

## **PRÉAMBULE**

### **LE MOT DU PRÉSIDENT**

Bonjour à tous,

La jeune association « AIRSOFT EVENEMENT PACA » régie par la loi du 1er Juillet 1901, déclarée depuis le 24 Septembre 2012 à la préfecture de Toulon vous annonce sa première OP !

Avant d'aller plus loin, nous tenons à vous prévenir que nous ne disposons encore d'aucun budget pour les structures d'accueil et l'aménagement du terrain et l'événement que nous proposons est uniquement fondé sur notre motivation et notre passion pour l'AirSoft.

Nous espérons donc que la qualité du scénario et des règles de jeu seront le reflet du travail fourni et de notre engagement et que cette ouverture de saison 2013 laisse apercevoir les débuts d'une année pleine de promesses.

C'est donc en toute humilité que nous vous présentons l'opération « LIBERTY QUEST ».

Le président,

Mr BEOLETTO Jérôme.

## SCÉNARIO

**04 Septembre 2028**, l'enquête sur les ressources naturelles présentée à la conférence des Nations Unies sur le développement durable est catastrophique. Les réserves de matières premières ( Métaux, Minerais ), d'énergies fossiles ( Pétrole, Gaz, Charbon ) et d'eau potable sont quasi épuisées.

En Europe, le chômage a atteint son taux le plus haut. 74% de la population n'a plus de travail. Les Pays de l'Union Européenne sont en faillites. Les États licencient par millier dans l'administration et les budgets de l'armée et des forces de l'ordre sont réduits au minimum.

**Novembre 2028**, les chefs d'États européens démissionnent les uns après les autres. Des manifestations de grandes envergures éclatent dans de grandes villes comme Paris, Berlin, Madrid, Athènes et les bâtiments gouvernementaux sont pris pour cibles.

**Janvier 2029**, L'Euro n'a plus aucune valeur. Une vague de violence inégalée plonge l'Europe dans le Chaos. L'eau potable, la nourriture, le carburant et les armes deviennent la seule monnaie d'échange. Les banques sont attaquées, les habitations, les stations essences, les supermarchés sont pillés et sacagés. Des groupes armés se lancent dans le braconnage en attaquant les derniers forages d'eau potable et dernières raffineries de pétrole.

La situation sanitaire se dégrade de jour en jour et la population est soumise aux trafics de ressources. Les Nations prétendentes au rang de Superpuissance mondiale comme la Chine, La Russie ou encore l'Inde restent indifférentes à cette crise.

**16 Février 2029**, L'OTAN autorise les États-Unis d'Amérique à envoyer 100 000 soldats sur le sol européen afin de maintenir l'ordre en attendant la mise en place de nouveaux gouvernements.

## LIEU & INSCRIPTIONS

### **- DIMANCHE 17 FÉVRIER 2013.**

- Accueil possible dès le Samedi 16 Février à partir de 15h00\*.

*\*Cocher la case correspondante sur le formulaire d'inscription.*

- Commune de **Fox-Amphoux**, Département du **Var** ( 83 670 ).

- Terrain privé de 7 Hectares ( *Coordonnées GPS du terrain : 43.609572,6.127264 Google Maps* ).

- P.A.F ( Participation Aux Frais ) de 20,00€\*.

*\*Billes, assurance, location du terrain.*

- Pour vous inscrire, imprimez et remplissez le formulaire d'inscription. Joignez le chèque de 20,00€ à l'ordre de "AIRSOFT EVENEMENT PACA" puis expédiez le tout à l'adresse suivante :

**AIRSOFT EVENEMENT PACA**  
467 Rue Marc Delage, Ulysse B  
83 130 La Garde

**LES INSCRIPTIONS SE FERONT DU 1ER DÉCEMBRE AU 02 JANVIER 2013  
VIA LE FORUM FRANCE AIRSOFT ET DANS L'ORDRE D'ARRIVÉE DES FORMULAIRES**

**IL N'Y AURA AUCUNE RÉSERVATION**

## LES HORAIRES

**RAPPEL ARTICLE 5ÈME DU RÈGLEMENT INTÉRIEUR**

[...]Au-delà des heures programmées et pour des raisons d'organisation, les joueurs ne seront pas acceptés sur le terrain\*.

***\*Une tolérance pourra-être faite à titre exceptionnel sur demande auprès du STAFF au moins 48h à l'avance[...]***

- x 7h30 – 8h20** : Accueil des joueurs, préparation du matériel et passage au chrony.
- x 8h20 – 8h40** : Briefing.
- x 8h40 – 9h00** : Mise en place des joueurs.
- x 9h00** : Départ du jeu.
- x 11h45 – 13h30** : Pause déjeuner.
- x 13h30** : Reprise du jeu.
- x 16h30** : Fin du jeu.

