ 43

=T.I.T=

Association =Tactics Interventions Team=



- Élève sous officier: Début formation sous-officier puis passe sergent au bout de 6 mois.

Hommes du rang:



-Caporal chef de 1ere classe: Certificat d'aptitude au fusil mitrailleur léger court ou long +8 mois de services.
Dirige un trinôme ou équipe.



-Caporal chef: Certificat d'aptitude au fusil mitrailleur léger court ou long.
Dirige un trinôme ou équipe. + ancienneté de 6 mois.



-Caporal: Certificat d'aptitude au pistolet et enseignement tactique.
Peut diriger un trinôme. + ancienneté de 6 mois.



-Soldat de 1ere classe: 3 entrainements suivis et 3 mois d'ancienneté.
Ne dirige pas sauf cas spéciaux.



-Soldat de 2nd classe: Grade de départ

=T.I.T=

Charte de l'association =T.I.T=

Pages: 15/ 43

Certains on aussi des bérets:

- Béret rouge: Commandant.
- Béret vert: Commandant en second.
- Béret noir: Commandant des TITFS.

**Peuvent demander a intégrer l'élite.*

Les personnes intégrés a l'élite seront automatiquement des instructeurs et devons donc apprendre aux autres avec l'aide d'un officier les compétences a apprendre.

Les promotions seront validées par le chef de l'élite ainsi que le commandant.

L'élite sera composée de 4 personnes maximum avec un chef.

Elle se nommera «TITFS» pour «Tactics Interventions Team Forces Spéciales» et seront habillé de noir alors que le reste de la team sera en tenue dit « camouflage »

Pour entrer et rester dans cette unité d'élite il faudra de plus réussir un test tout les 6 mois avec l'ensemble des compétences mise en jeu: Tir, communication, commandement, tactique, force, improvisation, travail d'équipe...

Vous n'aurez pas forcément les grades si vous vous remplissez les conditions voulues, ceux ci vous seront décernés par le haut commandement. Vous pouvez aussi faire une demande pour la prochaine session de remise de grade mais bien entendu les prioritaires sont les plus présents et plus sérieux et attentifs aux cours tactiques et aux ordres.

Seuls les officiers peuvent prétendre au commandement de la team.

Les vrais militaires peuvent demander a être intégrés directement au rang de major.

Voici la hiérarchie de la team sur l'ensemble du territoire:

Général d'armée: France

Général de corps d'armée: Zone de defense

- Zone 1: Nord-Picardie-Champagne Ardennes-Lorraine-Alsace-bourgogne-franche conte
- Zone 2: Auvergne-Rhône alpes-Provence alpes cote d'azur-Languedoc Roussillon
- Zone 3: Midi Pyrénées-Aquitaine-Limousin-Poitou Charente-centre-pays de la Loire-Bretagne-basse Normandie-haute Normandie
- Zone 4: Région parisienne
- Zone 5: Corse
- Zone 6: Dom-Tom

Général de division: Région

- Nord/Picardie
- Champagne Ardennes/Lorraine/Alsace
- Bourgogne/Franche conte
- Auvergne/Rhones Alpes
- Languedoc Roussillon/Provence alpes cote d'azur
- Midi Pyrénées/Aquitaine
- Limousin/Poitou Charente/centre
- Pays de la Loire/Bretagne/basse Normandie/haute Normandie
- Région parisienne
- Corse
- Dom-Tom Pacifique
- Dom-Tom Atlantique
- Dom-Tom Océan indien

Général de brigade: Département

(Le colonel ou lieutenant colonel sera le second ou alors le colonel se chargera d'une région spécifique du département)

Exemple:

Nord zone 1: Dunkerque a Lille un colonel
Nord zone 2: Lille a valenciennes un colonel

Pour la région parisienne:

Paris Général de brigade
Seine-saint-denis Général de brigade
Val de marne Général de brigade
hauts-de-seine Général de brigade

Le groupe forces spéciales est appelée esquade.

Les groupes seront désignés par des numéros. (exemple: brigade 1)

Les groupes divers composé de 2 ou 4 personnes seront appelé par les lettres. (Alpha, Bravo...)

Sur le terrain voici le schémas d'équipe conseillé:

Un caporal ou caporal chef pour 2 soldats.

Un sergent pour 2 caporaux.

Un adjudant pour 2 sergents.

Un major pour 2 a 3 adjudants.

Un lieutenant pour 2 majors.

Un capitaine pour 2 a 3 lieutenants.

Un colonel ou général pour l'ensemble.

Ce sont les valeurs maximum a atteindre.

Le chef de « section » et appelé de commandant.

