

## **PRESENTION DES REGLES « MILSIM » applicables à cette journée**

### MODE MILSIM

L'esprit général du MILSIM (Military Simulation) est de copier fidèlement une situation de combat réelle.

#### L'honnêteté

Une partie de paint-ball de type « MILSIM » requiert une bonne dose d'honnêteté et d'intégrité de la part des joueurs. En effet, il n'y a pas d'arbitres sur le terrain, chaque joueur est son propre juge. Par ailleurs, nous utilisons des règles qui sont plus complexes que la partie de paint-ball de base et nos missions peuvent durer plusieurs heures. Nous savons tous que des erreurs peuvent et vont survenir, nous tenons cependant à en diminuer le nombre le plus possible. Les gens incapables de faire preuve d'honnêteté, de bonne volonté ou qui ne respectent pas les règlements sur le terrain et dans les « safe zones » seront exclus.

#### Être touché

#### La touche

Dans le but de promouvoir un réalisme sans pareil, nous utilisons la touche pour déterminer les morts et les blessés. Une touche signifie que le contact d'une balle, qu'elle éclate ou non, est considéré comme un « hit ». L'honnêteté est de mise, car vous êtes les seuls responsables! Les tricheurs seront exclus.

#### Touché sur le marqueur

Si votre arme est touchée, vous n'êtes pas mort, mais votre arme est non opérationnelle. Dans cette situation, vous pouvez prendre votre arme secondaire si vous en possédez une, simuler de prendre une arme sur un cadavre à proximité (d'où l'importance pour les morts de rester au sol) en la touchant et en essuyant la peinture sur votre arme ou encore, si votre arme est réellement brisée, retourner au camp de base et remettre votre arme SÉCURISÉE au technicien en fonction qui vous en remettra une nouvelle.

#### Blessure non mortelle

Une blessure non mortelle correspond aux membres, aux bras et aux jambes.

Si vous êtes blessé, vous devez vous mettre à couvert dans un rayon maximal de 3 mètres

Dans le cas contraire, vous devez vous asseoir sur le sol.

Vous pouvez parler mais vous ne pouvez pas utiliser d'armes (Aucunes !)

#### Blessures Mineures

Si vous recevez une seule balle lors de votre première rafale, vous pouvez être soigné par un autre opérateur

Blessures majeures

Si toutefois vous recevez plusieurs balles lors de votre première rafale, seul le Médic peut vous guérir car vous aurez de besoin d'un bandage par touche « hit ».

- Vous ne pouvez être soigné qu'une seule fois.
- A la deuxième rafale vous êtes considéré mort.
- Si vous êtes blessé et non guéri pendant plus de 5 minutes vous êtes mort.

Si votre bandage tombe, il doit être remplacé convenablement par un autre opérateur avant de continuer votre mission.

(Les pièces d'équipements sont considérées comme faisant parti de votre corps.)

### Déplacement d'un mort ou d'un blessé

Pour déplacer une personne incapacité, il faut garder un contact physique "réel et plausible" avec cette dernière. Ex: Passer le bras au niveau des épaules, tirer une victime au sol grâce à la poignée de sa veste.

\*\*\*Le transport de pompier ou poche de patate n'est pas conseillé\*\*\*

\*\*\*Un blessé transporté par un coéquipier doit marcher, il ne peut PAS courir. \*\*\*

Cependant, si vous êtes en train de transporter un blessé ou un mort vous ne pouvez pas utiliser d'arme à moins de déposer le dit blessé.

### Blessure mortelle

Un joueur est considéré mort si :

- Une balle (qui éclate ou non) atteint le joueur au tronc ou à la tête
- Une grenade « explose » dans la même pièce que le joueur
- Une grenade « explose » dans un rayon visuel de 3 mètres.

Un mort ne PEUT PAS parler, en aucune circonstance! La seule exception : un mort doit dire « je suis mort » à quelqu'un qui vient prendre son pouls.

Un mort reste au sol à l'endroit de son décès jusqu'à ce que l'action se soit déplacée dans un autre secteur, ou qu'au moins 15 minutes se soient écoulées. Un mort au sol est encore utile, quelqu'un peut avoir besoin de grenades, de balles, d'une arme de rechange, etc.... avec l'autorisation de la personne.

