

l'OP : Les règles de jeu

Table des matières :

- A) Sécurité
- B) Fair-play
- C) Zone Neutre
- D) Puissances et distances de sécurité
- E) Bouclier
- F) Règles de touche
- G) Règles de soins
- H) Règles des Respawns / camps
- I) Captures, otages
- J) Règles spéciales, divers

A. Sécurité :

Dès le lancement de l'OP, le port de lunettes sur l'ensemble du terrain sera obligatoire, à l'exception de la Zone Neutre, à savoir les étages respectifs de chaque camp. Le jeu sera mis en pause pour la première partie de soirée pour le repas du soir, vous permettant de les retirer, et seront à nouveau obligatoire pour la partie de nuit.

Les règles de sécurité d'usage habituelles incombent à chaque participant. De plus, il devra observer la ligne de conduite du responsable du terrain Wild Trigger présent ce week-end.

Le terrain est safe dans le sens où il n'y a pas de briques de verre ou de parties saillantes, cependant, restez attentifs, il s'agit d'un bâtiment désaffecté.

En cas de problème, de passage d'une personne externe à l'OP, de blessure, il faut immédiatement ordonner un "halte au jeu" par téléphone arabe et alerter les organisateurs. Un matériel de premiers secours sera évidemment sur place, nous vous conseillons néanmoins de vous équiper en conséquence individuellement.

B. Fair-play :

Cet événement est conséquent. Beaucoup d'organisation, mais également beaucoup de joueurs. Bien que vous soyez habitués aux règles et connaissez la plupart des joueurs, nous prions de respecter quelques règles simples.

Pas de place au doute : si je ne suis pas sûr d'avoir été touché, je me déclare hors-jeu.

Bienséance : aucune injure, dispute verbale sur le terrain. En cas de problème, allez voir un arbitre ou directement le joueur concerné. Acceptez vos torts, mais partagez-les également.

Une casse peut survenir. N'ayez pas peur de le faire remonter à un organisateur, nous pourrons ainsi prévenir le responsable du terrain et régler la question.

J'observe les 4 règles de sécurité en vigueur concernant l'usage des armes de softair. La dernière aura sa plus grande importance dans le terrain, en évitant de tirer sur les arbitres où des joueurs déjà touchés. Un trop grand nombre de non-respect de ces règles vous donnent droit d'aller vous reposer et les potasser en zone neutre.

Que l'acceptiez ou non, les organisateurs auront toujours le dernier mot. Ils trancheront de la manière la plus juste et équitable visant à préserver la qualité de jeu du week-end, ainsi que le plaisir de tous. En cas de non-respect, toute forme d'exclusion est possible.

C. Zone Neutre :

Seul endroit du terrain où vous pouvez retirer vos lunettes de sécurité, bien que nous vous conseillons de les conserver. Le bâtiment est conçu en 3 étages : un rez-de-chaussée et ses alentours, ainsi que deux étages, chacun attribué à une équipe. Pour chaque équipe, vous avez la possibilité de rentrer et sortir TOUJOURS du même côté du bâtiment afin d'éviter les tirs croisés lorsque vous vous rendez en Zone Neutre.

Le Rez-de-Chaussée et ses alentours sont jouables.

Pas de tir en direction, dans, ou depuis la Zone Neutre.

Vous pouvez en tout temps vous y rendre. Manifestez votre attention en vous mettant hors-jeu, tenez vos répliques en l'air ou mettez un gilet fluo.

D. Puissances et distances de sécurité:

Les règles en vigueur seront contrôlées sur place par un chrony et des billes 0.20gr par les organisateurs. Nous comprenons la problématique liée au joule creep et vous encourageons à vous en soucier pour votre propre matériel avant de celui des autres. Fair-play. Les répliques ne se conformant pas aux règles ci-dessus se verront interdites du week-end.

