

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) - 13h: 1ère phase continu

1h de pause

14h - 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">• Intérieur / Extérieur <p>touché dans la zone d'impact dans un rayon de 5m ou cône 90°</p> <ul style="list-style-type: none">• Escalier <p>Interdit,</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">• Intérieur / Extérieur <p>touché dans la zone d'impact dans un rayon de 5m ou cône 90°</p> <ul style="list-style-type: none">• Escalier <p>Interdit, sauf 40mm, touché dans un cône de 90°</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 **organismes**;
- 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 **balisées**, référez-vous aux **organismes**;
- **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 touchée

Zone touchée



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 touchée = 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 confrontés 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** saviez et n'avez pas communiqué de votre vivant.