

## Présentation

Événement airsoft de type Milsim. D'où un scénario complexe est partie prenante entre plusieurs Factions / Équipes, dont chacune des missions / objectifs organisés ou improvisés auront une influence majeure sur le déroulement du scénario et de la victoire.

La liberté de choix et d'action est limitée par l'imagination des joueurs en cours de scénario.

Espionnage, sabotage, prise d'otage, prisonnier, corruption, attaque de banque, convoi, attaque de tour radio, prise de pouvoir politique, secte religieuse, etc. Sont quelques-unes des multiples possibilités qui puissent être scénarisées ou imaginées, afin que tous y trouvent leur compte pour créer une stratégie inédite et victorieuse.

Chaque Faction / Équipe ayant un but unique et propre à lui-même tout en interférant dans celle des autres.

Un service de renseignement centralisé qui fait évoluer les scénarios de chaque Faction / Équipe en jugeant le degré de difficultés et en adaptant celui-ci au fur et à mesure.

La réglementation est seulement là pour faire un encadrement clair et sécuritaire de toutes les possibilités établies. Elle est principalement fondée par la vie réelle simplifiée afin que la majorité des joueurs puisse s'y retrouver facilement sans ambiguïté.

Nous nous efforçons de prévoir toutes les situations désagréables qui pourraient être engendrées et **sommes très ouverts au commentaire constructif** afin que l'événement soit inoubliable pour tous les joueurs participants. La satisfaction de notre clientèle est notre priorité.

Nous avons établi un système, d'où l'organisation fait partie intégrante du scénario, afin de recueillir sur le moment présent toute situation inconfortable et de pouvoir réagir ou s'ajuster dans les plus brefs délais.



**DATE :**

**LIEU : Voodoo paintball**

749 4 Rang, Saint-Étienne-des-Grès, QC G0X 2P0

## **HORAIRE**

**7:00 : Arrivé des participants**

**7:00 : Ouverture Admin et Chrono**

**9:00 : Fermeture Admin et Chrono**

**9:30 : Briefing au village ( Drassi )**

**10:30 : Game On**

**17:00 : Game Off**

**17:30 : Débriefing**

## **RÈGLEMENT**

### **LEXIQUE**

- MAG ON : Donne l'autorisation de **mettre** le chargeur sûr ses répliques.
- MAG OFF : Oblige les joueurs à **enlever** le chargeur sûr ses répliques.
- GAME ON : Début de partie
- GAME OFF : Fin de partie
- BARREL PLUG : Dispositif installé au bout du canon d'une réplique, servant à empêcher de sortir un projectile de la réplique.
- KILL RAG : Tissus de 12 po x 12 po minimum, de couleur orange ou rouge. Servant facilement à identifier les joueurs hors-jeu.
- CHRONO : Dispositif servant à mesurer la puissance ou la vitesse d'une réplique.
- JOUEUR : Tous les joueurs faisant partie du scénario et qui ne porte pas d'identifiant de couleur fluo.



- SCÉNARIO : Tous les joueurs qui participent à l'événement et qui sont à l'intérieur du terrain de jeu.

## RÈGLEMENT

0.0 : Il est obligatoire pour tous les JOUEURS de lire, de comprendre et de respecter les règlements ci-bas.

## ÉQUIPEMENT OBLIGATOIRE

1.1 : TROUSSE INDIVIDUELLE : Chaque participant à l'événement doit avoir en sa possession une trousse individuelle.

Cette trousse doit contenir au minimum :

- 1 Garrot
- 1 et + Bandage
- Chronomètre

1.2 : L'ACCUEIL / STATIONNEMENT est dit "SAFE ZONE". Les équipements suivants, son OBLIGATOIRE en tout temps.

- BARREL PLUG doit être installé sur vos répliques dès sa sortie du véhicule. Les répliques ne doivent pas être testées à côté des voitures ni à tout autre endroit, sauf à l'endroit où se passe le chrono.
- MAG OFF de toutes les répliques principales et secondaires quel qu'il soit. Grenade comprise.
- BILLET D'ACHAT portant un numéro unique qui sera présenté à l'accueil pour obtenir L'ENVELOPPE D'INSCRIPTION.
- ENVELOPPE D'INSCRIPTION qui sera remise à la présentation du BILLET D'ACHAT et qui contient le matériel minimum requis.
- BRACELET IDENTIFICATION se trouvant à l'intérieur de L'ENVELOPPE D'INSCRIPTION et doit être mis autour du **POIGNET DROIT** uniquement pour accéder au CHRONO

1.3 : CHRONO : Les équipements suivants, son OBLIGATOIRE en tout temps.



- PROTECTION OCULAIRE. Chaque participant à l'événement doit porter en **TOUT TEMPS** une protection oculaire d'une norme de sécurité (ANSI Z87.1, MIL-PRF-31013, EN166, 169, 170 & 172, etc.).
- BRACELET D'IDENTIFICATION doit être présenté afin d'y inscrire votre résultat CHRONO pour une possible vérification future.
- KILL RAG et GARROT apparent au moment de l'inscription pour démontrer que le joueur en possède 1 ou doit s'en procurer 1 pour compléter son inscription.
- Doit apporter 1 chargeur vide de sa réplique principale et 1 chargeur vide de sa réplique secondaire afin de faire les tests avec de la 0.28 g fournis par l'organisation pour les AEG, avec de la 0.40g pour les GBB / HPA / SNIPER / DMR.
- SAC DE BILLE vous sera remis pour démarrer le scénario.

