



## **GUIDE OP KESSEL VII**

Tous les membres d'Auvergne 6mm sont heureux de vous accueillir pour ce nouvel opus 2017.

La réussite de cette OP sera aussi de vos faits et de votre comportement.

Pour une meilleure expérience de Kessel VII, veuillez prendre connaissance de l'intégralité du document suivant.

*l'équipe Auvergne 6mm*

<b>Briefing.....</b>	<b>p2-3-4</b>
<b>Forces en présence.....</b>	<b>p5</b>
<b>Ordre de bataille Russie/Grèce.....</b>	<b>p6</b>
<b>Ordre de bataille Eurocorps.....</b>	<b>p7</b>
<b>Localisation / Inscription / PAF.....</b>	<b>p8</b>
<b>Organisation sur le terrain.....</b>	<b>p9</b>
<b>Règles du jeu.....</b>	<b>p10</b>
<b>Matériel et puissance.....</b>	<b>p11</b>
<b>Règles d'airsoft sur le terrain.....</b>	<b>p12-13-14</b>

# KESSEL VII : OPERATION VAARLAM

*Période: Futur proche.*

*Contexte: (étroffé depuis les dernières op)*

La construction de l'Union Européenne s'est achevée et elle est devenue une Europe Fédérale de manière effective, divisée en Landers. La France a cessé d'exister en tant que pays et a été divisée en 8 grosses régions, le reste étant fusionné avec des morceaux d'Allemagne, d'Italie ou de Belgique. Les départements d'outre-mer étaient devenus indépendants ou sous tutelle.

Les régions constituant l'ancienne France, suite à de nombreux remous, ont vu leur population se révolter contre cet état de fait et grâce aux restes de l'armée française, a renversé les élites en place pour reconstituer une République Une et Indivisible. Une purge avec des tribunaux d'exception ont été institués pour juger ceux qui avaient trahi et contribué à la perte du pays.

La langue française redevenue officielle et les prérogatives régaliennes de la nation restaurées, la nouvelle République française réinstalle la capitale à Paris. La VIIème République a été proclamée. Une élection présidentielle a rapidement été organisée et un gouvernement mis en place.

Le nouveau gouvernement élu, traduisant la volonté populaire ne désirant plus d'une Europe fédérale, a décidé de faire sécession pour retrouver son indépendance et proposer une autre voie. La Russie a rapidement reconnu la souveraineté retrouvée de la France et a conclu une alliance. Bruxelles, alliée aux États-Unis et au Canada, refusant cet état de fait envoie l'Eurocorps, l'armée fédérale, contre les régions s'étant ralliées au mouvement et ayant reconstituées la France.

Face à l'intransigeance de Bruxelles et de ses alliés la guerre était inévitable....

L'Eurocorps et ses alliés avaient déclenché leur offensive le 21 juin à 03H01 201X. L'offensive est passée par la Suisse. Le but était de couper la France en deux en fonçant vers l'Océan Atlantique, pendant que les autres armées lançaient des attaques mesurées aux frontières. Le front sur la frontière italienne tenait avec seulement une division, la 18e composée de trois régiments dont un de réservistes. Elle s'était même payé le luxe d'une contre-offensive dans le secteur de Barcelonnette. L'Eurocorps avait réussi une légère percée du côté de Dunkerque, qui avait été contenue. Le reste du front était resté stable malgré l'offensive dans le secteur Suisse.

Jusqu'au 2 juillet, les forces françaises reculaient pied à pied, mais dans le secteur de Bourgoin-Jallieu, la 2e et la 11e division exsangues ont été pulvérisées ainsi que plusieurs autres unités. La ligne de front a été rompue et l'armée française recule depuis plus de 8 jours sans interruption. Les tentatives pour reconstituer une ligne de défense se sont avérées vaines. Lyon a été prise, Saint Étienne est en état de siège, la ligne Mâcon/Oyonnax tend à se stabiliser. Mais l'ennemi est aux portes de l'Auvergne.