Exemple: Le chef de la compagnie de Lille et appelé Commandant de la compagnie de Lille. A grade équivalent dans le même secteur le commandant et considéré comme le supérieur. Exemple: Un Capitaine est commandant de la compagnie de Lille et il y-a d'autres capitaine dans la compagnie alors au même grade le commandant de compagnie est considéré comme mieux gradé.

Systeme de promotions:

Pour les promotions de grades certains seront automatique et d'autres proposés.

Pour les proposés il y aura une annonce sur le blog pour passer de tel grade a tel grade pour autant de places et des tests seront effectués par rapport au grade précédant et aux cours réalisés.

Bien entendu il sera mis en avant par le commandement les personnes étant présente souvent, attentifs, respectueux de la charte, efficaces et qui suivent le groupe et son commandant de groupe.

**permet de connaitre les connaissances a avoir en possession pour obtenir le grade*

Les vrai militaires peuvent demander a commencer major, et les administrateurs peuvent commencer sergent. Des cours et tests rapides seront alors fait aupres d'un formateur TITFS.

Lois:

Paragraphe 2. La team d'airsoft.

Article 1. Obéir a sa hiérarchie.

Article 2. Confirmer sa présence ou annulation au commandement avant les 48H.

Article 3. Le postulant au poste de Commandant doit être présent au moins les 2/3 des parties et le second les 2/3 aussi mais doit y avoir présent tout le temps le commandant ou son second pour le remplacer pendant son absence. Si le quota et dépassé de trop de fois alors le concerné sera levé de sa fonction.



Chapitre 2.2: L'activité

L'airsoft est un sport (bien qu'il ne soit pas reconnu comme tel en France pour le moment) qui se pratique avec des répliques d'armes tirant des billes de 6mm en plastique.
C'est un sport de plus en plus pratiqué.

Lois:

Paragraphe 3. L'activité.

Article 1. Obligation de porter des lunettes ou masque de protection certifiées par l'association.

Article 2. Obligation de porter les lunettes de protection ou masque jusqu'à nouvel ordre, même pour un simple chargement de l'arme ou visibilité a difficulté.

Article 3. Ne pas abimer les armes et les entretenir.

Article 4. Ne pas viser une personne qui n'est ni protégée ni en jeu.

Article 5. Ne pas tirer a la tête ou dans les « parties ». Ni même viser ces zones.

Article 6. Ne pas tirer a bout portant. Respecter les distances.

Article 7. Ne pas donner de coups.

Article 8. Connaitre son arme de A a Z (Manipulation, chargement et déchargement, connaitre les sécurités...) Demander a la hiérarchie si besoin d'aide.

Article 9. Ne pas jeter d'objet.

Article 10. Ne pas dire d'injures.

Article 11. Ne jamais rester seul pour raisons de sécurités.

Article 12.1. Une limitation de puissance et de distance minimum de tir est obligatoire a 600FPS Maximum a plus de 50M pour les fusils sniper et armes lourdes, 350FPS a plus de 1M pour les pistolets et 350FPS a plus de 10M pour les fusils mitrailleur types classiques (MP5, M16, M4...).

La limite devra être prise en compte des l'achat et avant le 1er septembre 2010 pour les autres déjà en possessions.

Article 12.2. Revue des limitation de puissance pour les répliques achetée a partir du 1er janvier 2012:

350FPS Max pour les automatiques.

400FPS Max pour les semi-automatiques.

450FPS Max pour les manuelles. Coup par coup a air ou gaz

Article 13. Avertir a haute voix d'un lancement de grenade a bille ou tout autre explosif même fumigène.

Article 14. Ne pas utiliser plus de deux artifices par jour et par personne.

Article 15. Avoir des lunettes ou masque de protection pour entrer dans la zone de jeu.

Article 16. Les boucliers sont limités a deux par équipe.

Article 17. Interdiction de tirer sur les animaux.

Article 18. Ne pas tirer sur une personne si ses mains sont au dessus de sa tête.

Article 19. Ne pas tirer en dehors du temps de jeu.

Article 20. Ne pas utiliser de laser dans les yeux d'autrui.

Article 21. Ne pas écouter le canal radio d'une autre équipe sauf en cas d'urgence (accident majeur, information importante...). Le canal d'urgence est le canal 1. Utiliser se canal que pour les cas d'urgence donc et non de jeu.

Article 22. Interdiction de suivre ou de tirer sur le même joueur plus de dix minutes d'affilé. En clair ne pas s'acharner sur un joueur. Suivre est par contre autorisé.

Article 23. Tout arme, objet dangereux ou susceptible de nuire a autrui est strictement interdit.

Article 24. Ne pas utiliser de signes interdits par la loi française comme des signes militaires ou policiers (exemples: écritures "Gendarmerie" "Police" "Pompiers" "SAMU" ou médailles ou écussons exemples: parachutiste, R.I, régiment n°x), ou signes a carateres interdits tels les signes Nazis.