1.4 : TERRAIN / CIMETIÈRE est dit "EN JEU", Les équipements suivants, son OBLIGATOIRE en tout temps.

- PROTECTION OCULAIRE. Chaque participant à l'événement doit porter en **TOUT TEMPS** une protection oculaire d'une norme de sécurité (ANSI Z87.1, MIL-PRF-31013, EN166, 169, 170 & 172, etc.).
- PROTECTION BUCCALE. Il est conseillé que chaque participant à l'événement, doit porter une protection buccale de type MESH
- KILL RAG. Chaque participant à l'événement doit obligatoirement avoir en sa possession un bout de tissus de 12 po x 12 po minimum, de couleur orange ou rouge facilement identifiable.

## LE JOULE

2.1 : FPS / JOULE Toutes les répliques de type airsoft seront passées au chronographe

2.2 : Le **JOULE** est la seule unité de mesure autorisée pour les répliques primaires et secondaires.

Mécanisme principal : pied

- AEG est de 1.5 **JOULE** / Grammage utiliser avec une distance engagement à moins de 15 pieds en semi-automatique est obligatoire.
- GBB / HPA est de 1.5 **JOULE** / Grammage utiliser avec une distance engagement à moins de 15 pieds en semi-automatique est obligatoire.
- Carabine de type bolt action (Limité aux snipers) est de 1.9 **JOULE** / Grammage utiliser avec une distance engagement minimum de 100 pieds



- DMR semi seulement avec dispositif de délai de 3 secondes ( Sniper delay ) et est de 1.9 **JOULE** / Grammage utiliser avec une distance engagement minimum de 100 pieds. Advenant qu'il n'y est pas de dispositif de délais, La règle Joule **AEG ou HPA** s'appliquent.

2.3 : Le **JOULE** maximum n'est pas un but à atteindre, mais une limite à ne pas dépasser.

2.4 : Les HPA sont tolérées, mais sous haute surveillance. Si un joueur est pris sur le fait de modifier son **JOULE** durant la partie, il sera expulsé à vie de nos activités. Une barrure de type tie-rap sera mise sur le régulateur.

2.5 : Le but n'étant pas de blesser un joueur, mais d'avoir du plaisir pour tous les joueurs avec un niveau de sécurité acceptable.

## **CAMOUFLAGE**

3.1 : Chaque équipe est divisée par leurs vêtements (Pantalons, Chandail / Chemise et Couvre chef) **Obligatoirement**.

3.2 : Les vestes, chest rigs et portes plaques peuvent être d'une couleur différente.

- FORCE D'OCCUPATION Tous les camouflages de type militaire qui peuvent être facilement identifiables (Tan ou Vert).
- POLICIER Tous les camouflages de type Swat de couleur Noir
- CIVIL Tous les camouflages de type Habit de ville, T-shirt, Jeans, etc.
- RÉSISTANT Tous les camouflages de type Habit de ville, T-shirt, Jeans, etc.

3.3 : Toute couleur de vêtement étant par l'organisateur, jugée non évidente pour la Faction / Équipe auquel le joueur correspond, sera relocalisé dans une autre Faction / Équipes ou bien de changer de vêtement sans discussion, n'y préavis.

3.4 : Il est de la responsabilité du joueur de mettre les agencements de couleur claire et **SANS AMBIGUÏTÉ** pour quiconque.

3.5 : Les ghillies sont soumises au même règle que tous les joueurs du scénario.

3.6 : Aucun tape de couleur ne sera acceptée pour des fins d'identification dans une Faction / Équipe. Seule la couleur du Chandail / Chemise, Pantalon, Couvre chef, compte.



3.7 : Le port d'un déguisement **DURANT** le scénario, dans la couleur de la Faction/Équipe infiltrée est autorisé.

## RÔLE

4.0 : Les rôles de PARAMÉDIC, MÉDIC ET INGÉNIEUR sont des personnages Important (VIP):

4.1 : Le Ratio est établi au nombre de 1 pour 8 joueurs pour les rôles INGÉNIEUR, MITRAILLEUR DE SUPPORT, SNIPER et PARAMEDIC..

- Seule la Faction/Équipe POLICIER ne sont pas assujettis au ratio, car ils sont tous considérés comme PARAMÉDIC.
- Seule la Faction/Équipe RÉSISTANT ne sont pas assujettis au ratio, car ils sont tous considérés comme INGÉNIEUR.
- Seule la Faction/Équipe MÉDIC ne sont pas assujettis au ratio, car ils sont tous considérés comme MÉDIC.

4.2 : OPÉRATEUR : Il est le soldat standard. Il doit avoir en sa possession une réplique de type « assaut » (m4, g36, AK47, etc.) et il peut avoir une arme secondaire (pistolet, revolver, lance-grenade).