Le 14e Régiment d'infanterie, appuyé par la 3e Brigade de Spetnaz, ont repoussé les Forces Européennes et ses alliés après d'âpres combats. Les Français ont pu maintenir le statu-quo sur leurs frontières et, après plusieurs coups de main, ils ont même réussi à porter les combats dans la plaine du Pô en Italie. La 5e armée française a réussi à conquérir l'essentiel de la rive gauche du Rhin.

# **KESSEL VII : OPERATION VAARLAM**

Toutefois, l'attention des combats s'est déplacée à l'Est. La Mère Russie est maintenant agressive comme au temps de la Grande Guerre Patriotique. En effet, comme en 1945, un «Front de l'Est» avait resurgi. Un des points névralgique des combats se situait à Kaliningrad. Les troupes européennes voulaient prendre cette enclave car elle était le siège de la base de la flotte russe pour la Baltique. L'Ours Russe allait devoir à nouveau se défendre...

Après deux ans de combats et malgré deux tentatives de pourparlers de paix qui se sont soldées par des échecs cuisants, la bataille de Suisse sur le front occidental s'est soldée par la victoire franco-russe au prix de lourdes pertes. La Suisse, nouvellement libérée, a accepté, en contrepartie d'un statut autonome spécial de faire partie intégrante de la France. La France s'étend désormais des Pyrénées au Rhin, la Suisse et jusqu'à Gênes. Les forces européennes, après une offensive réussie dans les Pyrénées orientales, s'est retirée après la contre-attaque victorieuse de la 7e armée.

La poche de Kaliningrad a fini par tomber après une bataille héroïque, mais la marche sur Vilnius pour reprendre la ville aux troupes de Moscou s'est soldée par une cuisante défaite pour l'Eurocorps. L'ensemble des Pays Baltes sont tombés au profit de la Russie à l'exception de l'enclave de Talinn. Des rumeurs prégnantes sur la possibilité d'un rattachement de la Biélorussie à la fédération de Russie, par volonté mutuelle pourraient se vérifier très prochainement.

Un nouveau front s'est ouvert depuis peu. En effet, tous les regards sont tournés vers la Grèce suite à sa décision de faire sécession et de rejoindre la coalition francorusse.

Pendant plusieurs mois des manifestations de plus en plus nombreuses pour la paix avaient eu lieu au quatre coins du pays. Jusqu'à 3 millions de personnes sont descendues dans les rues. Devant la pression populaire et le refus des forces de l'ordre de réprimer celles-ci, le gouvernement Antiapakos décide de faire un virage politique à 180 degrés et d'associer l'opposition. La Grèce suspend tout remboursement de sa dette à Bruxelles et organise une grande consultation populaire sur l'avenir du pays. Le référendum victorieux du Oui à la sortie de la fédération européenne précipite les choses.

Les Fédéralistes européens avaient massé en secret des troupes aux frontières de la Grèce en cas de Victoire du Oui à l'Indépendance. Celles-ci lancent l'offensive : Lord Byron à 07h01 à la publication des résultats officielles avec 86,9 % pour le Oui.

Cela fait cinq jours que les troupes de l'Eurocorps ont envahi la Grèce comme d'autres en leur temps....Le président de l'Union Européenne Hans Van Bergen lors d'une allocution qui a suivi l'entrée des troupes chez les Hellènes a redit que «Le drapeau européen flottera à nouveau très bientôt sur l'Acropole, car cela constitue un devoir de civilisation et de démocratie au regard de l'Histoire», «Nous ne pouvons abandonner le berceau de la démocratie à un pays devenu sénile » et il a ajouté «Si les peuples continuent à avoir des comportements suicidaires, il en va de notre conscience morale de les protéger d'eux-mêmes et par la force s'il le faut».

Le gouvernement Antiapakos a décrété l'état d'urgence et fait un appel officiel aux forces franco-russe. Le premier ministre avait pris contact depuis trois mois, au vu des sondages et de la ferveur populaire donnant une grande probabilité à la victoire du Oui au référendum, avec les Russes pour entamer une coopération économique et militaire. Les russes ont rapidement envoyé des conseillers pour commencer à entraîner et ré-équiper la nouvelle armée nationale grecque.

