

Division prévention criminalité

Armes factices, pistolets à billes (soft air gun), pistolets d'alarme.

De telles armes sont interdites au moins de 18 ans.

Elles peuvent être utilisées comme moyen de menace ou d'agression et sont dangereuses pour les enfants. Une arme à billes développe une puissance de plus de 0,5 joules à la sortie du canon. Une bille tirée avec cette puissance peut gravement blesser un œil.

Ainsi, le risque est grand de :

- Blesser un ou plusieurs copains de jeu
- Blesser un ou plusieurs passants
- Se blesser lors d'une fausse manipulation
- S'exposer comme agresseur potentiel
- Faire comme si c'était un jeu vidéo (tirer sur un passant, braquer un commerçant, tirer sur un véhicule).

Conseils !

- Les armes factices ne sont pas des jouets, ne laissez pas vos enfants s'amuser avec !
- Vérifiez que vos enfants ne jouent pas avec des armes factices dont pourraient disposer leurs copains de jeux !
- Parlez-en autour de vous !



Que dit la loi !

Le législateur a décidé d'assimiler à des armes à feu les armes factices, les armes d'alarme et les armes soft air pouvant être confondues avec de véritables armes à feu.

Notice informative concernant le commerce d'armes factices, d'armes d'alarme et d'armes soft air 28.04.2009
Département fédéral de justice et police DFJP, Office fédéral de la police fedpol

En cas d'infraction, il arrive régulièrement que des armes factices, des armes d'alarme et des armes soft air soient utilisées comme moyen de menace, ce qui peut se révéler dangereux et avoir des conséquences tragiques. Afin d'éviter de telles situations, **le législateur a décidé d'assimiler à des armes à feu les armes factices, les armes d'alarme et les armes soft air pouvant être confondues avec de véritables armes à feu.** La présente notice résume les points essentiels de la loi et de l'ordonnance sur les armes.

Les armes factices, les armes d'alarme et les armes soft air tombent sous le coup de la loi sur les armes, «lorsqu'elles peuvent être confondues avec de véritables armes à feu» (art. 4, al. 1, let. g, LArm). D'après l'art. 6 de l'ordonnance sur les armes, tous les objets sont «susceptibles d'être confondu[e]s avec des armes à feu», si «à première vue, [ils] ressemblent à de véritables armes à feu» ou, selon l'interprétation de la Commission armes et munitions, si un non-connaisseur ne peut établir d'emblée qu'il s'agit d'une arme factice.

Les armes factices et les armes d'alarme apparaissant au premier regard comme étant transparentes ne tombent pas sous le coup de la loi. Concernant les armes factices, c'est notamment le cas lorsque l'arme entière est transparente (crosse, carcasse, boîtier de culasse, culasse et canon) si bien que l'ensemble du mécanisme ou l'intérieur de l'arme factice est clairement visible.

Les armes factices peuvent être colorées tant qu'elles demeurent transparentes (exemple: les pistolets à eau transparents de couleur), Les armes factices faites d'autres matériaux doivent rester identifiables d'emblée en tant que telles par un non-connaisseur.

Toutefois, si une arme factice transparente est modifiée (par ex. recouverte de peinture) de sorte qu'elle perd sa transparence, elle doit être considérée comme une arme au sens de l'art. 4, al. 1, let. g, de la loi sur les armes.

La vente de ces armes ne peut se faire que si le commerçant possède une patente de commerce d'armes autres que des armes à feu. Cette patente n'est délivrée qu'après la réussite d'un examen écrit passé auprès de l'office des armes du canton dans lequel se trouve le commerce. Des informations supplémentaires relatives à la patente de commerce d'armes figurent sous <http://armes.fedpol.admin.ch>, à la rubrique «Commerce d'armes». **La personne qui achète une arme doit être âgée de 18 ans au moins.**

La vente de l'arme doit être attestée par un contrat écrit dont un modèle établi par fedpol, disponible à la page <http://armes.fedpol.admin.ch>, à la rubrique «Demandes et formulaires». Les deux parties doivent conserver ce contrat pendant dix ans.