- Il peut avoir autant de chargeur/grenade/mine qu'il le désire et est limité par ce qu'il peut transporter sur lui.
- Il doit avoir sur lui un KILL RAG et une TROUSSE INDIVIDUELLE en tout temps.
- Il doit avoir un maximum de 1 BOUTEILLE D'EAU MÉDICAL sur lui et peut décider de louer ses services.
- Il doit remettre 1 BOUTEILLE D'EAU MÉDICAL VIDE pour recevoir 1 BOUTEILLE D'EAU MÉDICAL PLEINE.

Cette trousse individuelle doit contenir :

- Voir TROUSSE INDIVIDUELLE (Règle 1.1)

4.3 : MEDIC : Il peut avoir en sa possession une réplique de type « assaut » (m4, g36, AK47, etc.) et il peut avoir une arme secondaire (pistolet, revolver, lance-grenade).

- Il peut avoir autant de chargeur/grenade/mine qu'il le désire et est limité par ce qu'il peut transporter sur lui.
- Il doit avoir sur lui un KILL RAG.
- Il peut faire la procédure complète pour soigner un blessé.



- Il est le seul à pouvoir faire la procédure complète pour faire revivre un MORT partout sur le scénario.
- Il doit avoir un maximum de 5 BOUTEILLES D'EAU MÉDICAL sur lui et peut décider de louer ses services.
- Il doit remettre 1 BOUTEILLE D'EAU MÉDICAL VIDE pour recevoir 1 BOUTEILLE D'EAU MÉDICAL PLEINE..
- Il doit avoir en sa possession une TROUSSE MÉDICALE bien identifiées avec une CROIX ROUGE.
- Il doit avoir un Identifiant BLANC sur son BRAS GAUCHE.

Cette trousse médicale doit contenir au minimum :

- 1 Garrot pour lui-même.
- 5 et + Bandage
- 5 et + Coagulant ( Sachet, Sucre, Sel )
- 1 seringue sans l'aiguille.
- Chronomètre
- 5 bouteilles d'eau Médical maximum (fourni par l'organisation)

4.4 : PARAMÉDIC : Il doit avoir en sa possession une réplique de type « assaut » (m4, g36, AK47, etc.) et il peut avoir une arme secondaire (pistolet, revolver, lance-grenade).

- Il peut avoir autant de chargeur/grenade/mine qu'il le désire et est limité par ce qu'il peut transporter sur lui.
- Il doit avoir sur lui un KILL RAG.
- Il peut faire la procédure complète pour soigner un blessé.
- Il NE PEUT PAS faire la procédure complète pour faire revivre un MORT
- Il doit avoir un maximum de 1 BOUTEILLE D'EAU MÉDICAL sur lui et peut décider de louer ses services.
- Il doit remettre 1 BOUTEILLE D'EAU MÉDICAL VIDE pour recevoir 1 BOUTEILLE D'EAU MÉDICAL PLEINE..
- Il doit avoir en sa possession une TROUSSE MÉDICALE bien identifiées avec une CROIX ROUGE.

Cette trousse médicale doit contenir au minimum :

- 1 Garrot pour lui-même.
- 5 et + Bandage
- 5 et + Coagulant ( Sachet, Sucre, Sel )
- 1 seringue sans l'aiguille.
- Chronomètre
- 1 bouteille d'eau Médical (fourni par l'organisation)



4.5 : INGÉNIEUR : Il doit avoir en sa possession une réplique de type « assaut » (m4, g36, AK47, etc.) et il peut avoir une arme secondaire (pistolet, revolver, lance-grenade).

- Il peut avoir autant de chargeur/grenade/mine qu'il le désire et est limité par ce qu'il peut transporter sur lui.
- Il est le seul à pouvoir désamorcer les bombes, IED, boobytrap et tous autres pièges. Mais il est aussi le seul à pouvoir en installer.
- Il est le seul à pouvoir utiliser ou manipuler des dispositifs de barrure, sabotage, matériel demandant un minimum de technique quel qu'il soit.
- Il doit avoir sur lui un KILL RAG, TROUSSE INDIVIDUELLE et son MATÉRIEL INGÉNIEUR en tout temps.
- Il doit avoir un identifiant BLEU sur son BRAS GAUCHE
- Il doit avoir un maximum de 1 BOUTEILLE D'EAU MÉDICAL sur lui et peut décider de louer ses services.
- Il doit remettre 1 BOUTEILLE D'EAU MÉDICAL VIDE pour recevoir 1 BOUTEILLE D'EAU MÉDICAL PLEINE.

Le matériel Ingénieur obligatoire est :

- Pince coupante
- Tie rap
- Duct tape

Cette trousse individuelle doit contenir :

- Voir TROUSSE INDIVIDUELLE (Règle 1.1)

4.6 : MITRAILLEUR DE SUPPORT (LMG) : Il doit posséder un airsoft de type « LMG » (M249, Stoner, M60) et est contrôlé par sa marque.