## RÈGLES GÉNÉRALES DE JEU

### **LES RÉPLIQUES**

#### **RAPPEL ARTICLE 6ÈME RÈGLEMENT INTÉRIEUR**

- Les puissances seront contrôlées en Feet Per Second ( F.P.S ) en sortie du canon, avec des billes bio de 0.20gr fournies par nos soins et ne devront pas dépasser :

**x 350 FPS** Pour les Auto Electric Gun ( A.E.G ) et les répliques de poing\*.  
La distance minimum d'engagement sera de 15 mètres en tir automatique, en dessous de cette distance le tir en semi automatique est obligatoire.

**x 450 FPS** Pour tous les snipers ( Bolts & A.E.G\* en coup par coup )\*.  
La distance minimum d'engagement sera de 30 mètres.  
*\*Uniquement réplique de sniper.*

*\*Des contrôles pourront être réalisés à tout moment.*

- Les chargeurs "High-cap" sont interdits.

- L'utilisation de billes biodégradables et non dangereuses pour la faune et la flore est obligatoire, dans la mesure des disponibilités techniques et durant tous les événements organisés par l'association.

### LES TOUCHES

- Le tir allié compte.

- Toutes les zones du corps comptent.

- La réplique touchée est considérée comme inutilisable jusqu'au prochain passage au Quartier Général ( Q.G ) ou Poste Avancé ( P.A ) activé.

- Le "OUT" vocal est toléré uniquement de derrière et à moins de 5 mètres.

- Le joueur touché s'écrie "OUT" de vive voix, lève au moins une main en l'air et s'immobilise au minimum 10 minutes\*.

*\*Le joueur peut se déplacer pour éviter de gêner le jeu. En cas d'attente trop longue ( Immobilisation obligatoire minimum de 10 minutes ), le joueur touché peut prendre l'initiative de se rendre à son Q.G ou au P.A activé le plus proche. Il doit en premier lieu en avertir son chef d'escouade qui doit venir le récupérer au plus vite. En attendant il peut défendre le P.A ou le Q.G si celui ci est attaquant.*

- Le joueur touché ne parle pas sauf pour appeler le médecin.

- Le joueur remis en jeu s'écrie "Remise en jeu" de vive voix.

## LES "REZPAWN" ET RÈGLES SPÉCIALES

### LE MÉDECIN

- Le médecin dispose de rouleaux de scotch papier en guise de bandages. Pour remettre le joueur en jeu, le médecin doit appliquer proprement le bandage sur deux épaisseurs, sur maximum quatre membres\* et à raison d'un soin par membre\*\*.

*\*À savoir le bras droit, le bras gauche, la jambe droite, la jambe gauche.*

*\*\*Le joueur portant un casque dispose d'un soin supplémentaire.*

- Le médecin peut appliquer des soins à tous les joueurs\*.

*\*Y compris le joueur adverse et le P.N.J.*

- Le joueur adverse peut fouiller le médecin touché, récupérer le rouleau de scotch et l'utiliser. Dans ce cas et si besoin, un médecin est désigné au sein de l'escouade. Il est soumis aux mêmes règles énoncées ci dessus.

- Le médecin est soumis aux mêmes règles de touches et de soins\*.

*\*Tous les joueurs peuvent appliquer des soins aux médecins.*

### LE QUARTIER GÉNÉRAL ( Q.G )

- Il n'y a qu'un seul Q.G par camp\*.

*\*Certains Q.G ne sont pas attaquables.*

- Le joueur qui rentre dans son Q.G peut retirer ses bandes de soin.

- Le joueur touché qui rentre dans son Q.G est de nouveau considéré en jeu\*.

*\*Le joueur doit attendre d'être récupéré par son escouade pour repartir sur le terrain. En attendant il peut défendre le Q.G si celui ci est attaquable.*

### LE POSTE AVANCÉ ( P.A )

- Il peut y avoir plusieurs P.A sur le terrain.

- Pour activé le P.A le joueur doit hisser le drapeau aux couleurs de son camp.

- Le joueur qui rentre dans un P.A activé peut retirer ses bandes de soin.

- Le joueur touché qui rentre dans un P.A activé est de nouveau considéré en jeu\*.

*\*Le joueur doit attendre d'être récupéré par son escouade pour repartir sur le terrain. En attendant il peut défendre le P.A.*

- Un P.A activé qui se trouve sous les tirs adverses ne peut plus servir de rezpawn.

Dans ce cas le joueur touché peut :

✗ Attendre le médecin\*.

✗ En cas d'attente trop longue, le joueur touché peut prendre l'initiative de se rendre à son Q.G ou au P.A activé le plus proche. Il doit en premier lieu en avertir son chef d'escouade qui doit venir le récupérer au plus vite. En attendant il peut défendre le P.A ou le Q.G si celui ci est attaquable\*.

