

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 - 12 Sécurité

13 Medic

14 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 / PNJ seront là  
pour veiller à l'amusement de  
tous

# DEROULEMENT

- **HORAIRE :**

**8h00:** ouverture du terrain + chrony

**9h30: FERMETURE CHRONY**

**10H00:** BRIEFING (distribution de bandage de medic)

**10h15(30) - 12h:** 1ère phase continu

**1h de pause**

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

- **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.**

**Veillez respecter ceci afin de libérer au plus  
le canal 4 orga.**

# Catégorie de répliques

**DRUM INTERDIT (sauf batteuse)**  
**Règlement appliqué selon la journée**

- 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  $> \sim 50\text{cm}$ ) 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

**AEG / GBBR /  
Pompe / PA**

Puissance max :  
1.2J

Distance  
d'engagement:

$<1J = 0m$

**DMR**

Puissance max :  
1.8J

Puissance min : 1.2J

$<1.2J = 5m$

**Fusil à verrou / bolt**

Puissance max : 2J

$<1.5J = 10m$

**Réplique de  
soutient LMG/HMG**

Puissance max :  
1.5J

$>1.5J = 20m$

# Cadences

## **Batteuse**

pas de restrictions ;

DMR / Fusil à verrou

**INTERDIT ;**

## **Le reste**

Blowback à gaz/Co2 (sauf HPA) =  
pas de restrictions sous 1.2j;

Autre: **INTERDIT**

TOUT

**Cadences raisonnées  
de façons  
situationnelles.**

# Pyrotechnie / Grenade

**GRENADÉ SPRING INTERDITE** (grenade gaz ou Co2 = beaucoup de GAZ + beaucoup de billes)

| Pyrotechnie                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Grenade ou 40mm                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Tout engin propulsant des billes via un lanceur de 40mm avec de la pyrotechnie et/ou à forte détonation (Co2)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Intérieur / Extérieur</li></ul> <p>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></p> | <p>Tout engin propulsant des billes via un lanceur de 40mm avec du Gaz ou du Co2 (sans forte détonation)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Intérieur / Extérieur</li></ul> <p>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**, **interdit** de visé le **visage**);
- **Videz** et mettez votre réplique en **sécurité** en rejoignant ZN (**aucun chargeur** ou tir à l'intérieur);
- Ne rentrer pas dans des zones que vous jugez **dangereuse** même si elles ne sont pas **balisés**, référez-vous aux **organisateurs**;
- **Annoncer** "grenade" ou "40" avant dans **lancer/tirer** une;
- **TOUT** tir au travers d'une ouverture plus petite qu'une **feuille A4** interdit;
- **Escalade** interdite;

# 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 légers du décor (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);

- 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**);
- "course folle" interdite (ex: courir dans le noir complet);
- En cas de rencontre avec un **non joueur** (promeneur) ou en cas de **blessure** sur le terrain **contacter l'orga** au plus vite.

# Sécurité 3

- **Pencher de fenêtre INTERDIT** (ne laisser jamais dépasser le chargeur d'une hauteur).
- Interdiction de laisser dépasser votre **puits 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**);
- Consommation d'alcool/drogue/CBD **interdite** (aucune distinction);
- Interdiction d'utilisation, pour le jeu, **d'armes blanches** ou **d'armes à feu à balles réel**.

Seul les couteaux à **lame souple** ou "**GN**" sont autoriser (lancer interdit);

- EN CAS DE TOUCHE  vous **ne pourrez tirer** qu'après vous être **relevé** (vous pouvez effectuer le mouvement que vous souhaitez **au sol**).

Vous êtes toujours **touchable** pendant **l'action de tomber + se relevé**.

**Si vous ne tombez pas AU SOL**, vous serez en touche .

# MEDIC

Tir allié = le tireur reste en jeu, l'autre applique sa zone touché

## Zone touché



## Soin accordé selon la zone touché

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

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

● **Soin léger** (-> bandage zone touchée 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, si touché 2 fois = ●

# 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 **blessé**, 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** saviez et n'avez pas communiqué de votre vivant.