- Aucun fusil d'assaut avec un « drum mag » n'est accepté.
- Il peut avoir une arme secondaire (pistolet, revolver, lance-grenade).
- Il peut avoir autant de chargeur/grenade/mine qu'il le désire et est limité par ce qu'il peut transporter sur lui.
- Il doit avoir sur lui un KILL RAG et une TROUSSE INDIVIDUELLE en tout temps.
- Il doit avoir un maximum de 1 BOUTEILLE D'EAU MÉDICAL sur lui et peut décider de louer ses services.
- Il doit remettre 1 BOUTEILLE D'EAU MÉDICAL VIDE pour recevoir 1 BOUTEILLE D'EAU MÉDICAL PLEINE.

Cette trousse individuelle doit contenir :

- Voir TROUSSE INDIVIDUELLE (Règle 1.1)





4.7 : SNIPER : Il doit absolument avoir un airsoft de type « bolt action » réglementaire qui tire à un maximum 1.9 Joules.

- Les DMR sont soumis aux mêmes règles et doivent avoir un dispositif ( Sniper delay ) afin de bloquer la durée entre deux coups en semi-automatique seulement ( Régler sur 3 sec ).
- La couleur de son ghillie est soumise à la règle de CAMOUFLAGE au risque de devoir changer d'équipe.
- Sa distance d'engagement est de 100 pieds au minimum, en bas de cette distance il doit utiliser son arme secondaire de type (pistolet, révolver, lance-grenade).
- Il peut avoir autant de chargeur/grenade/mine qu'il le désire et est limité par ce qu'il peut transporter sur lui.
- Il doit avoir sur lui un KILL RAG et une TROUSSE INDIVIDUELLE en tout temps.
- Il doit avoir un maximum de 1 BOUTEILLE D'EAU MÉDICAL sur lui et peut décider de louer ses services.
- Il doit remettre 1 BOUTEILLE D'EAU MÉDICAL VIDE pour recevoir 1 BOUTEILLE D'EAU MÉDICAL PLEINE.

Cette trousse individuelle doit contenir :

- Voir TROUSSE INDIVIDUELLE (Règle 1.1)

## **MORT**

5.0 : Hit : Tout impact direct sur un joueur peu importe la partie du corps ou de l'équipement ( Exception de la réplique, voir règle GUN HIT ) est considéré comme une BLESSURE et vous donne droit à être soigné par un MÉDIC OU UN PARAMÉDIC.

5.1 : Nous encourageons les joueurs à viser le « Corps / Chest » et non la TÊTE pour éviter des blessures inutiles. Les ricochets ne comptent pas pour les tirs venant d'une réplique.

5.2 : À tout impact de bille ou même dans le doute, vous devez crier « AAARG! » (HIT n'est pas accepté, jouons roleplay) afin de simuler une blessure réelle.

5.3 : BOIRE UNE BOUTEILLE D'EAU MÉDICALE régulière complète. Vous devez vous coucher au SOL pour une durée maximum de 10 minutes. (vous êtes considéré comme BLESSÉ). Passer le délai, vous êtes considéré comme MORT ). La procédure 5.8 est applicable.



5.4 : Advenant que vous n'avez pas de BOUTEILLE D'EAU MÉDICALE régulière, vous devez vous coucher au SOL pour une durée de 5 minutes ( Passer le délai, vous êtes considéré comme MORT ). La procédure 5.8 est applicable.

5.5 : Un BLESSÉ PEUT parler ou faire des SIGNE, il peut se servir de son arme secondaire SEULEMENT et il peut crier le mot«Médic»1 fois par minute si cela est sa première Blessure.

5.6 : Un joueur considéré BLESSÉ peut se déplacer en RAMPANT SEULEMENT. Il peut aider à se déplacer. Pour déplacer un joueur considéré BLESSÉ, il faut soit le tirer au sol ou être au minimum 2 pour le transporter debout. Si un joueur a la capacité de le transporter sur son dos, ce dernier est autorisé à le faire prudemment et à ses risques.

5.7 : N'importe quel JOUEUR, sauf lui-même, peut venir lui mettre un GARROT sur le BRAS DROIT qui ajoutera 5 minutes au temps restant. Passer le délai, vous êtes considéré comme MORT ). La procédure 5.8 est applicable.

5.8 : Passé le délai maximal et jusqu'à ce que l'action autour de lui soit terminée, (Interdiction de se relever au milieu d'un échange de tir) Il peut se relever et retourner au RESPAWN. Le JOUEUR DOIT mettre son KILL RAG sur la tête. Règle de RESPAWN s'applique.

5.9 : Si un MEDIC ou PARAMÉDIC vient vous soigner, une procédure médicale est applicable et Obligatoire.

- Le MEDIC ou PARAMÉDIC doit alors RETIRER LE GARROT si celui-ci a été installé précédemment.
- Appliquer le coagulant sur la blessure (sel, sucre en sachet).
- Installer un BANDAGE sur le BRAS DROIT.
- Faire une injection avec la seringue ou faire BOIRE UNE BOUTEILLE D'EAU MÉDICAL complète ( Seulement si le BLESSÉ n'en a pas bu une à la procédure **5.3** ).
- Il peut alors retourner au scénario.
- L'ordre de la procédure est obligatoire.

5.10 : Le bandage sert d'identification d'une première blessure grave lorsque que vous êtes sur le scénario.