Article 25. En cas de jeu nocturne il est fortement conseillé aux joueurs d'être équipé de lampe conçus pour lieux extérieurs et de toujours avoir un brassard réfléchissant en cas de problème.

Article 26. Il est conseillé aux joueurs de s'habiller chaudement en période hivernale.

Article 27. Lorsque une grenade touche un bouclier celui-ci est mis hors jeu avec les personnes derrière son porteur, le bouclier ne peut revenir en jeu avant son porteur.

Article 28. Le nombre de Freelancers est limité a 2 par parties.

Article 29. Le matériel type bouclier, mortier, bélier... est réservé aux grades de sous-officier et passe en priorité a aux TITFS sous simple demande orale.

Article 30. Le matériel a caractère explosif, grenade a bille ou fumigène par exemple doit avoir une certification délivrée par l'administration après test et ne peut être validé avant les 48H, le joueur devra suivre un mini cours de sécurité sur cette pratique avant de pouvoir utiliser le matériel.

Article 31. Un uniforme est proposé pour les membres, il est indispensable pour tous. Les commandes se font par l'association pour éviter tout problème de différence d'un uniforme a l'autre. Un uniforme complet et disponible en type camouflage pour tous et un uniforme type commando « noir » et disponible pour les TITFS.

Article 32. Il est obligatoire d'avoir fait valider les cours disponibles du grade actuel par le commandement et le chef des TITFS pour passer au grade supérieur.

Article 33. Il est indispensable d'être présent aux cours donnés par la team pour améliorer le niveau de soi-même et de la team et ainsi avoir plus de chance de passer au grade supérieur.

Article 34. Le postulant au poste de Commandant doit être présent au moins les 2/3 des parties et le second les 2/3 aussi mais doit y avoir présent tout le temps le commandant ou son second pour le remplacer pendant son absence. Si le quota est dépassé de trop de fois alors le concerné sera levé de ses fonctions.

Article 35. La charte s'applique aussi aux freelancers jouant avec les =T.I.T= et les personnes invitées par la team .

Article 36. Le grade de soldat de 2nd classe ne peut être dépassé sans le minimum de la tenue réglementaire et matériel de la team.

Article 37. Interdiction de tirer en zone neutre même pour le déchargement et même si la visée et pointée vers l'extérieur. Le déchargement se fera en extérieur de la zone neutre.

Article 38. Seules les armes blanches en caoutchouc seront autorisé après présentation et avec accord du commandant présent sur lieux avant chaque parties.

Article 39. Si un joueur est touché par une bille il devra alors se déclarer "out". Selon le scénario, il devra regagner la zone neutre ou son "camp" ou rester sur place en attendant d'être « soigné ».

Article 40. Une fois "out", le joueur doit engager la sécurité de sa réplique et se rendre à l'endroit voulu par le scénario en levant sa réplique en l'air et en conservant ses protections oculaires.

Article 41. Si la réplique d'un joueur est touchée, celle-ci est alors considérée comme hors d'usage. Si le joueur possède une deuxième réplique sur lui au moment de la touche, il peut continuer la partie. Dans le cas contraire ce joueur est "out".

Article 42. Tout joueur tentant de feindre une touche pour se rapprocher de l'adversaire se verra exclu de la partie en cours et des suivantes en cas de récidive.

Article 43. Pour des raisons de sécurité, aucun tir ne devra s'effectuer à moins de 5 mètres d'un autre joueur. A moins de 5 mètres, la règle de « OUT » vocal ou par tape sur l'épaule devra être appliquée. Si deux joueurs se retrouvent face à face et qu'ils ne peuvent se départager, ils sont tous les deux déclarés « OUT ».

Article 44. Pour des raisons évidentes de sécurité, les tirs « à la libanaise » (sans visibilité) sont interdits.

Article 45. Pour le transport des répliques il est demandé de retirer les chargeurs et même démonter celle-ci si c'est possible. Un sac de transport est vivement recommandé et le port d'une veste "civile" classique est aussi recommandée.

Article 46. L'esquade TITFS ne peut dépasser le nombre de 4 par compagnie et ne peut être supprimée. L'équipe reste la même sauf si départ d'un de ces membres alors le poste manquant sera ouvert avec tests.

Article 47. Il n'est pas possible de passer au delà du grade de soldat de 1ère classe sans ces parties de l'uniforme: Veste + velcro grade + velcro logo distribué par l'association.

Article 48. Il n'est pas possible de passer au delà du grade de caporal sans l'uniforme complet distribué par l'association.

Article 49. Il n'est pas possible de passer au delà du grade de caporal chef de 1ère classe sans talkie-talkie distribué par l'association.