# **KESSEL VII : OPERATION VAARLAM**

A l'heure actuelle, les forces de l'Eurocorps, parties des provinces d'Albanie, Macedoine et de Bulgarie sont victorieuses, elles ont prise Ptolémaïda et Alexandroupoli ainsi que quasi toutes les villes d'Epire et de Thessalie. La majeure partie de la Grèce Centrale est tombée. Elles ont mis le siège devant Thessalonique, Kavala ainsi que Larissa. L'essentiel de l'effort est supporté par les groupes d'armées Macédoniens. Rhodes et le reste des îles des Dodecanese ont été prises par la Xe Euroflotte et la VIIe flotte états-unienne. La Crête résiste bien pour le moment à une vaste opération aéroportée. Les troupes de Bruxelles ne se trouvent plus qu'à 100 km d'Athènes.

Le monde retient son souffle face à ce qui sera sûrement l'un des tournants de cette guerre. L'ombre de Marathon, de Salamine et de Missolonghi plane sur ce nouvel épisode de l'histoire d'un pays cinq fois millénaire...

# FORCES EN PRESENCE

## ARMÉE FÉDÉRALE RUSSE :

Effectif : 75

Camouflages : Toutes tenues russes et de pays de l'Est alliés (*sauf CE*)

## EUROCORPS :

Effectif : 75

Camouflages : CE, Cadpat, Flecktarn, MTP, Dpm, Vegetato.

*Tous les camo US sont interdits sauf rares exceptions prévues à cet effet !!!*

## TYPES D'UNITÉS :

Il existe trois types d'unités pour cette OP, les unités de lignes, les unités de chocs et les unités spéciales :

**Les UNITÉS DE LIGNE** : Les unités de ligne sont des unités centrales de l'armée en jeu. Elles sont la force vive et jouent un rôle prépondérant au combat. Elles interviennent en premières lignes et sont de tous les assauts. **Sigle UL**

**Les UNITÉS DE CHOCS** : Elles sont les pompiers du front, elles peuvent être appelées à tout moment à l'autre bout du théâtre d'opération ou elles sont engagées. Elles sont endurantes et un commandant peut compter sur elles en toutes circonstances. (Unités d'airsoft plus confirmées physiquement). **Sigle UC**

**Les UNITÉS SPÉCIALES** : Elles sont spécialisées dans la reconnaissance et l'appui ponctuel. Elles sont très compétentes dans le contact avec les populations locales et dans les missions qui requièrent doigté et subtilité. (Unités d'airsoft plus orientés rp). **Sigle Usp**

*Faites bien attention quand vous vous inscrivez au type d'équipe que vous choisissez, il ne faudra pas se plaindre après. Compte tenu des contingences qui peuvent résulter lors d'une OP le commandant joueur devra tenir un maximum compte des équipes choisies mais il faudra être indulgent dans la mesure où tout ne se déroule pas toujours comme on le souhaite lors d'une bataille. Il pourra y avoir un ajustement éventuellement suivant les demandes.*