5.11 : Lors du deuxième hit, vous êtes considéré BLESSÉ, mais ne vous donne plus la possibilité d'être soigné à nouveau. La procédure **5.2,5.3, 5.5** et **5.8** est applicable.

\* GARDER LES BOUTEILLES VIDES !!! Car vous devez remettre 1 BOUTEILLE D'EAU MÉDICAL VIDE pour recevoir 1 BOUTEILLE D'EAU MÉDICAL PLEINE.\*



## 911 / ACCIDENT / INCIDENT RÉEL

6.0 : En cas d'urgence réelle, le terme **911 SEULEMENT**, est utilisé. Obligeant tous les joueurs à arrêter la partie en cours et à rester sur place jusqu'à ce que la situation soit stabilisée ou sécurisée et déclarée comme tel par un organisateur. Le terme **911** doit être crié haut et fort sur les lieux de l'accident ou l'incident.

6.1 : Un appel sur le canal de l'organisation doit être fait le plus rapidement possible afin de déployer les premiers répondants et d'appeler les autorités concernées.

## RÈGLE CIVILITÉ

7.0 : Lorsque vous constatez une situation qui manque de Fairplay, qui est dangereuse, de triche flagrante ou même de manque de respect.

7.1 : Vous êtes en devoir de sortir votre **KILL RAG** et aller discuter avec la ou les personnes concernées en face à face dans le respect et la courtoisie. ("Hey, je t'ai tiré, mais tu n'as **PEUT-ÊTRE PAS** senti la bille.")... Ensuite, vous retournez vers votre point de départ et continuez à jouer tranquillement.

7.2 : La personne interpellée est dans l'obligation de dire "Désolé, tu as raison" même s'il est convaincu du contraire et doit sortir son **KILL RAG** en criant "**AARRGG!!!**" et la règle de **MORT** s'applique.

7.3 : Aucune argumentation, crise de colère, au courant de la partie n'est tolérée sous risque d'expulsion immédiate et à vie de nos activités.

7.4 : La **RÈGLE CIVILITÉ** est dure et indiscutable, mais sert principalement à assurer le plaisir des autres joueurs qui ne sont pas impliqués et qui ont payé pour un événement calme et amusant. Vous discuterez après la partie et hors terrain si vous considérez que cela en vaut vraiment la peine.

## ON NE TIRE PAS

8.0 : Il est interdit de viser, tirer ou blesser un PHOTOGRAPHE, PNJ, VÉHICULE, etc. **Qui est identifié** par un dossard Bleu ONU ou tout autre dispositif identifiable par les couleurs Orange ou Jaune fluo. Advenant un tir par erreur, la **RÈGLE CIVILITÉ** et des excuses s'appliquent **OBLIGATOIREMENT**.



## **FREEZE**

9.0 : Freeze ne sont pas acceptées, par contre un tir en semi-automatique est obligatoire à une distance d'engagement minimale de 15 pieds. Advenant un tir automatique, la **RÈGLE CIVILITÉ** et des excuses s'appliquent **OBLIGATOIREMENT**.

## **BLINDFIRE**

10.0 : Le tir à l'aveugle est interdit pour une question de sécurité. Un visuel du bout du lanceur ainsi que de la cible est obligatoire à tous les tirs et en toute circonstance. Advenant un **BLINDFIRE**, la **RÈGLE CIVILITÉ** et des excuses s'appliquent **OBLIGATOIREMENT**.

## **CHARGEUR / MUNITION ET AUTRES ÉQUIPEMENT**

11.0 : Les seuls chargeurs autorisés sur le terrain sont de type **REAL CAP ET MID CAP SEULEMENT**, avec une capacité réelle du type de réplique, dans chaque chargeur.

11.1 : Les chargeurs de type **DRUM MAG OU HIGH CAP** sont **FORMELLEMENT INTERDITS** et sans discussion sous risque d'expulsion immédiate.

11.2 : Tous les joueurs ont la possibilité d'avoir autant de chargeur / grenade / mine qu'il le désire et est limité par ce qu'il peut transporter sur lui.

11.3 : Les possibilités de remplir vos chargeurs sur le scénario sont limitées par le nombre et sont strictement interdites sous peine d'expulsion de nos événements, sauf dans les endroits indiqués ci-dessous.

- Le QG et RESPAWN NE SONT PAS des endroits de rechargement automatique.
- Le scénario étant en continu, le rechargement en munition doit être fait à partir d'une BOITE DE MUNITION, CAISSE DE DÉPLOIEMENT ou MARCHAND D'ARME.

11.4 : Il est strictement interdit de transporter un speedloader sur soi afin d'éviter le sentiment de triche.



## FRIENDLY FIRE

12.0 : Si vous êtes touchée par un tir ami, la règle de **MORT** s'applique. Une bille étant une bille. Vous êtes touchée.

## GUN HIT

13.0 : Lorsque la réplique est touchée : Dans ce cas, le joueur n'est pas considéré comme blessé, mais sa réplique devient non fonctionnelle.

13.1 : Il doit crier "**GUN HIT**", et ne plus se servir de cette arme.

13.2 : Le JOUEUR DOIT demander à un INGÉNIEUR de le réparer où en récupérer une équivalente sur un mort en la touchant pour une durée de 2 minutes.