*\*Immobilisation obligatoire minimum de 10 minutes.*

## **LES RÈGLES SPÉCIALES DE "ROLEPLAY"**

### **LE CIVIL**

- Le joueur civil est un joueur qui ne porte pas de réplique, de gilet tactique, de holster etc... Il coopère aux sommations de l'armée et des forces de l'ordre. Le civil peut se déplacer librement sur le terrain sans se faire tirer dessus.
- Le joueur civil qui n'obéit pas aux sommations de l'armée et des forces de l'ordre est considéré comme un joueur hostile.
- Pour pouvoir de nouveau utiliser ses répliques, le joueur civil doit revêtir son gilet tactique au préalable\*.  
*\*Les tirs effectués sans gilet tactique sont considérés comme nuls.*

### **L'ARMÉE ET LES FORCES DE L'ORDRE**

- L'armée et les forces de l'ordre ne peuvent en aucun cas tirer sur un joueur civil\*.  
*\*Si un joueur de l'armée ou des forces de l'ordre tire sur un joueur civil, le joueur ainsi que son escouade au complet sont alors considérés comme hors jeu et retournent au Q.G pour être remis en jeu.*
- Si un joueur hostile se cache derrière un joueur civil, le tir sur le joueur civil devient toléré.
- L'armée et les forces de l'ordre doivent faire au minimum deux sommations avant de pouvoir tirer sur un joueur civil.

### **LA FOUILLE/INTERPELLATION**

- Pour réaliser une fouille, le joueur pose ses deux mains sur les épaules du joueur et compte 30 secondes de vive voix. Pendant ce laps de temps, le joueur ne peut utiliser aucune réplique. Si le décompte est interrompu, le joueur recommence de zéro.
- Le joueur civil interpellé après sommation, peut être fouillé. Dans ce cas, le joueur civil compte 120 secondes de vive voix. Si la fouille est réussie, il remet tous les objets scénaristiques en sa possession.
- Aucune interpellation ne peut durer plus de 120 secondes. Au delà de ce laps de temps, le joueur civil peut repartir sans être considéré comme un joueur hostile.
- Le joueur touché peut être fouillé uniquement pendant son immobilisation obligatoire minimum de 10 minutes.
- Sauf cas exceptionnel, il est interdit de faire des prisonniers.

## **LES BILLES**

- Les billes sont rationnées et limitées\*.

*\*Les ravitaillements se font par biberons ou sachets de billes bio de 0,25gr ( La marque peut varier selon arrivage ). Calculez précisément vos emports de chargeurs pour gagner du temps lors de la distribution, économisez vos munitions, préférez le coup par coup et tirez uniquement pour sortir vos adversaires, essayez de garder à l'esprit un pourcentage de vos munitions.*

- Elles sont fournies uniquement aux Q.G, aux P.A ou sur d'autres points qui ont un rapport avec le scénario.

- Les répliques de soutien ( M60/M249/RPK etc... ) sont limitées à 3000 Billes/Joueur/Jour et sont fournies par vos soins, billes biodégradables obligatoires\*\*.

- Les répliques de poing et les répliques de sniper n'ont aucune limitation de munitions et sont fournies par vos soins, billes biodégradables obligatoires\*\*.

**\*\*L'emport de munitions est interdit, seul le nombre de chargeurs emportés sont autorisés.**

## **LES COMMUNICATIONS**

**POUR CE PREMIER ÉVÉNEMENT QUI SERT AUSSI DE TEST, L'UTILISATION DE TALKIE-WALKIE EST RESERVÉ  
UNIQUEMENT AUX STAFF ET AUX CHEFS D'ESCOUADES**

- Le STAFF utilisera la fréquence 2.

En cas d'urgence, de problèmes scénaristiques ou autre vous pouvez prendre contact avec le STAFF sur ce canal.

- Les chefs d'escouades de L'OTAN utiliseront la fréquence 3\*.

- Les chefs d'escouades braconniers utiliseront la fréquence 4\*.

- Les chefs d'escouades trafiquants de ressources utiliseront la fréquence 5\*.

**\*Merci de ne pas scanner ou utiliser ces fréquences.**

## **L'OTAN**

*18 Joueurs ( 3 escouades de 6 joueurs ).*

- **Dress code** : US Army/US AirForce/Navy Seal's/Delta Etc... ( Multicam, AOR1, AOR2, ARPAT, MARPAT ).

- **Nombre de joueurs et hiérarchie** :

**x** 1 Chef d'escouade.

**x** 5 Joueurs.

*Un médecin, un soutien et un sniper maximum par escouade.*

- **Somme/Objets de départ** : \$/Joueur.