Article 50. Des grades pourront être attribués automatiquement dans la catégorie "militaires du rang" et par "concours" à partir de sous-officiers à partir des grades disponibles, ceux-ci seront affichés sur le blog et les intéressés qui ont le grade précédent se feront connaître dans une période de 7 jours après un test sur les cours tactiques sera effectué pour la sélection finale.

Article 51.

Pour le système d'avertissement:

1er: Avertissement oral ou écrit, rappel à l'ordre.

2ème: Bannissement à la prochaine partie et suite de celle en cours.

3ème: Black-liste jusqu'à nouvel ordre (Accord par vote de l'administration et du commandement).

Article 52. Pour tir en semi-automatique, tirer avec un temps de pause de minimum 2 secondes entre chaque tir.

Article 53. Rester avec son groupe sauf avec accord du chef d'équipe ou commandement.

Article 54. Se mettre "OUT" si quelqu'un dit que l'on est touché même si ce n'est pas le cas, en cas de conflit mettre soi-même et l'adversaire "OUT" avec accord bi-latéral ou faire appel à un arbitre si présent ou le commandement.

Article 55. Tout explosif bruyant est interdit lors des parties nocturnes. Sauf avec autorisation du commandant.

Article 56. L'airsoft est autorisé pour les mineurs seulement avec accord signé des parents.

Article 57. Se réunir en temps et en heure. (fenêtre de dix minutes possible) pour rassemblement final.

Article 58. Toute commande de matériels d'airsoft pourra être remboursé si l'achat associatif n'a pas encore été validé.

Article 59. Interdiction de porter des uniformes ou symbole nazis.

Article 60. Interdiction de port de signes religieux.

Article 61. Interdiction de tirer en zone neutre même pour le déchargement et même si la visée et pointée vers l'extérieur. Le déchargement se fera en extérieur de la zone neutre.

Article 62. Seules les armes blanches en caoutchouc seront autorisées après présentation et avec accord du commandant présent sur lieux avant chaque parties.

Article 63. Si un joueur est touché par une bille il devra alors se déclarer "out". Selon le scénario, il devra regagner la zone neutre ou son "camp" ou rester sur place en attendant d'être « soigné ».

Article 64. Une fois "out", le joueur doit engager la sécurité de sa réplique et se rendre à l'endroit voulu par le scénario en levant sa réplique en l'air et en conservant ses protections oculaires.

Article 65. Si la réplique d'un joueur est touchée, celle-ci est alors considérée comme hors d'usage. Si le joueur possède une deuxième réplique sur lui au moment de la touche, il peut continuer la partie. Dans le cas contraire ce joueur est "out".

Article 66. Tout joueur tentant de feindre une touche pour se rapprocher de l'adversaire se

verra exclu de la partie en cours et des suivantes en cas de récidive.

Article 67. Pour des raisons de sécurité, aucun tir ne devra s'effectuer à moins de 5 mètres d'un autre joueur. A moins de 5 mètres, la règle de « OUT » vocal ou par tape sur l'épaule devra être appliquée. Si deux joueurs se retrouvent face à face et qu'ils ne peuvent se départager, ils sont tous les deux déclarés « OUT ».

Article 68. Pour des raisons évidentes de sécurité, les tirs « à la libanaise » (sans visibilité) sont interdits.

Article 69. Pour le transport des répliques il est demandé de retirer les chargeurs et même démonter celle-ci si c'est possible. Un sac de transport est vivement recommandé et le port d'une veste "civile" classique est aussi recommandée.

Article 70. L'esquade TITFS ne peut dépasser le nombre de 4 par compagnie et ne peut être supprimée. L'équipe reste la même sauf si départ d'un de ces membres alors le poste manquant sera ouvert avec tests.

Article 71. Une unité spéciale de renseignement est mise en place. Le but est de placer un officier et un sous-officier permettant de faire la liaison entre notre team et les autres et de renseigner le commandant et le bureau des affaires externes sur l'organisation, l'armement et la tactique d'une équipe. Sur le terrain en partie il pourrons être utilisé pour renseigner les positions ou autres informations a la demande du commandant. En extérieur cela permettra de mieux nous entraîner et mieux connaître nos futurs adversaires. Une liste sur chaque team sera aussi réalisée.

Article 72. Réalisation d'un concours annuel entre team participante avec en final une coupe a gagner. Classement par team, ou encore concours de THP, groupe de forces spéciales ou commandant de groupe sur des exercices donnés ou tiré au sort. Cela permettra d'organiser des rencontres et développer les liens interteam.

Article 73. Proposition de réalisation d'alliance permettant si l'une des team en faisant partie participe a une grande interteam de faire appel a des membres de l'alliance.

Article 74. Ceux portant une réplique de gilet pare balle voient leur vies doublées. Exemple si on tire seulement dans ce gilet et que l'on est normalement « Out » au bout de deux fois alors ce sera pour le porteur quatre fois.