Le commerce effectué intentionnellement et à titre professionnel sans patente de commerce d'armes est passible d'une peine privative de liberté de cinq ans au plus ou d'une peine pécuniaire.

Un risque élevé reste celui de la confusion.

Pour dire, même les experts de la police distinguent difficilement les armes soft air des vraies armes. L'utilisation de telles armes pour intimider autrui, même si ce n'est qu'un « jeu », entraîne des conséquences graves puisque ces armes déclenchent la même réaction que les vraies armes à feu.

Dans une situation de stress, la personne menacée est incapable de juger de manière fiable si l'arme pointée vers elle est inoffensive ou dangereuse. C'est pourquoi, elle va réagir instinctivement comme si elle avait une arme authentique pointée sur elle. C'est à cause de cet effet de menace que les armes factices doivent être assimilées aux armes authentiques.

Légitime défense !

En « braquant » un copain ou un passant, on s'expose à une réaction forte de sa part. On peut créer un sentiment de colère ou de peur et se faire blesser par réaction. On s'expose également à une réaction forte d'un témoin. Le risque existe de provoquer un acte de légitime défense de la part d'un policier, par exemple, qui voudrait protéger la personne visée

Jeux vidéo, importance du contrôle parental !



Certains jeux vidéo peuvent choquer, voire perturber vos enfants. (Réf : <http://www.pegi.info/fr/index>)

Conseils ! (cf : www.pegi.info/fr)

Regardez toujours la classification par âge figurant sur l'emballage d'un jeu ou en utilisant le moteur de recherche de ce site Internet.

Essayez de définir par avance à quels jeux, pendant combien de temps et quand vos enfants peuvent jouer.

Expliquez-leur les raisons de votre décision s'ils ne sont pas d'accord.

Essayez de trouver un résumé ou une critique du contenu du jeu ou, mieux encore, jouez vous-même d'abord au jeu en question.

Jouez aux jeux vidéo avec vos enfants, surveillez-les lorsqu'ils jouent et parlez-en avec eux. Expliquez-leur pourquoi certains jeux ne sont pas faits pour eux.

Encouragez vos enfants à communiquer et à partager leurs expériences de jeu.

Sachez que les jeux en ligne permettent parfois de télécharger des logiciels supplémentaires qui peuvent modifier le contenu du jeu et donc la classification par âge du jeu.

Les jeux en ligne se jouent généralement au sein de communautés virtuelles nécessitant une interaction des joueurs avec d'autres joueurs inconnus. Dites à vos enfants de ne pas donner leurs coordonnées personnelles et de vous signaler tout comportement inapproprié.



Age



Peur

Jeu dont le contenu peut effrayer de jeunes enfants



Grossièreté de langage

Jeu contenant des expressions vulgaires



Violence

Jeu contenant des scènes violentes



Discrimination

Jeu montrant ou encourageant la discrimination



Jeu de hasard

Jeu qui encourage ou enseigne les jeux de hasard



Drogue

Jeu faisant référence aux drogues ou montrant leur usage



Sexe

Jeu montrant la nudité et/ou des contacts sexuels ou faisant allusion au sexe

Documentation utile !

Serge Tisseron, psychiatre et psychanalyste, chargé par le Ministère de la Culture en France de faire une recherche sur les effets des images sur les 11/13 ans.

- Enfants sous influence, les écrans rendent-ils les jeunes violents ? Ed. Armand Colin
- Virtuel, mon amour, penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies, Ed. Armand Collin



PolCant info

MAGAZINE TRIMESTRIEL DE LA POLICE CANTONALE VAUDOISE

Cliquez sur le lien pour lire le magazine de la Polcant



www.petitchaperonrouge.com

Le site de la Div prév, maintenant avec rubrique cinéma et âges conseillés

Pour obtenir plus d'information ou des conseils, contactez les gérants de sécurité :

Région Est, Aigle : Adj Borloz Christian, 021 557 88 05

Région Ouest, Rolle : Adj Genton Etienne, 021 557 44 66

Région Lausanne Est : Cpl Moser Yves, 021 644 82 77

Région Lausanne Ouest : Adj Perruchoud Gilles, 021 644 83 36

Région Nord, Yverdon : Adj Mermod Willy, 024 557 70 27