

REGLEMENT

PNJ AIRSOFT

FOA

Légende

1 Titre

3 Disclaimer

4 Déroulement

5 Catégories de répliques

6 Puissances

7 Cadences

8 Pyrotechnie / grenades

9 Bouclier

10 - 12 Sécurité

13 Medic

14 Rôle Play

15 Règles spéciales OP

DISCLAIMER

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

Seuls 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

Le vendredi, portail ouvert à partir de 20h00 pendant toute la nuit
(l'accueil des joueurs se fera le lendemain au portail noir avec chrony)

SAMEDI

8h00 ouverture du terrain + chrony

9H30 FERMETURE chrony

10h BRIEFING (distribution des bandages de soins + attributions des médecins ect)

10h30-17h00 1ère phase

17h00-21h00 "Pause de tirs" **dîner offert**

NOCTURNE

21h00-00h00 NOCTURNE "spéciale" (PVE)

00h00-8h00 repos

DIMANCHE

8h30 briefing

10H00-14H00 2nd phase (aucune pause)

CANAUX ROUGE 1 (446.006) / 2 (446.018)

CANAUX BLEU 6 (446.068) / 7 (446.081)

ORGA 4 (446.043)

Les canaux **3** et **5** sont interdits.

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

Catégories de répliques

DRUM INTERDIT (sauf batteuse)

- Batteuse LMG

Réplique se basant sur un fusil mitrailleur et pesant moins de 5.5kg (accessoires compris, sans moyen d'approvisionnement engagé) ;

- Batteuse GPMG/HMG

Réplique se basant sur un fusil mitrailleur et pesant plus de 5.5kg (accessoires compris, sans moyen d'approvisionnement engagé) ;

- DMR

Réplique se basant sur un "designated marksman rifle" possédant un canon long (environ > 50cm silencieux compris) 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
soutien**

LMG/GPMG/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 / Grenades

GRENADES SPRING INTERDITES

(grenades gaz ou Co2 = beaucoup de GAZ + beaucoup de billes)

Pyrotechnie	Grenades ou 40mm
Tout engin propulsant des billes via un lanceur de 40mm avec de la pyrotechnie et/ou à forte détonation (Co2) Lancer en cuillère obligatoire • Intérieur / Extérieur touché dans la zone d'impact dans un rayon de 5m ou cône 90° • Escalier Interdit,	Tout engin propulsant des billes via un lanceur de 40mm avec du Gaz ou du Co2 (sans forte détonation) Lancer en cuillère obligatoire • Intérieur / Extérieur touché dans la zone d'impact dans un rayon de 5m ou cône 90° • Escalier Interdit, sauf 40mm, touché dans un cône de 90°

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 **organismes**;
- Annoncer tout **soucis de santé** personnel à **l'organisateur** (ex: **épilepsie**);
- Strobos / lasers **autorisés** (classe 3 **interdit**, **interdit** de viser le **visage**);
- **Videz** et mettez votre réplique en **sécurité** en rejoignant la ZN (**aucun chargeur** ou tir à l'intérieur);
- Ne rentrez pas dans des zones que vous jugez **dangereuse** même si elles ne sont pas **balisées**, référez-vous aux **organismes**;
- **Annoncez** "grenade" ou "40" avant d'en **lancer/tirer** une;
- **TOUT** tir au travers d'une ouverture plus petite qu'une **feuille A4** est interdit;
- **Escalade** interdite;

Sécurité 2

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

NB: **traverser** un spawn **rapidement** est **toléré** (laissez 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

- Interdiction de laisser dépasser votre **puits de chargeur** d'un rebord plus haut que votre **taille** (ex: pencher de fenêtre);
- Tir à la lybanaise ou à la hanche interdit (**hanche autorisé pour batteuse**);
- Consommation d'alcool/droque/CBD **interdite** (aucune distinction);
- Interdiction d'utilisation, pour le jeu, **d'armes blanches** ou **d'armes à feu à balles réelles**.

Seuls 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 les mouvements que vous souhaitez **au sol**).

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

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

MEDIC

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

TOUTE ZONE TOUCHÉE = jouer la blessure jusqu'au retour au spawn

Zone touchée



Soin accordé selon la zone touchée

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 touchée = réplique out, retour au spawn pour réactiver, si touchée 2 fois = ●

ROLE PLAY

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

Lors de vos parties, vous serez confrontés à des **joueurs / PNJ** "étant Rôle Play" = ils interagiront avec vous **en tant que** personnages fictifs, 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 abordés ou actions effectuées peuvent vous **déplaire** ou vous **bless**, dites **"STOP RP"** pour **stopper toute interaction en cours**, ne soyez pas gênés de le dire au **moindre problème**.

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

REGLES SPECIALES OP

SOINS

- Quand vous êtes touché, vous devez tomber au sol (soucis de santé cf. Orga sinon genoux au sol);
- Simuler la douleur est obligatoire (ou simuler la perte de connaissance);
- Simuler la blessure après avoir été soigné (vous êtes 100% soigné après un retour au spawn);
- **Vous devrez oublier TOUT ce que vous saviez et n'avez pas communiqué de votre vivant.**

EMPORTS

En partant du principe qu'un mid cap fait 120bbs, qu'une ammobox fait 2000bbs, qu'une cartouche de pompe fait 30bbs et qu'un chargeur de PA fait 25bbs (si vos chargeurs sont différents, notifiez-en les orgas)

1 réplique principale + 1 réplique secondaire en partie

Vous ne pouvez pas prendre des bbs sur un autre joueur

•Batteuse

-LMG (-5.5kg)

960bbs (8 chargeurs mid 120bbs) **ammobox interdit**

-GPMG/HMG (+5.5kg)

2000bbs (1 ammobox 2000bbs) chargeur mid cap accepter

•DMR

240 bbs (2 mid cap 120bbs)

•Fusil à verrou

150bbs

•Fusil d'assault / pompe

360bbs (3 mid cap 120bbs / 12 cartouches de 30bbs)

• PA

50 bbs (2 chargeur de 25bbs)