

PRÉAMBULE

Bonjour à tous,

afin de bien commencer l'été, l'association AIRSOFT EVENEMENT PACA vous invite à un petit weekend camping sous le signe de la détente. Nous vous proposons un accueil des joueurs dès le Samedi 08 Juin 2013 à partir de 15h30, un apéritif avec barbecue et vous proposons une partie d'airsoft simple sur le thème de "Battlefield" le Dimanche 09 Juin 2013 de 10h00 à 16h30.

Le président,

BEOLETTO Jérôme.

LIEU & INSCRIPTIONS

- **SAMEDI 08 ET DIMANCHE 09 JUIN 2013.**

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

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

- Nombre de joueurs : **30**.

- P.A.F (Participation Aux Frais : Apéritif et repas du samedi soir, assurance, location du terrain) de 10,00€*.

**Joueurs extérieurs et membres de l'association AIRSOFT EVENEMENT PACA.*

- Prévoir : **Votre matériel de camping, votre petit déjeuner du dimanche matin, votre repas du dimanche midi, votre eau.**

- Pour vous inscrire, imprimez et remplissez le formulaire d'inscription, puis retournez avec votre règlement par chèque à l'ordre de AIRSOFT EVENEMENT PACA à l'adresse suivante :

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

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

IL N'Y AURA AUCUNE RÉSERVATION

LES HORAIRES
RAPPEL RÈGLEMENT INTÉRIEUR
ARTICLE 5ÈME

[...]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[...]*

Samedi 08 Juin 2013 :

- x 15h30 – 18h30 :** Accueil des joueurs.
- x 18h30 – 20h30 :** Apéritif.
- x 20h30 :** Repas.

Dimanche 09 Juin 2013 :

- x 8h00 – 9h00 :** Réveil, petit déjeuner et rangement du matériel de camping.
- x 9h00 – 9h45 :** Préparation du matériel et passage au chrony.
- x 9h45 – 10h00 :** Mise en place des joueurs.
- x 10h00 :** Départ du jeu.
- x 11h45 - 13h15 :** Pause déjeuner.
- x 13h15 – 13h30 :** Mise en place des joueurs.
- x 13h30 :** Reprise du jeu.
- x 16h30 :** Fin du jeu.

RÈGLES GÉNÉRALES DE JEU

LES RÉPLIQUES

RAPPEL RÈGLEMENT INTÉRIEUR

ARTICLE 6ÈME

PUISSANCE ET RÉPLIQUES

- Toutes les répliques seront passées au chrony le matin*.

**Les répliques n'étant pas passées au Chrony le matin ne seront pas acceptées sur le terrain.*

- Les répliques seront présentées avec un chargeur non graillé*.

**Billes bio de 0.20gr fournies par nos soins.*

- 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 350/450 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" et autres chargeurs à rechargement électrique sont interdits*.

**Tolérés uniquement pour les répliques de soutien.*

- 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 05 minutes* en restant debout.

**Le joueur peut se déplacer pour éviter de gêner le jeu. En cas d'attente trop longue (Immobilisation obligatoire minimum de 05 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 avvertir 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*.

**Il est interdit d'appeler le médecin par Talkie-walkie.*

- Le joueur touché peut être déplacé*.

**Pour déplacé le joueur touché, deux joueurs doivent avoir au moins une main en contact avec le joueur touché. Pendant la phase de déplacement, les répliques ne sont pas utilisables.*

- 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 largeurs et deux épaisseurs, sur maximum deux 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 (Scénario spécial).*

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

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

- L'utilisation de C.A.T (Combat Application Tourniquet) est toléré (Non fournis par l'association). Le C.A.T peut être appliqué par tous et sur n'importe quel joueur, y compris sur soi. Le C.A.T fonctionne de la même façon que les bandages, sur maximum deux 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 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 :

- x Attendre le médecin*.
- x 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 05 minutes.*

LES COMMUNICATIONS

- Les chefs d'escouades de l'équipe 1 utiliseront la fréquence 3*.
- Les chefs d'escouades l'équipe 2 utiliseront la fréquence 4*.

***Merci de ne pas scanner ces fréquences.**

ÉQUIPE 1

15 JOUEURS (3 ESCOUADES DE 5)

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

ÉQUIPE 2

15 JOUEURS (3 ESCOUADES DE 5)

- **Dress code** : Tenue civile (Centre Europe, woodland, désert trois tons, kaki, OD, noir, jean's, etc... **Pas de tenue complète**).

- **Nombre de joueurs et hiérarchie** :

- x 1 Chef d'escouade.
- x 4 Joueurs*.
**Un médecin, un soutien et un sniper maximum par escouade.*