

PRÉAMBULE

SCÉNARIO

À 60 km au nord-est de Maripasoula, le site de **Dorlin**, haut-lieu de l'activité aurifère en Amazonie, accessible uniquement par rivières et multiples pistes au cœur de la forêt vierge, compte quelques sociétés légales détenant des permis de rechercher et d'exploiter de l'or depuis le début des **années 90**. Une lutte extrêmement violente pour l'appropriation de ces territoires voit alors le jour, opposant les patrons guyanais aux méthodes musclées, aux « **Garimpeiros** », ouvriers clandestins d'origine brésilienne qui exploitent leurs sites en creusant des puits de plusieurs dizaines de mètres à la recherche d'or primaire. Ces gangs de Brésiliens sont des jeunes entre 20 et 30 ans qui utilisent des armes de guerre pour s'opposer à l'armée et à la gendarmerie qui tentent de lutter.

Le **27 Juin 2012**, un accrochage meurtrier sur le site de **Dorlin** coûte la vie à deux sous-officiers du 9e RIMA et deux autres gendarmes sont grièvement blessés.

Le **12 Juillet 2012**, une opération coup de poing est lancée pour reprendre le site de **Dorlin**.

LIEU & INSCRIPTIONS

- DIMANCHE AVRIL 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*).

- P.A.F (Participation Aux Frais : Billes, assurance, location du terrain) de 15,00€* ou 10,00€**.

**Joueurs extérieurs.*

***Membres de l'association AIRSOFT EVENEMENT PACA.*

- 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 MARS AU 10 AVRIL 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[...]*

- x 7h30 – 8h30** : Accueil des joueurs, préparation du matériel et passage au chrony.
- x 8h30 – 9h00** : Briefing.
- x 9h00 – 9h15** : Mise en place des joueurs.
- x 9h15** : 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

***NOUVEAUTÉS**

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 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.*

- 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 respawn.
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 attaquant*.

**Immobilisation obligatoire minimum de 05 minutes.*

LES RÈGLES SPÉCIALES DE "ROLEPLAY"

LES MUNITIONS

- 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 billes, préférez le coup par coup et tirez uniquement pour sortir vos adversaires, essayez de garder à l'esprit un pourcentage de vos billes.*
- Les billes 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 billes et sont fournies par vos soins, billes biodégradables obligatoires**.

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

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 a un comportement suspect et 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 passer en court martiale*.**

**Les sanctions de la court martiale sont représentées par une série de cartes. Le joueur concerné tire une carte au hasard et applique la sanction qui se trouve à son dos.*

Les sanctions sont :

- ✘ Soldat, au cachot !
(Le joueur est immobilisé à son camp respectif pendant une phase de jeu).*
- ✘ Escouade, au cachot !
(L' escouade est immobilisée à son camp respectif pendant une phase de jeu).*
- ✘ Qu'on lui retire ses armes !
(La réplique principale du joueur est confisquée pendant une phase de jeu).*
- ✘ Qu'on leurs retire leurs armes !
(Les répliques principales des joueurs de l'escouade sont confisquées pendant une phase de 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, LES OBJETS SCÉNARISTIQUES

- 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.

- Les objets scénaristiques sont :

- ✘ Les munitions*.
Uniquement les sachets de billes non entamés.
- ✘ Les rouleaux de soin.*
- ✘ Tous les objets servant de moyen d'échange contre les munitions.*
- ✘ Les cartes de points.*

- Sauf cas exeptionnel, il est interdit de faire des prisonniers.

LA FRAPPE AÉRIENNE/MORTIER, LE DRONE/LA ZONE MINÉE ET LE DÉMINAGE

- Seul le chef d'escouade peut commander une frappe aérienne/mortier, un drone/le materiel de déminage*.

**La commande peut se passer de n'importe où sur le terrain sauf pour le matériel de déminage qui se trouve au Q.G.*

- Pour commander un drone :

- ✘ Le chef d'escouade doit disposer de 20 points dans son Q.G*.
**Les cartes de points sont gagnées en reprenant un P.A détenu par l'équipe adverse.*

- ✘ Le chef d'escouade commande le drone aux membres du STAFF se trouvant au Q.G. Un message instantané est alors envoyé à tous les chefs d'escouade adverses en demandant les coordonnées* de leurs positions actuelles. Les coordonnées* sont alors transmises au chef d'escouade qui a demandé le drone. Le drone survole tout le terrain.

