

## PRÉAMBULE

### SCÉNARIO

**Mars 2013**, des opérateurs de la cellule de renseignements de la Direction Générale de la Sécurité Extérieure ( D.G.S.E ) découvrent la présence d'un réseau terroriste au Botswana, pays aux ressources minières importantes.

La proximité du Botswana avec l'Afrique du Sud fait craindre une volonté terroriste de déstabiliser la 1ere puissance Africaine, ce qui aurait de graves conséquences pour l'avenir du continent.

Les terroristes, qui n'ont revendiqué aucune affiliation à des mouvances connues, dévalisent les mines de diamants et exportent ces richesses.

Une source proche du dossier affirme que leur but serait de financer le recrutement d'un chercheur Iranien ayant les compétences nécessaires à l'élaboration d'un missile balistique de longue portée, ainsi que les infrastructures adéquates.

Les autorités Botswaniennes sont impuissantes face à cette intrusion et demandent l'aide de la communauté internationale.

Le secrétaire général de l'ONU, Ban Ki-Moon, en appel aux pays de l'OTAN pour mettre un terme à ces agitations terroristes qui fragilisent la région.

La crise économique sévissant en Europe, les membres Européens de l'alliance atlantique n'ont pas les moyens d'intervenir. Seuls les États-Unis ont les moyens financiers et humains de monter rapidement une opération.

Le secrétaire Américain à la Défense, Léon Panetta, charge l'US SOCOM de monter une opération coup de poing baptisée "RAW DIAMOND" en territoire Botswanai.

## LIEU & INSCRIPTIONS

### - DIMANCHE 24 MARS 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 FÉVRIER AU 10 MARS 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 – 8h10** : Accueil des joueurs, préparation du matériel et passage au chrony.
- x 8h10 – 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 RÈGLEMENT INTÉRIEUR  
ARTICLE 6ÈME  
PUISSANCE ET RÉPLIQUES

- 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" 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'écrit "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 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 remis en jeu s'écrit "Remise en jeu" de vive voix.

## LES "REZPAWN" ET RÈGLES SPÉCIALES

### **\*NOUVEAUTÉS**

#### 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 ( 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.*

#### 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"

### 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 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, 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.*
- ✘ Tous les objets servant de moyen d'échange contre les billes.  
*\*Les diamants bruts, les diamants taillés.*
- ✘ Les cartes de points.

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

#### LA FRAPPE AÉRIENNE/MORTIER, LE DRONE

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

*\*La commande peut se passer de n'importe où sur le terrain.*

- Pour commander une frappe aérienne/mortier :

- ✘ Le chef d'escouade doit disposer de 10 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 un drone :

- ✘ 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.*
- ✘ 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 ).*

## **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.**

**L'US SOCOM**  
**18 JOUEURS ( 3 ESCOUADES DE 6 )**

- **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 discrète du terrain\* et 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 mines de diamants et de l'atelier de taille.

- Empêcher le trafic de diamants 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 ( 13h30/16h30 ) :**

- Prendre le contrôle des mines de diamants et de l'atelier de taille.

- Empêcher le trafic de diamants 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 des mines de diamants et de l'atelier de taille.

- Empêcher le trafic de diamants sur tout le secteur.



**LES MINEURS CLANDESTINS**  
**24 JOUEURS ( 4 ESCOUADES DE 6 )**

- **Dress code** : Vieille tenue civile ( Camo Woodland, désert trois tons, kaki, OD, 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 des mines de diamants.
- Échanger les diamants bruts contre les répliques principales ainsi que les munitions à l'atelier de taille.

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

- Prendre le contrôle des mines de diamants.
- Échanger les diamants bruts contre les munitions à l'atelier de taille.

## LES TAILLEURS DE DIAMANTS

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** 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 l'atelier de taille de diamants.

- Échanger les répliques principales ainsi que les munitions contre les diamants bruts à l'atelier de taille.

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

- Échanger les diamants taillés contre les munitions au Q.G.

- Protéger la cargaison.