- **Réplique/Billes de départ** : Équipement complet / 100Billes/Joueur.

- **Missions principales** :

**x Phase 1 ( 9h00/10h00 ) :**

- Reconnaissance du terrain et mise à jour des plans à l'aide des feutres indélébiles et des pastilles autocollantes.

**x Phase 2 ( 10h00/11h00 ) :**

- Prendre le contrôle du forage d'eau potable, de la raffinerie de pétrole et du poste de communication.  
- Empêcher le trafic d'eau potable et d'essence sur tout le secteur.

**x Phase 2.1 ( 11h00/12h00 ) :**

- Surveiller et récupérer le largage de munitions ( 200Billes/Joueur ).  
- Organiser la distribution.

**x Phase 3 ( 13h30/14h30 ) :**

- Prendre le contrôle du forage d'eau potable, de la raffinerie de pétrole et du poste de communication.  
- Empêcher le trafic d'eau potable et d'essence sur tout le secteur.

**x Phase 3.1 ( 14h30/15h30 ) :**

- Surveiller et récupérer le largage de munitions ( 200Billes/Joueur ).  
- Organiser la distribution.

**x Phase 4 ( 15h30/16h30 ) :**

- Prendre le contrôle du forage d'eau potable, de la raffinerie de pétrole et du poste de communication.  
- Empêcher le trafic d'eau potable et d'essence sur tout le secteur.



## **LES BRACONNIERS**

24 Joueurs ( 4 escouades de 6 joueurs ).

- **Dress code** : Vieille tenue civile ( Camo Woodland, désert trois tons, centre Europe acceptés. Pas de tenue complète et pas de casque ). Petit gilet tactique obligatoire ( Ex : Chest rigg ou Chicom ).

- **Nombre de joueurs et hiérarchie** :

x 1 Chef d'escouade.

x 5 Joueurs.

*Un soutien et un sniper maximum par escouade.*

- **Somme/Objets de départ** : \$/Joueur.

- **Réplique/Billes de départ** : Uniquement les répliques de poing / \*.

*\*Rappel :*

*- Les répliques de poing et les répliques de sniper n'ont aucune limitation de munitions et sont fournies par vos soins, billes biodégradables obligatoires\*\*.*

**\*\*L'emport de munitions est interdit, seul le nombre de chargeurs emportés sont autorisés.**

- **Missions principales** :

x **Phase 1 ( 9h00/10h00 ) :**

- Prendre le contrôle du forage d'eau potable et de la raffinerie de pétrole.
- Échanger l'eau potable et l'essence contre les répliques principales ainsi que les munitions au poste de communication.

x **Phase 2 ( 10h00/11h00 )/2.1 ( 11h00/12h00 )/3 ( 13h30/14h30 )/3.1 ( 14h30/15h30 )/4 ( 15h30/16h30 ) :**

- Défendre le forage d'eau potable, la raffinerie de pétrole et le poste de communication.
- Prendre contact avec les trafiquants de ressources pour définir un lieu et un horaire de rendez-vous pour échanger l'eau et l'essence contre les munitions\*.

**\*Les communications ne peuvent s'effectuer qu'à partir du poste de communication activé.**

## **LES TRAFIQUANTS DE RESSOURCES**

*6 Joueurs ( Une escouade de 6 joueurs ).*

- **Dress code** : Vieille tenue civile ( Camo Woodland, désert trois tons, centre Europe accepté. Pas de tenue complète et pas de casque ). Petit gilet tactique obligatoire ( Ex : Chest rigg ou Chicom ).

- **Nombre de joueurs et hiérarchie** :

**x** 1 Chef d'escouade.

**x** 5 Joueurs.

*Un médecin, un soutien et un sniper par escouade.*

- **Somme/Objet de départ** : \$/Joueur

- **Réplique/Billes de départ** : Équipement complet / 100 Billes/Joueur.

- **Missions principales** :

**x Phase 1 ( 9h00/10h00 ) :**

- Défendre le poste de communication.

**x Phase 2 ( 10h00/11h00 ) :**

- Échanger les répliques principales ainsi que les munitions contre l'eau potable et l'essence.
- Prendre contact avec les fournisseurs pour échanger l'eau potable et l'essence contre les munitions .
- Protéger la cargaison.

**x Phase 3.1 ( 11h00/12h00 )/Phase 3 ( 13h30/14h30 )/Phase 3.1 ( 14h30/15h30 )/Phase 4 ( 15h30/16h30 ) :**

- Prendre contact avec les braconniers pour définir un lieu et un horaire de rendez-vous pour échanger les munitions contre l'eau et l'essence.
- Prendre contact avec les fournisseurs pour échanger l'eau potable et l'essence contre les munitions.
- Protéger la cargaison.
- Appuyer les braconniers.