13.3 : Le QG et RESPWAN n'est pas un atelier de réparation automatique.

## TIR AU TRAVERS UNE FENTE

14.0 : Le tir au travers une fente, quel qu'il soit, est **AUTORISÉ** au risque du joueur de créer un **GUN HIT** si celle-ci est atteinte.

14.1 : La règle du **BLINDFIRE** s'applique.

## ARME BLANCHE

15.0 : Attaque à l'arme blanche : Est une mort immédiate sans possibilité d'être soigné.

15.1 : Un seul coup par arme blanche est considéré comme ayant fait une victime. Aucun coup en haut des épaules n'est accepté. La force dudit coup ne compte pas.

15.2 : Une mort par arme blanche doit être faite en silence. Le mort **NE CRIE PAS** sa mort par un "AAREGG". Il s'effondre au sol, en silence pour une durée de 5 minutes et la règle de **5.8** s'applique immédiatement.

15.3 : Toutes les armes blanches utilisées, doivent **être faites pour l'entraînement** et ne doivent pas avoir de lame coupante, ni être pointues.

15.4 : Aucune arme blanche ne doit servir de projectile.



## **GRENADE / MINE / FUMIGÈNE**

16.0 : La GRENADE / MINE / FUMIGÈNE doit être lancée de manière sécuritaire pour le lanceur ainsi que pour les JOUEURS du scénario. Un lancer avec le bras tendu vers le bas, remontant au niveau de la ceinture au maximum (Type Softball) est obligatoire. La règle BLINDFIRE s'applique.

16.1 : Explosion d'une GRENADE / MINE / FUMIGÈNE ROUGE. Une grenade / mine / fumigène rouge qui tombe près d'un joueur, **MÊME SI CELLE-CI N'EXPLOSE PAS**, causera la mort de tout joueur se trouvant dans la même pièce ou dans un rayon de 10 pieds (3 mètres) autour de celle-ci.

16.2 : Un **MUR SOLIDE** seulement ou un **VÉHICULE** servira de protection d'une GRENADE / MINE qui explose.

16.3 : Les grenades pyrotechniques artisanales et les feux d'artifice doivent être autorisés par les organisateurs.

16.4 : Les grenades fumigène de couleur rouge sont considérés comme un cocktail Molotov. Elles ont donc l'effet ajouté de brûler un bâtiment.

16.5 : Un Bâtiment et tout matériel s'y trouvant et qui sont considérés brûler par un cocktail molotov est inactif pour une durée de 30 minutes. ( Le temps n'est pas additionnable)

## **BOITE DE MUNITION**

17.0 : Sert uniquement au transport et rechargement en/de billes. **SANS LIMITE EN QUANTITÉ.**

17.1 : La BOITE DE MUNITION sur le terrain durant le scénario et peu importe à quelle Faction / Équipe, elle appartient, donnent la possibilité à tous les JOUEURS de remplir les chargeurs dans un rayon de 10 pieds autour de celle-ci. Elle doit contenir au maximum 3x speedload et est déployable sur le terrain.

17.2 : Lors du déploiement de la BOITE DE MUNITION POUR UTILISATION, elle doit être amenée sur les lieux. Le JOUEUR doit ouvrir la boîte de munitions contenant les billes et se servir d'un maximum des 3x speedloader pour déplacer le contenu à l'intérieur, dans un rayon de 10 pieds autour de celle-ci.



17.3 : Lors du déploiement de la BOITE DE MUNITION POUR UN TRANSFERT, elle doit être amenée sur les lieux, le JOUEUR doit ouvrir la BOÎTE DE MUNITION pour y transférer le contenu.

17.4 : Les BOÎTES DE MUNITIONS, en elle-même, appartiennent à la Faction / Équipes auquel elle a été attribuée en début de scénario. Elles ne peuvent donc pas être prises par une Faction/Équipe adverse, mais sont contenus lui peut l'être sous la règle BOITE DE MUNITION ou CAISSE DE DÉPLOIEMENT.

Attaque / Défense : Peut-être attaqué ou défendu à tout moment du scénario.

## CAISSE DE DÉPLOIEMENT

18.0 : Sert principalement au transport de matériel tel que, des billes, des bouteilles d'eau Médical, convoi de lingot d'or. **SANS LIMITE EN QUANTITÉ.**

18.1 : LA CAISSE DE DÉPLOIEMENT sur le terrain durant le scénario et peu importe à quelle Faction / Équipe, elle appartient, donnent la possibilité à tous les JOUEURS plus de bille, Transporter de l'Or, Transporter plus d'eau Médical, Transporter des armes, Transporter tout autre élément utilisé dans le scénario.

18.2 : Lors du déploiement de la CAISSE DE DÉPLOIEMENT POUR UTILISATION, elle doit être amenée sur les lieux. Le JOUEUR doit ouvrir la CAISSE DE DÉPLOIEMENT contenant le matériel pour utiliser le contenu, dans un rayon de 10 pieds autour de celle-ci.

18.3 : Lors du déploiement de la CAISSE DE DÉPLOIEMENT POUR UN TRANSFERT, elle doit être amenée sur les lieux, le JOUEUR doit ouvrir la CAISSE DE DÉPLOIEMENT pour y transférer le contenu.