# ARMEE FEDERALE RUSSE ET ARMEE NATIONALE GRECQUE

## État-major :

Commandant =>  
Aide de Camp =>  
Radio =>  
Soldat =>  
Soldat =>

## 8-Section Berlin 2 *Sigle UC*

Chef => Sergent  
Infirmier =>  
Soldat =>  
Soldat =>  
Soldat de soutien =>

## Compagnie Kilkis (Grec) :

### 1-Section Kilkis 1 *Sigle UL*

Chef => Lieutenant  
Infirmier =>  
Soldat =>  
Soldat =>  
Soldat de soutien =>

### 2-Section Kilkis 2 *Sigle UL*

Chef => Sergent  
Infirmier =>  
Soldat =>  
Soldat =>  
Soldat de soutien =>

## Compagnie Maravar (Russe)

### 9-Section Maravar 1 *Sigle UC*

Chef => Lieutenant  
Infirmier =>  
Soldat =>  
Soldat =>  
Soldat de soutien =>

### 10-Section Maravar 2 *Sigle UC*

Chef => Sergent  
Infirmier =>  
Soldat =>  
Soldat =>  
Soldat de soutien =>

## Compagnie Vistule (Russe) :

### 3-Section Vistule 1 *Sigle UL*

Chef => Lieutenant  
Infirmier =>  
Soldat =>  
Soldat =>  
Soldat de soutien =>

### 4-Section Vistule 2 *Sigle UL*

Chef => Sergent  
Infirmier =>  
Soldat =>  
Soldat =>  
Soldat de soutien =>

## Compagnie Narva (Russe) :

### 11-Section Narva *Sigle Usp*

Chef => Lieutenant  
Infirmier =>  
Soldat =>  
Soldat =>  
Soldat de soutien =>

### 12-Section Narva *Sigle Usp*

Chef => Sergent  
Infirmier =>  
Soldat =>  
Soldat =>  
Soldat de soutien =>

## Compagnie Magistral (Russe) :

### 5-Section Magistral 1 *Sigle UC*

Chef => Lieutenant  
Infirmier =>  
Soldat =>  
Soldat =>  
Soldat de soutien =>

### 6-Section Magistral 2 *Sigle UC*

Chef => Sergent  
Infirmier =>  
Soldat =>  
Soldat =>  
Soldat de soutien =>

## Compagnie Evzone 5 (Grec) :

### 13-Section Evzone 5/1 *Sigle Usp*

Chef => Lieutenant  
Infirmier =>  
Soldat =>  
Soldat =>  
Soldat de soutien =>

### 14-Section Evzone 5/2 *Sigle Usp*

Chef => Sergent  
Infirmier =>  
Soldat =>  
Soldat =>  
Soldat de soutien =>

## Compagnie Berlin (Russe) :

### 7-Section Berlin 1 *Sigle UC*

Chef => Lieutenant  
Infirmier =>  
Soldat =>  
Soldat =>  
Soldat de soutien =>



## État-major

Commandant =>  
Aide de Camp =>  
Radio =>  
Soldat =>  
Soldat =>

## 8- Section Bucephale 2 *Sigle UC*

Chef => Sergent  
Infirmier =>  
Soldat =>  
Soldat =>  
Soldat de soutien =>

## Compagnie Mazurie (AIL) :

### 1- Section Mazurie 1 *Sigle UL*

Chef => Lieutenant  
Infirmier =>  
Soldat =>  
Soldat =>  
Soldat de soutien =>

### 2- Section Mazurie 2 *Sigle UL*

Chef => Sergent  
Infirmier =>  
Soldat =>  
Soldat =>  
Soldat de soutien =>

## Compagnie Asparoukh (Bulg) :

### 9- Section Asparoukh 1 *Sigle UC*

Chef => Lieutenant  
Infirmier =>  
Soldat =>  
Soldat =>  
Soldat de soutien =>

### 10- Section Asparoukh 2 *Sigle UC*

Chef => Sergent  
Infirmier =>  
Soldat =>  
Soldat =>  
Soldat de soutien =>

## Compagnie Viriate (P) :

### 3- Section Viriate 1 *Sigle UL*

Chef => Lieutenant  
Infirmier =>  
Soldat =>  
Soldat =>  
Soldat de soutien =>

### 4- Section Viriate 2 *Sigle UL*

Chef => Sergent  
Infirmier =>  
Soldat =>  
Soldat =>  
Soldat de soutien =>

## Compagnie Mura (Bulg) :

### 11- Section Mura 1 *Sigle Usp*

Chef => Lieutenant  
Infirmier =>  
Soldat =>  
Soldat =>  
Soldat de soutien =>

### 12- Section Mura 2 *Sigle Usp*

Chef => Sergent  
Infirmier =>  
Soldat =>  
Soldat =>  
Soldat de soutien =>

## Compagnie Gaugameles (Mace) :

### 5- Section Gaugameles 1 *Sigle UL*

Chef => Lieutenant  
Infirmier =>  
Soldat =>  
Soldat =>  
Soldat de soutien =>

### 6- Section Gaugameles 2 *Sigle UL*

Chef => Sergent  