Pistolets : semi ou full auto autorisé selon les modèles (G18, Beretta 93R)

Pistolets-mitrailleurs (MP7, Mac11, Vz61, UMP-9, etc.) : semi only

Fusils : semi only

Fusils de soutien (M249, M240, M60, Stoner, PKM, etc.) : semi et full, rafales de 2 secondes maximum autorisées. Les fusils d'assaut avec des Drum ne sont pas considérés comme fusil de soutien.

Fusil à verrou : semi only (oui je sais..)

* Les fusils à pompe 1-2-3-6 shots sont considérés comme fusils et bénéficient des mêmes règles.

Sont autorisés : les grenades à billes (Tornado, cyclones, etc.), les mines, les lance-grenades 40mm tirant des billes de 6mm. En cas de doute, merci de contacter un membre du Comité de la FRAS.

Sont interdits : les grenades sonores (thunder B, à blanc, etc), les explosifs ou fumigènes, les dispositifs de marquage par peinture.

Jusqu'à 350 fps : 1 mètre de sécurité

351 à 375 fps : 3 mètres de sécurité

376 à 460 fps : 20 mètres de sécurité. Catégorie pour fusils à verrou uniquement.

Un non-respect des règles de sécurité vous donne droit à un avertissement. En cas de récidive, les organisateurs se donnent le droit de vous exclure partiellement ou complètement de l'OP.

E. Bouclier :

Sont autorisés les boucliers de taille moyenne à grande forçant le joueur à se servir d'un pistolet ou pistolet-mitrailleur, en aucun cas d'un fusil d'assaut. Ce dernier doit être en grande partie opaque et peut avoir une petite fenêtre transparente (apparence réaliste). Pour mettre hors-jeu un porteur de bouclier, vous avez plusieurs options possibles :

- Lui tirer dessus dans un endroit non-protégé
 - Lui tirer dessus avec une grenade 40mm
 - Une grenade
-

F. Règles de touche:

Chaque partie du corps ou de l'équipement compte comme touche, par une seule bille. Les répliques touchées par une bille rendent la réplique inutilisable, forçant le joueur à se servir d'une réplique secondaire. S'il n'en possède pas, il compte comme étant touché.

Un joueur touché adoptera le comportement suivant : il criera à haute voix "out" / "hit" ou "touché" et s'assiéra immédiatement. Ceci, en plus du réalisme, pour éviter les tirs accidentels sur des joueurs déjà hors-jeu et libérer les axes de tirs des joueurs actifs.

Pour compter comme touche par une grenade, il faut que celle-ci explose, indépendamment que des billes touchent ou pas des joueurs. Pas de grenade vide, ou sans gaz. Le rayon d'action est de 3m, ou d'une pièce complète.

Selon le scénario, des frappes d'aviation sont possibles. Elles mettent hors-jeu tout joueur confondu dans le rayon de la frappe donné par l'organisateur. Elles donnent droit à un retour immédiat au respawn, pas de soins sur place.

Evidemment, les rebonds / ricochets ne comptent pas.

G. Règles de soins :

Chaque joueur a la capacité de soigner un allié, cependant il doit être assisté par un autre joueur valide, pour un ratio de 2 joueurs actifs pour un touché. Un des joueurs actifs applique sur le joueur blessé un bandage, à la jambe ou au bras. Le soin doit durer 30 secondes, qui seront comptabilisées par le joueur blessé. Au terme, celui-ci peut repartir immédiatement en jeu. Il n'est pas nécessaire de crier "en jeu".

Le joueur qui a une bande et qui se fait à nouveau toucher est considéré comme "mort au combat". Il doit se rendre à son respawn le plus proche, retirer sa bande et peut enfin repartir librement en jeu, son compteur de "touche" à zéro.

H. Règles des respawn/camp:

Chaque faction se voit attribuer un camp fixe pour le week-end. Ce camp peut être attaqué, mais jamais conservé par l'assaillant s'il venait à en prendre le contrôle. Dans ce camp sera établi un PC avec les missions données par le Chef de Faction. C'est dans ce lieu également que les joueurs "morts au combat" pourront venir retirer leur bandage afin de repartir en jeu. Les joueurs pourront aménager des défenses intermédiaires s'ils se souhaitent, y entreposer du matériel de jeu, etc. Il est recommandé à tous d'y laisser un sac personnel contenant des billes, des batteries, une réplique de secours ou du matériel de premier usage, ceci afin de minimiser ses passages en Zone Neutre.