**Les coordonnées sont définies à l'aide du quadrillage se trouvant sur le plan (Ex : 6/C).*

- Pour commander une frappe aérienne/mortier :

- ✘ Le chef d'escouade doit disposer de 20 points dans son Q.G*.
**Les cartes de points sont gagnées en reprenant un P.A détenu par l'équipe adverse.*
- ✘ Le chef d'escouade commande la frappe aérienne/mortier aux membres du STAFF se trouvant au Q.G en désignant les coordonnées*. Un message instantané est alors envoyé à tous les chefs d'escouade en précisant les coordonnées* de la frappe aérienne/mortier. Tous les joueurs se trouvant dans cette zone sont touchés et appliquent les règles de touches normales.

- Pour commander le nécessaire de déminage qui comprend le détecteur de métaux, le marteau et les drapeaux de balisage :

- ✘ Le chef d'escouade doit disposer de 30 points dans son Q.G*.
**Les cartes de points sont gagnées en reprenant un P.A détenu par l'équipe adverse.*

- La zone minée figure sur le plan et n'est pas franchissable. Si un joueur tente de passer à travers, le joueur ainsi que son escouade au complet sont alors considérés comme hors jeu et retournent au Q.G. Pour rendre la zone franchissable, il faut que toutes les mines se trouvant dans la zone soit balisées.

LES COMMUNICATIONS

- 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'US SOCOM utiliseront la fréquence 3*.

- Les chefs d'escouades des mineurs clandestins utiliseront la fréquence 4*.

- Les chefs d'escouades des tailleurs de diamants utiliseront la fréquence 5*.

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

ARMÉE FRANÇAISE/GENDARMERIE/MERCENAIRES

18 JOUEURS (3 ESCOUADES DE 6)

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

- **Nombre de joueurs et hiérarchie** :

x 1 Chef d'escouade.

x 1 Opérateur radio*.

**L'opérateur radio reste en contact permanent avec son Q.G respectif.*

x 4 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 (9h15/10h00) :**

- Reconnaissance discrète du terrain et repérage des sites d'orpaillage clandestins* .

Mise à jour des plans à l'aide des feutres indélébiles et des pastilles autocollantes.

**Engagez uniquement en cas d'urgence.*

x **Phase 2 (10h00/12h00) :**

- Prendre le contrôle des sites d'orpaillage clandestins.

- Empêcher le trafic d'or sur tout le secteur.

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

- Surveiller et récupérer le largage de munitions (100Billes/Joueur).

- Organiser la distribution.

x **Phase 3 (13h30/16h30) :**

- Prendre le contrôle des sites d'orpaillage clandestins.

- Empêcher le trafic d'or sur tout le secteur.

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

- Surveiller et récupérer le largage de munitions (100Billes/Joueur).

- Organiser la distribution.

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

- Prendre le contrôle des sites d'orpaillage clandestins.

- Empêcher le trafic d'or sur tout le secteur.

LES GARIMPEIROS
24 JOUEURS (4 ESCOUADES DE 6)

- **Dress code** : Vieille tenue civile (Woodland, désert trois tons, kaki, OD, noir, jean's, chapeau etc... 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 1 Opérateur radio*.

**L'opérateur radio reste en contact permanent avec son Q.G respectif.*

x 4 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 (9h15/10h00) :**

- Prendre le contrôle des sites d'orpaillage clandestins.

- Échanger l'or primaire contre les répliques principales ainsi que les munitions à l'atelier d'orfèvrerie clandestin.

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

- Prendre le contrôle des sites d'orpaillage clandestins.

- Échanger l'or primaire contre les munitions à l'atelier d'orfèvrerie clandestin.

LES ORFÈVRES CLANDESTINS

6 JOUEURS (1 ESCOUADE DE 6)

- **Dress code** : Vieille tenue civile (Camo Woodland, désert trois tons, kaki, OD, 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 1 Opérateur radio*.

**L'opérateur radio reste en contact permanent avec son Q.G respectif.*

x 4 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 (9h15/10h00) :**

- Défendre l'atelier d'orfèvrerie.

- Échanger les répliques principales ainsi que les munitions contre l'or primaire à l'atelier d'orfèvrerie.

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

- Transformer l'or primaire en lingot.

- Échanger les lingots contre les munitions au Q.G.

- Protéger la cargaison.

- Échanger les munitions contre l'or primaire à l'atelier d'orfèvrerie.