Article 75. L'uniforme est un prêt de l'association et donné après un an dans l'association, si départ du membre avant alors il devra le restituer ainsi que les grades et logo.

Article 76. L'uniforme offert par l'association au paiement de la cotisation annuelle doit être réclame sous les deux mois suivant le paiement, au delà il faudra payer un souplement.

Article 77. Selon autorisation du trésorier et selon les finances l'uniforme des TITFS pourra être en partie remboursé (Veste et pantalon). (Pourcentage variable chaque année, voir avec trésorier pour valeur du remboursement).

Article 78. Pour les joueurs testeur : la première partie est offerte et pour les deux suivantes il sera demandé de payer 1€ aux suivantes.

Article 79. Pour nouveaux officiers et passage de grade dans catégorie officier: Test d'évaluation basé sur un questionnaire QCM puis de situation sur la charte et sur profil type en jeu. (QCM sur règles de la charte afin de savoir si les règles générales sont connues puis test sur décision prise lors d'un problème type qui peut être rencontré en partie dont interteam). Pareil pour les sous-officier mais un peu moins poussé. Exemple: QCM 40 questions et 8 questions type pour officier et QCM 20 questions sous officier et 4 questions pour sous-officier.

Article 80. Si aucun accord n'est trouvé pour savoir qui a été touché en premier alors tous seront mis Out.

Article 81. Seul l'officier des renseignements TITFS peut gérer des informations sur un membre interne à l'association avec accord du secrétaire général.

Article 82. Un quota de "Freelances" pourra être utilisé par la team airsoft selon des critères définis conjointement avec le général d'armée et la présidence pour le choix du quota à l'année et pour des périodes interteam au-delà de la limite de deux freelancers. Maximum du quota possible étant de 100. Utilisé par exemple pour rencontre interteam ou nous serions en nombre inférieur afin de rééquilibrer le nombre. Deux techniques au choix: Incorporation dans les groupes =T.I.T= (Type réservistes) ou groupe à part (Type "mercenaires").

Article 83. L'écoute d'enregistrements et conversations écrites ou orales dans la partie airsoft pourra être lu ou écouté par le groupe TITGR afin d'alimenter leur base de renseignement. Ils pourront de plus envoyer certaines informations dites "tactiques" à l'état major ou chef TITFS pour par exemple améliorer les procédures en parties.

Article 84. Le groupe TITGR peut utiliser le brouillage et la désinformation pour aveugler l'adversaire en partie comme bloquer les communications radios ou donner de fausses informations pour déstabiliser et désorganiser l'adversaire, sauf en cas d'interdiction lors d'une interteam.

Article 85.1. Un système de « cercles » est introduit pour les opérations spéciales :

1er cercle: TITGR - TITFS

2eme cercle: THP

TITGR: Renseignements

=T.I.T=

Association =Tactics Interventions Team=

TITGR + TITFS: Operations libérations otages ou autres opérations de force avec renseignement pour sa préparation.

TITGR + THP: Opération clandestine pour assassinat VIP comme chef de groupe adverse par exemple.

Article 85.2. Le groupe des "Opérations Spéciales" regroupe donc en deux cercles le groupe TITGR et TITFS ainsi que des THP réquisitionné pour missions particulièrement sur demande du 1er groupe.

Article 85.3. Placer cet ensemble sous les ordres d'un seul et même Officier pour un tactique plus simple et rapide.



=T.I.T=

Charte de l'association =T.I.T=

Pages: 27/ 43



Chapitre 2.3: Les terrains

Les terrains sont très recherchés car très difficiles à obtenir.

Lois:

Paragraphe 4. Les terrains.

Article 1. Rester dans la zone de jeu ou de "repos" durant le jeu.

Article 2. Signaler toute zone dangereuse à sa hiérarchie et en interdire l'accès jusqu'à nouvel ordre.

Article 3. Obligation de respecter les contraintes du propriétaire des lieux.

Article 4. Ne pas rester sur les lieux après la fin de partie.

Article 5. Ne pas rester seul dans les grands terrains. (En cas d'accident, si la personne est dans les vapes ou autres).

Article 6. Ne pas allumer de feux.

Article 7. Ne pas dégrader les lieux.

Article 8. Ne pas escalader.

Article 9. Ne pas s'approcher du vide. (Étage en mauvais état ou pente dangereuse).

Article 10. Utiliser exclusivement des billes biodégradables.

Article 11. Il est autorisé de fumer uniquement pendant de temps de repos, s'assurer de l'extinction totale.

Article 12. La consommation d'alcool est strictement interdite durant le temps de jeu ou de repos.

Article 13. Il est fortement conseillé de porter une veste dite « civile » en dehors du terrain.



Chapitre 2.4: Les accidents

Ceux-ci sont très rare, mais il faut rester vigilant!