Un respawn intermédiaire sera disposé sur le terrain. Ce respawn sera "capturable" par le camp qui en aura la possibilité. En le faisant, il fera office d'Hôpital de Campagne permettant de venir se soigner plus prêt, comme à son propre camp. La possession de ce camp sera clairement visible par le drapeau de l'équipe accroché. Pour capturer ce camp, il est nécessaire d'y avoir 5 joueurs minimum de sa propre équipe en jeu, dans un rayon de 2 mètres du drapeau, pendant au moins 3 minutes. Si malheureusement il n'y a que 5 joueurs au pied du drapeau et que l'un d'eux est touché, le groupe n'a plus l'effectif nécessaire pour capturer l'objectif. Au terme des 3 minutes seulement, il suffit d'accrocher son drapeau au mât. L'autre équipe qui souhaite prendre cet objectif devra répéter cette opération, décrocher le drapeau adverse et accrocher le sien ensuite.

I. Capture / otage :

Selon les besoins du scénario, des joueurs peuvent capturer d'autres joueurs afin de les ramener dans leur camp pour un interrogatoire fictif par le Chef de Camp. En début d'OP, des joueurs seront désignés comme cibles durant le week-end et pourront donc se prêter à cette simulation dans un esprit Milsim. Pour capturer un joueur, il faut évidemment le mettre hors-jeu par une touche. Vous devez ensuite le soigner par un bandage, comme l'un de vos propres alliés. Le joueur doit donc ensuite vous suivre, silencieusement, en respectant vos ordres de déplacement, etc., jusqu'à votre camp.

Selon l'accord du joueur, vous pouvez opter pour une touche de réalisme pour une ligature en plastique ou tissu à l'avant, confisquer sa réplique, etc. Il est interdit d'user de vraies menottes.

Le joueur capturé ne peut pas s'échapper, sauf si ses preneurs d'otage se font tous mettre hors-jeu et qu'il se voit libérer par un allié.

J. Règles spéciales, divers :

- 1) Il est interdit de toucher ou d'utiliser le matériel d'autrui sans son consentement direct. Vous n'êtes autorisés qu'à manipuler des éléments de jeu.
- 2) Il est interdit de casser intentionnellement des éléments de jeu, du terrain, des meubles, des fenêtres, des portes, etc.
- 3) Les tirs « à la libanaise » sont interdits. Il faut voir sur ce que l'on tire en tout temps.
- 4) Aucun couteau ne sera utilisé pour le jeu, mou ou dur.
- 5) Pas de out vocal. Il vous est possible d'arriver derrière un adversaire et de lui dire « tu es out », mais seul son bon vouloir lui permet de rendre.
- 6) Vous pouvez construire des palissades de fortune avec le mobilier, pour barrer des accès par exemple, mais devenez responsables en cas de dommage ou de blessure. Ne bloquez pas les portes avec des meubles.

L'ACCOOL AVEC MODERATION EST AUTORISE, MAIS NOUS SERONS INTRANSIGEANTS AVEC LE MOINDRE ECART.

LES STUPEFIANTS SONT INTERDITS ET VOUS FERONT EXCLURE DE L'OP DEFINITIVEMENT.

LES FUMEURS SONT OBLIGES DE CONSERVER LEURS MEGOTS DE CIGARETTES DANS UNE BOITE/POCHE. EN AUCUN CAS JETE AU SOL. DES CENDRIERS SONT DISPENSES A CERTAINS ENDROITS DU TERRAIN.

RESPECTEZ LES PRINCIPES D'HYGIENE EN VOUS RENDANT AUX WC OU DANS LES EXTERIEURS. RIEN DANS LES BATIMENTS.