Infirmier =>  
Soldat =>  
Soldat =>  
Soldat de soutien =>

## Compagnie Pakozd (Hong) :

### 13- Section Pakozd1 *Sigle Usp*

Chef => Lieutenant  
Infirmier =>  
Soldat =>  
Soldat =>  
Soldat de soutien =>

### 14- Section Pakozd 2 *Sigle Usp*

Chef => Sergent  
Infirmier =>  
Soldat =>  
Soldat =>  
Soldat de soutien =>

## Compagnie Bucephale (Mace) :

### 7- Section Bucephale 1 *Sigle UC*

Chef => Lieutenant  
Infirmier =>  
Soldat =>  
Soldat =>  
Soldat de soutien =>

# LOCALISATION ET TYPE DE TERRAIN

## Terrain :

- **Thiers (63) : 45.838296 3.564285**

- 17 hectares
- Présence d'infrastructures en dur pour jouer.
- Terrain montagneux. Donc beaucoup de pentes !

**Prévoir de l'eau en conséquence et une tenue adaptée !**

**Les joueurs devront utiliser également l'eau donnée dans la paf et en prévoir en plus !**

## INSCRIPTION ET PAF

### Paf :

La Paf s'élève à un montant de 38,50 euros :

- Elle comprend le repas traiteur du samedi soir (paella à volonté et flan pâtissier) et le petit déjeuner du dimanche matin (viennoiserie et une boisson chaude de type chocolat, café, thé).
- Elle comprend trois litres d'eau par personne
- Elle ouvre l'inscription au parcours de tir en équipe. (PA et Réplique d'épaule)
- Elle ouvre une inscription à la tombola Kessel VII.

### Inscription :

- 1- Vous vous inscrivez sur le forum de l'association, faites votre présentation dans le poste **Présentation**.
- 2- Vous allez ensuite dans le poste de l'**Op Kessel VII : Opération Vaarlam**. Vous postez le type d'unités ou vous souhaitez aller et le nombre de places.
- 3- Vous attendez qu'un organisateur vous dise oui ou non. Si c'est oui vous devez remplir le formulaire via le lien et effectuer le paiement dans la foulée.
- 4- Uniquement les inscriptions complètes et le paiement effectué seront valides.
- 5- S'il y a désistement alors que les inscriptions ont été validées aucun remboursement ne sera fait.

Vous avez jusqu'au 15 juin pour vous inscrire.

Inscription en ligne sur notre compte PAYPAL (par PAYPAL ou CB)

**Merci de bien vous signaler sur le forum avant de vous inscrire pour que nous puissions valider ou pas suivant les places. Si vous vous inscrivez sans autorisation vous serez remboursé et votre inscription refusée.**



# **ORGANISATIONS SUR LE TERRAIN**

## **ARRIVÉE :**

- Possibilité d'arriver entre 17 et 21 heures dernier carat le vendredi.
- Barbecue à disposition le vendredi.
- Arrivée à 7h00 au terrain le samedi. Nous engageons les participants à venir autant que possible le vendredi pour un gain de temps le samedi.
- Dès arrivée passage au chroni. Prévoir d'avoir les répliques prêtes et à portée de main.
- Dans un souci de confort et d'efficacité d'organisation, veillez à venir avec vos chargeurs déjà remplis sauf un pour passage chroni.
- Bille à 0,20 g fourni pour le passage.

## **DÉROULEMENT :**

**! LES RETARDATAIRES NE SERONT PAS ATTENDUS !**

## **VENDREDI :**

- Briefing générale et briefing des équipes USP vers 20H30/21 heures suivant les arrivées.

## **SAMEDI :**

- Briefing léger/règles de sécurité 9H00. Suivant les effectifs, possibilité de le commencer la veille.
- Début de partie 10H00.
- Arrêt des hostilités vers 18H00. Arrêt possible avant suivant le temps.
- Parcours de tir à 19H00.
- Ouverture de la buvette (sodas, bières - l'alcool nuit à la santé, à consommer avec modération - tout abus pourrait entraîner une expulsion).
- Repas vers 20H00.