Lois:

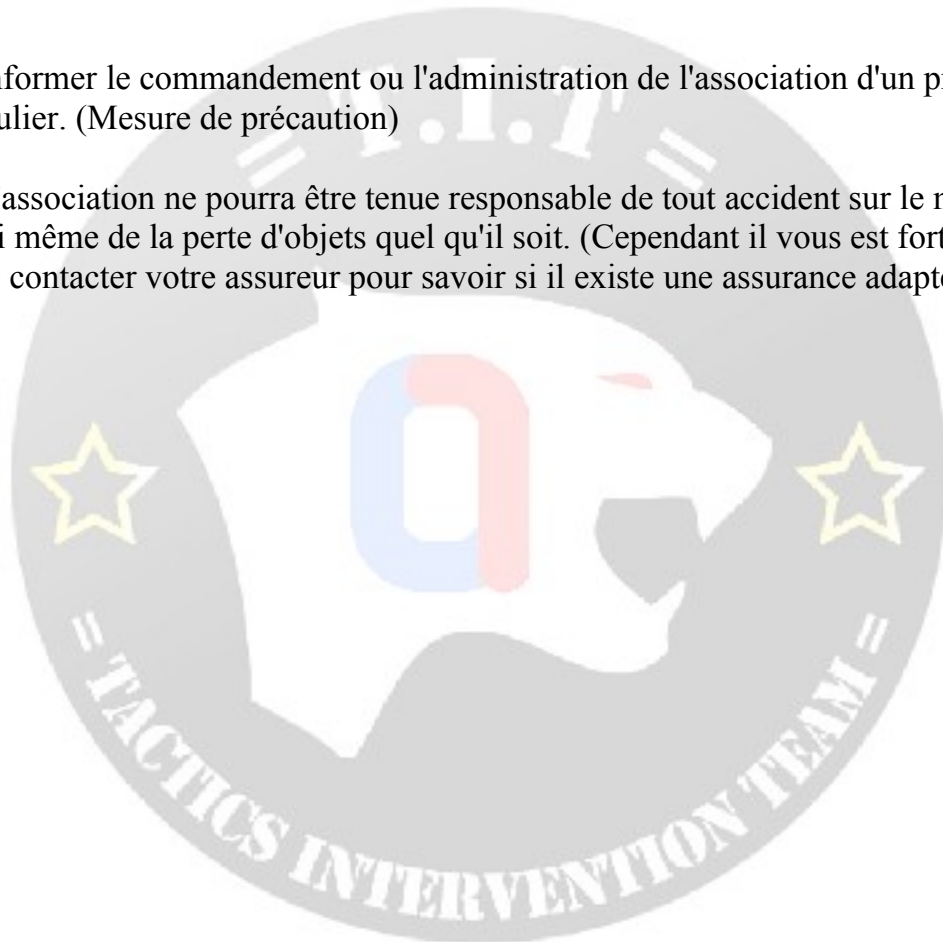
Paragraphe 5. Les accidents.

Article 1. Prévenir le commandement d'une obtention de diplôme de secourisme.

Article 2. Donner son numéro de téléphone au commandement pour cas de problème particulier.

Article 3. Informer le commandement ou l'administration de l'association d'un problème de santé particulier. (Mesure de précaution)

Article 4. L'association ne pourra être tenue responsable de tout accident sur le matériel ou personne, ni même de la perte d'objets quel qu'il soit. (Cependant il vous est fortement conseillé de contacter votre assureur pour savoir si il existe une assurance adapté a ce sport).



3- 3eme chapitre: Les LAN Party



Une LAN party est un rassemblement au cours duquel un groupe de participants, ayant chacun un ordinateur attribué, joue en réseau local à des jeux vidéo multijoueurs.

Les joueurs amènent eux-mêmes leur matériel informatique et leurs jeux. Les organisateurs assurent de leur côté la salle, la gestion du réseau et des différents serveurs de jeux.

Lois:

Paragraphe 3.1. Généralités

Article 1. Chaque participant est responsable de ses biens, l'association ne pourra être tenue pour responsable en cas de perte ou de vol.

Article 2. Respecter les directives du personnel gérant l'événement.

Article 3. Les participants doivent ramener eux mêmes leur ordinateur ainsi que tout le matériel nécessaire a leur branchements.

Article 4. Il est fortement conseillé aux participants de coller une étiquette à leur noms sur son matériel personnel.

Article 5. Les visiteurs seront acceptés si accord du propriétaire des lieux pendant les ouvertures de portes ou de 17H00 a 19H30.

Chapitre 3: Règlement

Bien qu'une LAN party soit fait pour s'amuser il existe des règles a respecter afin que celle ci se déroule dans de bonnes conditions.

Lois:

Paragraphe 3.2. Le règlement.