18.4 : Lors du déploiement de la CAISSE DE DÉPLOIEMENT POUR UTILISATION EN MUNITION, se référer à la règle BOITE DE MUNITION

18.5 : Les CAISSES DE DÉPLOIEMENT en elle-même appartiennent à la Faction / Équipes auquel elle a été attribuée en début de scénario. Elles ne peuvent donc pas être prises par une Faction/Équipe adverse, mais sont contenus lui peut l'être sous la règle BOITE DE MUNITION ou CAISSE DE DÉPLOIEMENT.

Attaque / Défense : Peut-être attaqué ou défendu à tout moment du scénario.



## CONVOI

19.0 : Toute Faction / Équipes ayant pour mission ou objectif de transporter du matériel ou personne d'un lieu à un autre lieu.

19.1 : Transporter ou déplacer toute personne ou matériel du scénario d'un endroit à un autre.

19.2 : Le convoi doit obligatoirement être en mouvement tant et aussi longtemps qu'il transporte un chargement.

19.3 : Tout CONVOI de matériel **DOIT ÊTRE FAIT** avec une CAISSE DE DÉPLOIEMENT

Attaque / Défense : Peut-être attaqué ou défendu à tout moment du scénario

## MATÉRIEL FOURNI PAR L'ORGANISATION

20.0 : Caisse de déploiement, billet de banque, bouteille d'eau Médical, drapeau, lingot d'or, Tour radio, etc.

20.1 : Doit être utilisé de manière sécuritaire pour lui-même ou pour autrui, avec respect du bien matériel qui ne lui appartient pas et qui peut servir pour des événements futurs.

20.2 : Tout matériel contenant une attache type tie rap ou autre, tout matériel pyrotechnique doit être utilisé ou manipulé uniquement par le JOUEUR ayant le titre INGÉNIEUR.\*

20.3 : Seules les billes et bouteilles d'eau médicale **QUI EST FOURNI** par l'organisation, est autorisée sur le scénario.

20.4 : AUCUNE bille extérieure du scénario n'est acceptée sous peine d'expulsion.

Attaque / Défense : Peut-être attaqué ou défendu à tout moment du scénario

## QUITTER L'ÉVÉNEMENT

21.0 : Les événements Brain Fart sont synonymes d'immersion totale et de chaîne d'approvisionnement contrôlée. Pour s'assurer que ce concept soit **NON** compromis, un





JOUEUR qui se rend à sa voiture pour y revenir, après avoir passé l'inscription, devra faire inspecter son équipement par un membre de l'organisation.

21.1: Tout participant voulant récupérer quelque chose dans sa voiture doit être escorté par un membre de l'organisation.

## **ESPIONAGE**

22.0 : L'espionnage en tout genre et toute manière imaginable est possible. Sauf pour la règle **22.1**

22.1 : L'espionnage des canaux ou fréquence de communication de chaque Faction / Équipe reste formellement interdit **SAUF** sur les TOURS RADIO.

## **PRISONNIER / OTAGE**

23.0 : Il est possible pour toutes les Factions / Équipe de faire des PRISONNIERS / OTAGES avec tous les joueurs Vivant ou Blessé qui participent au scénario.

23.1 : Lorsqu'un joueur est fait prisonnier ou pris en otage, il doit être désarmé et fouillé avec son consentement. Il est alors dans son droit de cacher tous les documents et matériels du scénario en sa possession à ses risques et périls.

23.2 : Si le prisonnier n'est pas à l'aise d'être fouillé et/ou de se séparer de son équipement. Il est considéré automatiquement désarmé, il doit remettre tous les documents et matériels du scénario en sa possession.

23.3 : Les règles BOITE DE MUNITION et CAISSE DE DÉPLOIEMENT s'appliquent.

23.4 : Les règles de **DÉTENTION ET MENOTTE** s'appliquent.

## **DÉTENTION**

24.0 : Il est possible pour toutes les Factions / Équipe de faire une Détention de Prisonnier / Otage du scénario.

24.1 : Lorsqu'un joueur est détenu dans un endroit et d'où il est considéré désarmé, le joueur reste présent sur les lieux de détention pour une durée de 30 minutes. Après



cette durée ou par paiement, il est considéré avoir fait son temps comme prisonnier et est considéré comme libre et peut quitter les lieux.

24.2 : Il est possible, pour le joueur détenu, de s'évader de façon sécuritaire sans mettre son intégrité physique et psychologique et celle des autres, en danger, sans contrainte de temps.

24.3 : Il est possible pour n'importe quelle Faction / Équipe de faire évader un prisonnier de manière sécuritaire sans mettre son intégrité physique et/ou psychologique et celle des autres, en danger, sans contrainte de temps.

24.4 : Le joueur, aussitôt sorti de sa détention, est considéré comme ayant toutes ses armes fonctionnelles, sauf avis contraire.

24.5 : Les règles **CHARGEUR / MUNITION ET AUTRES ÉQUIPEMENT** s'appliquent.

24.6 : Les règles de **PRISONNIER / OTAGE ET MENOTTE** s'appliquent.