## **DIMANCHE :**

- Petit déjeuner à 8H00. Remise des prix de la tombola et du parcours de tir.
- Briefing léger/règles de sécurité à 9H00.
- Début de partie 9H30.
- *Finex le dimanche vers 15/16 heures.*
- *Possibilité de dormir sur place jusqu'au 14 août.*

## **REPAS :**

- Prévoir tentes et nécessaires pour couchage.
- Prévoir 2 repas: Repas midi samedi et dimanche midi, prévu en jeu car partie non stop.

## **COMPORTEMENT :**

- ***-Si un joueur est pris sous emprise de stupéfiants il sera exclu avec ses collègues venus avec lui.***
- ***-Si les règles de Fair Play ne sont pas respectées conformément à la Charte d'Auvergne 6mm le ou les joueurs seront expulsés.***

# REGLES

## RÈGLES MÉDICALES :

- Une touche => out.
- Première touche utilisation du bandage.
- Deuxième touche retour au Respawn.
- Si l'infirmier est touché deux joueurs doivent le soigner, l'un lui faisant un bandage et l'autre en même temps le maintien au sol. Les joueurs qui soignent le médic ne peuvent combattre.
- Si au bout d'environ 5 minutes le blessé n'a pas été soigné, il doit retourner au respawn le plus proche. Il peut le faire avant s'il juge que personne ne pourra venir le soigner.

## RESPAWNS :

- Respawn toutes les 10 minutes à heures fixes pour les joueurs. (10h00, 10h10, 10h20, 10h30, etc.)
- Interdit de respawnner sur une zone attaquée. Une bille qui tape une fois de temps en temps ne constitue pas une attaque. Pour qu'une zone soit considérée comme attaquée, il faut des combats d'envergure.
- Pour que l'on puisse respawnner il faut que le drapeau de son camp soit levé sinon impossible, il faut aller au suivant. Drapeau rouge pour l'armée Russe et drapeau bleu pour l'Eurocorps.

## UTILISATIONS DES GRENADES :

Seul les grenades au CO2 ou type Tornado sont autorisées.  
Les grenades doivent dans les 2 cas ci-dessous lancer des billes.

- Les grenades lancées dans un bâtiment le nettoient.
- Les grenades lancées à l'extérieur sont à la touche.

## ENGAGEMENT BÂTIMENTS :

- Dans les bâtiments se sont les distances d'engagements qui s'appliquent.

## RECHARGEMENT :

- Le regrainage des chargeurs ne se fait qu'à un respawn quand le joueur est out.
- Pas d'utilisation de BB-loader hors respawn sauf pour les snipers.

# **MATERIEL ET PUISSANCE**

## **PUISSANCES :**

- AEG FULL : 350 FPS
- AEG Semi : 400 FPS
- Bolt : 450 FPS
- PA : 310 FPS

## **EMPORT MATÉRIEL ET MUNITIONS :**

- Emport limité sur soi en munitions 8 midcap maximum.
- 1 Réplique d'épaules et 1 réplique de poing
- 1 Ammo box pour les répliques de soutien de type 249.
- Chargeurs PA: 3 permis au total.
- Possibilité de répliques de secours (tester si besoin avec un orga)
- Possibilités d'amener une réplique de secours. Mais au-delà le passage chroni se fera suivant les besoins.
- Des contrôles chroni aléatoires pourront être effectués sur le terrain pendant la phase de jeu et des tirs également pourront être effectués sur les joueurs.

## **MATÉRIEL OBLIGATOIRE À AVOIR :**

- Utilisation de bille bio obligatoire.
- Chaque joueur doit avoir une radio.
- Chaque joueur doit avoir un bandage blanc pour les soins.
- Chaque joueur doit prévoir une montre.
- Chaque joueur doit prévoir un gilet jaune.