Article 1. Il est interdit de dégrader les locaux sous peine d'exclusion.

Article 2. Il est interdit de dégrader le matériel d'autrui.

Article 3. Les participant ne peuvent utiliser le matériel d'un autre joueur qu'avec l'autorisation de son propriétaire.

Article 4. Il est interdit de proférer des insultes ou menaces.

Article 5. Il est interdit de consommer de l'alcool ou autre produit illicite.

Article 6. Il est interdit de participer a l'événement sans invitation.

Article 7. Les téléchargements sont interdits (les pilotes seront mis a disposition sur le

serveur par le staff sous demande)

Chapitre 4: Fonctionnement

L'association =T.I.T= a mis en place un système de paiement pour le bon fonctionnement de l'événement et autre.

Lois:

Paragraphe 3.3: Le fonctionnement

Article 1. Afin de valider la participation les joueurs devront payer le montant fixe défini au préalable par l'administration.

Article 2. Des heures d'ouverture de portes seront mise en place, il est obligatoire de respecter ces timings lors des pauses, aucune entrée ou sortie ne sera faite en dehors sauf urgence déclarée par le staff. Seuls les membres du staff pourront ouvrir ou fermer les portes tout en restant à proximité pour surveiller lors de leurs ouvertures.

Article 3. Un maximum de 1 prise Ethernet sur le switch est autorisée (deux avec accord du staff)

Article 4. L'accès internet mis à disposition par le staff est accessible seulement avec accord de celui-ci et seulement pour les services autorisés:

- MSN
- Email
- Surf sur page texte (Pas de vidéos ni de jeux)

Article 5. Seuls les jeux proposés par le staff seront autorisés.

Article 6. Seul le staff via le serveur pourra lancer une partie.

Article 7. Seule une prise électrique sera mise à disposition pour branchement d'une multi-prise.

Article 8. Les multi-prises parafoudre et surtension avec prises terre sont vivement recommandées.

Article 9. L'équipement électrique en mauvais état ou défectueux ne sera pas accepté.

Article 10. Respecter les lieux.

Article 11. Respecter les directives du "staff" (personnels gérant l'évènement).

Article 12. Respecter le règlement du propriétaire des lieux.

Article 13. Respecter le matériel de l'association, des autres participants et tout autre matériel

présent sur place.

Article 14. L'alcool est interdit.

Article 15. L'invitation sans autorisation est interdite.

Article 16. Mettre une étiquette avec son nom ou surnom sur son matériel personnel.

Article 17. Des heures d'ouverture de portes seront mise en place, il est obligatoire de respecter ces timings lors des pauses, aucune entrée ou sortie ne sera faite en dehors sauf urgence déclarée par le staff. Seuls les membres du staff pourront ouvrir ou fermer les portes tout en restant à proximité pour surveiller lors de leurs ouvertures.

Article 18. Un maximum de 1 prise Ethernet sur le switch et autorisée (deux avec accord du staff)

Article 19. L'accès internet mis à disposition par le staff et accessible seulement avec accord de celui-ci et seulement pour les services autorisés:

MSN

Email

Surf sur page texte (Pas de vidéos ni de jeux)

Interdit:

Pas de jeux en ligne

Pas de téléchargement (les pilotes seront mis à disposition sur le serveur par le staff sous demande)

Article 20. Ne pas salire sinon la personne nettoiera les lieux.

Article 21. Seuls les jeux de la LAN party seront acceptés.

Article 22. Les multi-prises parafoudre et surtension avec prises terre vivement recommandées.

Article 23. L'équipement électrique en mauvais état ou défectueux ne sera pas accepté.

Article 24. Seules les personnes pouvant entrer ou sortir à n'importe quel moment sont: les membres du staff, conseillers et employés de la mairie ou des lieux.

Article 25. Le tarif d'entrée est de 10€ pour les membres, 15€ pour les non membres et 7€ pour les femmes.

Article 26. Le système de parrainage:

Un membre peut parrainer jusqu'à 2 personnes maximum, ce membre reçoit alors une réduction du prix d'entrée de 1€ par personne amenée, ces personnes recevront 1€ de réduction sur le prix d'entrée.

Un non membre peut parrainer jusqu'à 4 personnes maximum, il ou elle reçoit alors une réduction de 1€ par personne amenée,

ces personnes recevront une réduction de 1€.

Il est impossible de parrainer un membre de l'Association.