Un mort peut être déplacé par un joueur vivant en mettant la main sur l'épaule du mort. Le mort retombe au sol dès qu'il est lâché.

Un mort se déplaçant pour retourner à la « safe zone » doit le faire de manière à obstruer le moins possible la partie encore en cours. Par exemple, ne traversez pas la ville en plein milieu alors que des tirs sont échangés entre deux bâtiments !

Vous pouvez servir de couverture pour protéger une personne sur votre consentement seulement.

Un mort doit comprendre que malgré qu'il soit mort, il risque QUAND MÊME de se faire tirer dessus, particulièrement si d'autres personnes sont situés derrière le mort. Ça va arriver SOUVENT. Si vous n'êtes pas capable d'endurer cela, ou encore si vous êtes du genre à vous énerver pour ce genre de chose en criant « overkill » dès que vous recevez plus de 2 balles, eh bien abstenez-vous de venir jouer.

\*\*Tout joueur qui sort du terrain de jeu ou rentre dans une zone neutre peu importe la raison, est considéré comme mort et doit attendre la prochaine partie ou respawn.

Vous ne pouvez prétendre que vous êtes mort, vous l'êtes ou pas, point!

### Matériel et équipement

Les scénarios permettent l'utilisation de matériel et d'équipement non conventionnel aux parties de paint-ball conventionnelles.

Si une pièce d'équipement n'est pas présente dans la liste ou en cas de doute, toujours vérifié avec les organisateurs avant l'événement. Tout engin explosif plus gros qu'un simple pétard doit être approuvé par les organisateurs.

#### Armes secondaire

Autant que vous pouvez en traîner

Les pistolets de air soft son permis, sous approbation du centre où la mission se déroule.

#### Grenades

La grenade doit ressembler un peu à une vraie grenade (forme et grosseur) et doit faire un bruit d'explosion suffisamment fort.

Deux grenades par personne par jours

#### Mines

Toutes les mines, claymore qui sont utilisées avec poudre, peinture et billes BB. Même zone fatale que la grenade.

#### Tie-rape / menottes

Des tie-rape ou menottes peuvent être utilisés pour faire un prisonnier.

Vous ne pouvez pas :

- Attacher les jambes
- Attacher les bras dans le dos

#### Trousse de soins individuelle (trousse médicale)

Les trousse de soins se 'renouvellent' entre chaque scénario, par contre le médecin peut renouveler sa trousse en tout temps en retournant à la base.

La trousse est composée de :

- Un bandage crédible (deux tours de la blessure)
- Un coagulant
- Une seringue

#### Veste pare balles

Certains scénarios peuvent faire usage d'une veste par balles au gré des organisateurs.

#### Casque

Autorisé mais sans avantage tactique

#### Armes spéciales

Les armes spéciales sont permises et encouragées, mais elles devront être approuvées par le comité des organisateurs.

#### Bazooka

Les bazookas ne peuvent tirer que des nerfs  
Les bazookas peuvent détruire les véhicules selon le scénario.  
Les bazookas peuvent détruire les bâtiments selon le scénario.

#### Mitrailleuses lourdes

Les mitrailleuses sur roulettes ou sur trépied munies d'un bouclier sont immunisées contre la touche sur l'arme. Le bouclier de l'arme doit être opaque

#### Mortier

Avec approbation des organisateurs

#### Autres armes

Les autres armes devront être soumises à l'approbation des organisateurs.

#### Missions

Les missions sont préalablement écrites donc aucune modification en cour de route n'est permise sauf avis contraire du Leader de la journée ou du 2IC

#### Début et fin

Seul le Leader peut débiter ou mettre fin à une mission. En l'absence du Leader c'est le 2IC qui prend le contrôle

#### Les trous

Les trous non volontairement conçu sont un avantage visuel mais il est interdit de tirer au travers.

#### Prise de possession d'une maison

Selon le scénario des organisateurs

#### Destruction d'un bâtiment :

Selon le scénario des organisateurs

#### Opforce

Les op-forces reçoivent un code de comportement avant la mission. Rouge, jaune, vert.