## **MENOTTES**

25.0 : Il est possible pour toutes les Factions / Équipes de menotter un PRISONNIER / OTAGE du scénario.

25.1 : Lorsqu'un joueur est fait prisonnier ou pris en otage, il doit être menotté réellement. S'il y consent, il doit être menotté qu'à l'avant. Il est alors dans son droit de se débattre / s'évader à ses risques et périls.

25.2 : Lorsqu'un joueur qui est fait prisonnier ou pris en otage, n'est pas à l'aise d'être menotté réellement. Il est considéré automatiquement menotté. Il perd alors son droit à s'évader par ses propres moyens.

25.3 : Pour des raisons de sécurité, les PRISONNIERS / OTAGES ne doivent être menottés qu'avec un dispositif qu'ils peuvent retirer eux-mêmes qu'en cas d'urgence.

25.4 : Il est du devoir des assaillants d'assurer la protection physique et psychologique du/des prisonnier(s) / otage(s) jusqu'à ce qu'il soit libéré ou relâché.

25.5 : Le PRISONNIER / OTAGE ne peut en aucun cas se détacher lui-même, à moins d'un avis contraire par les Organisateur ou pour des raisons de sécurité qui peut nuire à son intégrité physique et/ou psychologique.

25.6 : Les règles de **PRISONNIER / OTAGE ET DÉTENTION** s'appliquent.



## **BOUCLIER**

26.0 : Seuls les boucliers balistiques **NON TRANSPARENTS** sont autorisés.

26.1 : Les Grandeurs maximales sont de 36 po de large par 48 po de long.

26.2 : Le Joueur peut avoir seulement en sa possession, qu'une arme de poing dans une main et le bouclier balistique dans l'autre main.

26.3 : Il doit crier "SHIEL HIT", et ne plus se servir de cette protection.

26.4 : Le bouclier balistique est automatiquement détruit sous l'impact de toute GRENADE / MINE ou dispositif, dans une distance de moins de 10 pieds.

26.5 : Le JOUEUR DOIT demander à un INGÉNIEUR de le réparer où en récupérer une équivalente sur un mort en la touchant pour une durée de 2 minutes.

26.6 : Le QG et le RESPAWN n'est pas un atelier de réparation automatique.

## **QG PRINCIPAUX ET AVANCÉES**

27.0 : PEUT servir de RAVITAILLEMENT SEULEMENT et n'est en aucun cas un lieu de RESPAWN. (soumis à la règle CHARGEUR / MUNITION ET AUTRES ÉQUIPEMENT).

27.1 : QG AVANCÉ : S'applique à toutes Factions / Équipes qui veulent en établir un.

Attaque / Défense : Tous les QG PRINCIPAUX et QG AVANCÉ de chaque Faction / Équipe PEUVENT être attaqués.

## **VÉHICULE**

28.0 : On ne tire pas sur les Véhicules.

28.1 : Tout JOUEUR doit garder une distance minimale de 15 pied d'un véhicule en mouvement.

28.2 : **TOUT VÉHICULE** doit circuler vers l'avant seulement à une vitesse MAXIMALE de **5 KM**.

28.3 : **TOUT VÉHICULE** qui doit reculer, doit être accompagné d'une personne qui fait la circulation **À L'EXTÉRIEUR** du VÉHICULE.

Attaque / Défense : Peut-être attaqué ou défendu à tout moment du scénario au moyen d'une GRENADE / MINE / FUMIGÈNE ROUGE dans un rayon de 5 pieds autour de celui-ci. C'est l'unique moyen de stopper un véhicule.

## **TOUR RADIO**

29.0 : La TOUR RADIO est connectée sur la fréquence obligatoire de la Faction / Équipe auquel il appartient.

29.1 : Il peut être utilisé pour écouter ( espionné ) ou pour brouiller la communication.

29.2 : La tour Radio N'EST PAS DÉPLAÇABLE à aucun moment du scénario.

29.3 : Il est **INTERDIT** de MANIPULER / TOUCHER les tours radio, par tous les JOUEURS qui NE SONT PAS INGÉNIEURS, selon la procédure inscrite dans son RÔLE.\*

Attaque / Défense : Peut-être utilisé ou défendu par toutes les Factions / Équipes qui se rendent sur les lieux.

TOUT AUTRES RÈGLEMENT DE SÉCURITÉ DU TERRAIN SUR LEQUEL VOUS JOUEZ EST APPLICABLE ET À PRÉSÉANCE.

VEUILLEZ LES RESPECTER!!!

## **INFORMATIONS**

Le stationnement est situé loin de la zone du scénario, donc, assurez-vous d'avoir :

- Équipement fonctionnel et sécuritaire.
- Nourriture pour toute une journée.
- Argent liquide pour les kiosques de vente.
- Matériel de sécurité Obligatoire et en tout temps sur le Terrain.

## SUGGESTION

- Apportez-vous un chariot de transport pour faciliter le voyage de votre matériel.
- Apportez-vous une boîte fermée à cadenas qui peut être laissée au QG de votre équipe.
- Apportez-vous une caisse de munition afin de contenir les billes volées sur le cadavre de vos ennemis.
- Nous ne sommes pas responsables en cas de vandalisme ou de vols.