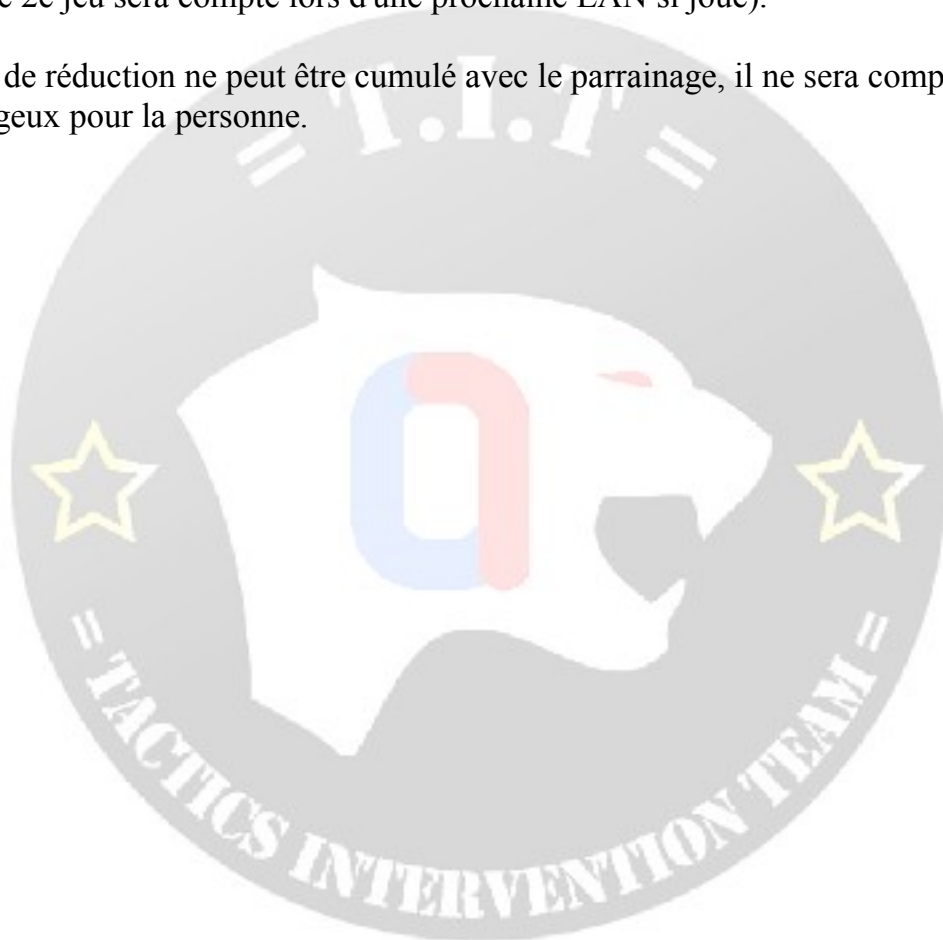
Article 27. Le système de remboursement des jeux:

Pour l'achat d'un jeu steam joué lors d'une LAN partie, nous vous offrons une réduction de 3€, vous devrez apporter la preuve d'achat au trésorier.

Valable à partir de 2011 même si l'achat est antérieur.

Si vous achetez les 2 jeux joués lors de la LAN partie, 1 seul jeu sera compté pour la réduction (le 2e jeu sera compté lors d'une prochaine LAN si joué).

Ce système de réduction ne peut être cumulé avec le parrainage, il ne sera compté que le plus avantageux pour la personne.



4- 4eme chapitre: Les Jeux en réseaux (Hors LAN Party)





5- Le serveur =T.I.T=

=T.I.T=

Association =Tactics Interventions Team=

Les adresses du type admin...@tit-association.eu sont réservés aux administrateurs serveur.

Les adresses du type tit...@ tit-association.eu sont réservés aux administrateurs et membres officiels de l'association.

Les adresses contenant des caractères ou nom ou surnom non autorisé par l'administration de l'association ou l'administrateur serveur seront non activés.



=T.I.T=

Charte de l'association =T.I.T=

Pages: 39/ 43



6- Les projets informatiques



Chapitre 7: Les contacts

=T.I.T=

Association =Tactics Interventions Team=

Le président: president@tit-association.eu

Le vice président: vice-president@tit-association.eu

Le secrétaire général: secretaire-general@tit-association.eu

Le chargé des affaires externes: affaires-externes@tit-association.eu

Le trésorier: tresorier@tit-association.eu

Le commandement de la team d'airsoft: airsoft@tit-association.eu



=T.I.T=

Charte de l'association =T.I.T=

Pages: 42/ 43

=T.I.T=

Association =Tactics Interventions Team=

Important: La loi Française prime sur les lois ci-dessus citées.

Cette charte pourra être mise à jour à tout moment par l'administration de l'association =T.I.T=, il vous appartient de vous tenir à jour des changements, il suffit de lire le numéro donné au début de la charte pour savoir si celle-ci a été modifiée depuis, la charte précédente ne sera alors plus en vigueur.

Le Président de l'association =T.I.T=



=T.I.T=

Charte de l'association =T.I.T=

Pages: 43/ 43