Vert = comportement non agressif, rien ne leur indique qu'il pourrait être bientôt attaquer.

Jaune = Sur leurs garde. Rien ne leur indique qu'il devrait être bientôt attaquer, mais leur position est a risque.

Rouge = Agressif, il sont prêt et alerte a réagir.

Les ops-forces, seront identifiés au gré des organisateurs.

#### Respawn

On doit suivre les directives spécifiques à chaque mission pour les respawn. Mais à noter qu'un jugement est nécessaire. Vous pouvez revenir au jeu dans un endroit non contrôlé par l'ennemi et non visible de celui ci. Ne pas revenir en plein milieu de ces lignes.

#### Les rôles

Voici les rôles que les opérateurs auront à suivre lors des scénarios. Certains sont spécifiques à des scénarios et seront joués sur rotation afin de partager l'expérience. Les sous classes de soldats seront limités selon le scénario et la quantité de participants. Bien entendu, ces règles peuvent être modifiées pour les fins d'une mission.

#### Commandant CC

Il est responsable d'expliquer aux membres de son équipe les objectifs du scénario. Il coordonne les actions avec ses Chefs de sections et ce synchronise avec les organisateurs pour le début de la partie.

#### Commandant en second 2IC

Assure le commandement en l'absence du commandant

#### Soldat

Le soldat est l'opérateur standard d'une équipe. Selon le scénario et la quantité de joueurs, des soldats spécialisés seront incorporés. Les soldats spécialisés ont les mêmes caractéristiques que le soldat standard avec quelques exceptions.

Caractéristiques du soldat régulier :

- Entre 200 et 250 balles maximum par scénario
- Tac Cap FORTEMENT conseillé
- Une trousse médicale par scénario
- Transporte un marqueur primaire et ces armes secondaires

#### Médecin

Le médecin à entre 3 et 10 trousse par mission

Aucune identification n'est obligatoire pour le Médecin à l'exception de la trousse qui doit être clairement identifiée

Le Médecin ne peut pas s'auto guérir

Un médecin peut être armé et se défendre.

Tant qu'il y a des trousse sur le terrain (et que le médecin n'est pas mort) celui-ci peut guérir les opérateurs. Par exemple il peut prendre la trousse d'un opérateur pour en guérir un autre.

Pour soigner un blessé, il doit :

- Appliquer le Coagulant
- Donner une dose de morphine avec la Seringue
- Appliquer sur les blessure un bandage (2 tour minimum)

Si le bandage ne tient pas, l'opérateur est à nouveau considéré blessé. Il faut autant de trousse médicales qu'il y a de blessures.

Quand il n'y a plus de trousse, aucune blessure ne peut être guérie, le soldat est alors considéré comme mort.

1 seul joueur de ce type par 8 à 10 hommes

#### Ingénieur Sapeur

Son rôle réside en plusieurs fonctions qui permettent l'accomplissement de la mission. Souvent une fonction spécifique (tel que désamorçage d'une bombe) ne peut être accomplie que par lui.

Un ingénieur peut être armé et se défendre.

Il peut avoir selon le scénario:

- Pince
- Couteau (canif)
- Tie-rap
- Tournevis
- etc....

### Éclaireur ou Sniper

Selon le scénario

### Mitrailleur lourd

Afin de donner une touche de réalité au look et à la mobilité, le mitrailleur lourd doit posséder un marqueur de type light machine gun (LMG)

Il peut avoir un maximum de 800 balles par scénario

1 seul joueur de ce type par 8 à 10 hommes.

### Prisonnier

Si par malchance vous êtes fait un prisonnier, vous devez obéir aux ordres donnés. Pour des questions de sécurité et confort, vous ne pouvez être menotté dans le dos et vous ne pouvez pas vous servir de vos mains.

Vous pouvez vous enfuir seulement si vous perdez votre lien physique avec lui.

Vous pouvez faire l'objet d'un interrogatoire.

- Si c'est le cas, vous avez l'option de répondre honnêtement à 2 questions

- Néanmoins, si vous décidez de ne pas répondre aux questions vous risquez de vous faire tuer et de rester en place 15 minutes avant de retourner au respawn. Vous pouvez être libéré par des opérateurs de votre équipe.