## **MATÉRIEL PROHIBÉ :**

- HPA interdit
- Lasers toutes classes.
- Pyrotechnies (fumigènes/grenades).
- Les chargeurs a hautes capacités/Hight Cap sont interdits

# **LES REGLES D'AIRSOFT SUR LES TERRAINS D'AGMM**

## **PROTECTION, URGENCE :**

- 1- On n'enlève sous aucun prétexte ses lunettes de protection.
- 2- S'il advenait que pour X ou Y raisons quelqu'un se retrouve sans lunettes il doit mettre un bras devant ses yeux, marcher vers la zone neutre et faire appeler un orga.
- 3- Si quelqu'un fait un malaise ou sens que cela ne va pas aller. Il prévient ou fait prévenir un orga. Si vous avez des soucis de santé particuliers prévenez un orga. Nous ne voulons pas être indiscret sur vos vies juste prévenir les risques. Ceci dans un but d'anticiper tous problèmes.

## **RÈGLES D'ENGAGEMENTS :**

- 1- Quand vous êtes touché vous devez crier « Out » ou « Touché ». Vous levez le bras et sortez votre foulard ou mettez votre gilet jaune.
- 2- Pas de tirs en dessous de 5 mètres au PA, 10 mètres à l'ATEG et 20 mètres au Bolt. Après faites preuve de bon sens suivant les situations.
- 3- Une réplique touchée, elle est « Réplique Out ». Vous devez continuer au PA ou au couteau d'entraînement jusqu'au prochain respawn.
- 4- Si vous êtes en dessous de la limite de sécurité faites un Freeze. Un Freeze se fait joueur par joueur. Pas de rafales. Un joueur peut refuser le Freeze à ses risques et périls.
- 5- Pas de tir à la libanaise. Les rafales doivent être courtes.
- 6- Essayez autant que possible d'éviter les tirs à la tête sauf si c'est tout ce qui dépasse quand votre adversaire est caché.
- 7- Il est possible de tirer quelqu'un pour le soigner. Le joueur Out doit se laisser un minimum traîner pour rester un tant soit peu réaliste. On peut se faire traîner sur 2/3 mètres pas sur 50.
- 8- Si un Out se trouve dans sur la ligne de feux des combats. Il doit soit s'allonger, soit s'écarter pour ne pas perturber les échanges. Il est interdit d'obstruer le jeu.
- 9- Les Highlanders, c'est dehors. Par contre soyez indulgent parfois on peut ne pas sentir une bille dans le feu de l'action. Ou l'on peut penser avoir touché un joueur alors que pas du tout. Essayer de ne pas tomber dans le Syndrome du mauvais conducteur (je suis un bon joueur et je ne fais jamais d'erreur et c'est les autres qui trichent ou jouent mal).
- 10- Quand le jeu est stoppé avec les termes « Halte au jeu » pour X ou Y raison on n'en profite pas pour avancer. On reste là ou l'on se trouve jusqu'à reprise du jeu « Reprise du jeu » ou autres instructions. Cela fait partie du Fair Play, nous ne sommes pas des tricheurs de ce fait pas d'anti-jeu.
- 11- Un respawn attaqué de manière significative devient inactif. Une bille qui tape de temps sur le Respawn n'est pas considéré comme une attaque majeure.

# **LES REGLES D'AIRSOFT SUR LES TERRAINS D'AGMM**

12- Une bille qui rebondit sur quelque chose et vous touche ne vous met pas Out. Pas de tir en cloche sauf grenades ou mortiers.

13- Si vous tirez sur quelqu'un de votre camp, cela s'appelle un Tir Ami donc la personne est considérée comme Out.

14- Si quelqu'un vous met Out alors qu'il est très bien caché dans les fourrées. Ne criez pas Out pour éviter de le faire repérer, lever juste le bras et sortez votre foulard.

15- Nous ne jouons pas à la parlante. Il est interdit quand on est Out de désigner des cibles ou donner des renseignements à ses collègues non Out. Cela s'applique même à la radio

16- On ne tire pas sur quelqu'un qui discute avec un organisateur.

