

**REGLEMENT**

**PNJ AIRSOFT**

**FOA**

# Légende

1 Titre

3 Disclaimer

4 Déroulement

5 Catégorie de répliques

6 Puissances

7 Cadences

8 Pyrotechnie / grenade

9 Bouclier

10 - 11 Sécurité

12 Medic

13 Rôle Play

# DISCLAIMER

Tout ce que vous verrez sur ce PDF est sujet à modifications.

Seul les organisateurs  
auront autorité sur celui-ci.

Certains thèmes et  
comportements auront pour seul  
objectif d'apporter du "Rôle Play"  
à la partie.

Les organisateurs seront là pour  
veiller à l'amusement de tous

# DEROULEMENT

- **HORAIRE :**

**8h30 - 9h00:** ouverture du terrain + chrony

**10h:** BRIEFING (distribution brassards bleus ou rouge et bandage de medic)

**10h15 - 12h:** phase continu

**1h de pause**

**13h - 16h30** 2nd phase continu

**17h** debriefing

- **Radio:**

**ROUGE**

**1** 446.006

**2** 446.018

**BLEU**

**6** 446.068

**7** 446.081

**ORGA**

**4** 446.043

**Le canal 3 et 5 sont interdit veuillez  
respecter ceci afin de libérer au plus le canal  
orga**

# Catégorie de répliques

- Batteuse

Réplique se basant sur un fusil mitrailleur (M249, PKM, Mag58,...) ;

- DMR

Réplique se basant sur un "designated marksman rifle" possédant un canon long (environ  $< 50\text{cm}$ ) et une lunette de tir longue distance ;

- Fusil à verrou

Réplique fonctionnant avec système à verrou ;

- PA

Réplique d'arme de poing (Co2/HPA, chrony obligatoire).

# Puissances

## Réplique de poing

- Puissance max : 1.2J
- Distance d'engagement:  
<1J = 0m  
<1.2J = 5m
- Passage chrony :  
Co2/HPA uniquement

## AEG / GBBR / Pompe

- Puissance max : 1.2J
- Distance d'engagement:  
<1J = 0m  
<1.2J = 5m

## DMR

- Puissance max : 1.8J /  
min : 1.2J
- Distance d'engagement:  
<1.5J = 10m  
<1.8J = 20m

## Fusil à verrou / bolt

- Puissance max : 2J
- Distance  
d'engagement:  
<1J = 0m  
<1.2J = 5m  
<1.5J = 10m  
>1.5J = 20m

## Réplique de soutient LMG/HMG

- Puissance max : 1.5J
- Distance  
d'engagement: 10m

# Cadences

- Batteuse

pas de restrictions ;

DMR / Fusil à verrou

**INTERDIT ;**

- Le reste

GBBR: pas de restrictions sous 1.2j;

Autre: **INTERDIT**

- TOUT

**Cadences raisonnées de  
façons situationnelles.**

# Pyrotechnie / Grenade

Pyrotechnie	Grenade ou 40mm
<p>Tout engin usant de systèmes pyrotechniques (grenades détonantes, fumigènes,...) Ou provoquant de <b>fortes détonations</b> (Co2)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Intérieur</li></ul> <p><b>Interdit</b> (sauf fumigènes);</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Extérieur</li></ul> <p>Autorisé, touché dans la zone <b>d'impact</b> dans un rayon de 5m</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Escalier</li></ul> <p><b>Interdit</b></p>	<p>Tout engin propulsant des billes via un lanceur de 40mm avec du Gaz, des ressorts ou du Co2 (sans forte détonation)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Intérieur</li></ul> <p>Autorisé, touché dans la zone <b>d'impact</b> dans un rayon de 5m ou <b>cône 90°</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Extérieur</li></ul> <p>Autorisé, touché dans la zone <b>d'impact</b> dans un rayon de 5m ou <b>cône 90</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Escalier</li></ul> <p><b>Interdit</b>, sauf 40mm, touché dans un <b>cône</b> de <b>90°</b></p>



# BOUCLIER

(PA réel cap sans crosse Obligatoire)

## Petit

- Protège **uniquement** le **torse**
- **Pas** besoin d'**ouvrir** le **bouclier** pour **tirer**
- Grenade ou 40mm = porteur **et** colonne le suivant **morte**



## Grand

- Protège **plus** que le **torse**
- **Ouvrir** le **bouclier** pour **tirer**
- Grenade ou 40mm = porteur **et** colonne le suivant **morte**



# Sécurité 1

- Port de **lunettes aux normes obligatoire** en **dehors** de la **Zone neutre (ZN)**;
- Ayez un **équipement adapté** (chaussures montantes, vêtements résistants,...);
- Respect des **consignes** et du **balisage**;
- Remonter **tout incident** ou zone à **risque** aux **organisateurs**;
- Annoncer tout **soucis de santé** personnel à **l'organisateur** (ex: **épilepsie**)
- Strobe / laser **autoriser** (classe 3 **interdit**, **éviter** de visé le **visage**);
- **Videz** et mettez votre réplique en **sécurité** en rejoignant ZN (**aucun chargeur** ou tir à l'intérieur);
- Consommation d'alcool/drogue/CBD **interdite** (aucune distinction);
- Interdiction d'utilisation, pour le jeu, **d'armes blanches** ou **d'armes à feu**;
- **Escalade** interdite;
- "course folle" interdite (ex: courir dans le noir complet);
- Ne rentrer pas dans des zones que vous jugez **dangereuse** même si elles ne sont pas **balisés**, référez-vous aux **organisateurs**;
- **Annoncer** "grenade" avant dans **lancer** une;
- Tir au travers d'une ouverture plus petite qu'une **feuille A4** interdit;

# Sécurité 2

- **SOYEZ FAIRPLAY;**
- Ne vous plaignez pas **bruyamment** en jeu;
- Eviter de tirer à la **tête** si possible;
- Il est autorisé de **déplacer** les éléments léger du décors (ex: chaise,...);
- **Respectez les installations** et repartez avec vos **déchets**;
- **Spawn kill interdit**;

NB: **traverser** un spawn **rapidement** est **toléré** (laisser passer l'ennemi au travers du spawn et s'éloigner;

- Seul les couteau à **lame souple** sans tranchant ou **"GN"** sont autoriser (lancer interdit);
- Tout lancer doit-être fait en **cuillère**;
- Le **preshoot** aléatoire est **interdit**;
- Le tir en semi-automatique ne doit pas être **compulsif** sous **n'importe quel scénario** (vous tirez en auto ou en semi, **pas un mélange des deux**;
- Interdiction de laisser passer votre **puit de chargeur** d'un rebord plus haut que votre **taille** (ex: fenêtre);
- Tir à la lybanaise ou à la hanche interdit (**hanche autorisé pour batteuse**);
- En cas de rencontre avec un **non joueur** (promeneur) ou en cas de **blessure** sur le terrain **contacter l'orga** au plus vite.

# MEDIC

## Zone touché



## Soin accordé selon la zone touché

**MORT** -> Grenades / 40mm / couteau

● **Soin lourd** (1 médic -> CPR 30s + bandage zones touchées 10s)

● **Soin léger** (-> bandage zone touchées 10s)

● Tomber au sol et se relever (si pas tomber au sol = ● )

●●● **Simuler la touche** (bruit de douleur)

**Réplique touché = réplique out, retour au spawn pour réactivé**

# ROLE PLAY

Le Rôle Play consiste à **incarner** un **personnage fictif** dans un **univers imaginaire**.

Lors de vos parties, vous serez confronté à des **joueurs / PNJ** "étant Rôle Play" = ils interagiront avec vous **en tant que** personnage fictif, envers **VOTRE personnage fictif**.

De ce fait, vous devrez réagir en fonction de **qui vous souhaitez** incarner dans **votre équipe** envers **LEURS personnages fictifs**.

Cependant, certains thèmes aborder ou actions effectuer peuvent vous **déplaire** ou vous **bless**, dites **"STOP RP"** pour stopper **toute interaction** en cours, ne soyez pas gêner de le dire au **moindre problème**.

Comprenez simplement que **toute action en jeu** d'un joueur envers vous est **probablement** une **interactions RP**.

**META RP:** Quand vous **mourez** (retour au spawn) vous **pouvez** incarner le même personnage, **CEPENDANT**, vous devrez oublier **TOUT** ce que **vous seul** saviez.