## **LITIGES :**

1- En cas de litiges pas d'insultes, de mots déplacés ou de gestes d'humeur. Allez voir un orga. (Si un orga doit trancher il fait se serrer la main aux deux joueurs quoiqu'ils disent à la fin du litige).

2- Ne ne pas oublier que ce n'est qu'un jeu et que personne ne joue sa vie.

3- Un orga ne peut pas tout et ne peut pas être derrière chaque joueur alors à chacun de faire preuve de fair-play et de savoir vivre. Un orga est là pour veiller à la mise en œuvre et à la bonne marche du jeu mais il n'est pas non plus le bureau des pleurs.

4- Si vous souhaitez vous plaindre d'un joueur donner nous son pseudo et pas juste «c'est un russe» ou «c'est un gars en CE». Sachant qu'il y a un certain nombre de joueurs dans chaque camp, les recherches risquent d'être compliquées...

5- En cas de soucis grave les organisateurs se réservent le droit de prendre une sanction appropriée qui peut conduire s'il le faut à l'exclusion temporaire ou définitive du jeu.

6- Dernier point nous ne sommes pas au foot on ne conteste pas les « questions d'arbitrage ».

## **POLITESSE :**

1- S'il y a des départs anticipés, merci de prévenir un orga c'est la moindre des politesses. Si durant le jeu vous aller en Zone Neutre, signalez-le à un organisateur ou au commandant pour savoir quels sont les effectifs qui jouent en temps réel.

2- Les joueurs qui se croit à Call of Duty qui n'aiment pas marcher ou qui souhaitent se plaindre voir pleurer car il faut se bouger sont priés de rentrer chez eux. Ils se sont trompés de loisirs. Idem pour ceux qui pensent que l'airsoft est un jeu genre foot ou rugby ou le drapeau à prendre doit être pile au milieu. Pas de ça chez nous.

3- Nous sommes tous adultes alors comportons-nous comme tel même si parfois l'airsoft peut donner l'impression de retourner en enfance.

# **LES REGLES D'AIRSOFT SUR LES TERRAINS D'AGMM**

## **RP JEUX :**

- 1- Quand un orga, un pnj ou un commandant parle à la radio on lui répond. Cela pour la bonne marche du jeu.
- 2- Un PNJ qui dit qu'il est hors-jeu doit être considéré comme tel et ne doit pas être importuné. On ne tire pas sur un PNJ sauf si l'orga l'a autorisé dans le cadre d'un scénario.
- 3- Un joueur repéré mais dont on ne peut identifier le camo car dissimulé dans la végétation, se réclame du camp opposé au sien pour ruser et qu'il réussit à éliminer ceux qu'il a berné rien ne pourra lui être reproché.

## **PRÉCISIONS POUR L'OP :**

- 1- ATTENTION QUAND VOUS FUMEZ, VOUS NE JETEZ PAS VOS MÉGOTS. VOUS LES GARDEZ POUR LES JETER PLUS TARD DANS UN LIEU ADÉQUAT.
- 2- EN AUCUN CAS IL NE FAUT BOIRE L'EAU DE LA RIVIÈRE.
- 3- ATTENTION AUX TIQUES OU AUX MOUSTIQUES.
- 4- PENSEZ TOUJOURS À BIEN VOUS HYDRATER. VOUS DEVEZ AVOIR SUFFISAMMENT D'EAU SUR VOUS.
- 5- LES JOUEURS NE DOIVENT PAS FAIRE DE TROU DANS LE MATÉRIEL QUI SERT À FAIRE DES PROTECTIONS (EXEMPLE BÂCHES, ETC,...).
- 6- ON NE MARCHE PAS SUR LES POUSSÉS DE SAPINS QUI SE TROUVENT À FLANC DE COLLINE DANS LE SECTEUR DE NAPALM (SECTEUR VERDUN).
- 7- ON NE VA PAS SUR LES CHAMPS OU LA ROUTE QUI ENTOURE LE TERRAIN. ON NE VA PAS AU-DELÀ NON PLUS DES GRILLAGES OU DU BALISAGE.