



La Romandie Airsoft Team a le plaisir de vous inviter à la suite de OP ACT2 organisée du 14 au 15 juin 2025 au Fort de la Tête de l'ours en France.

Cette OP se veut conviviale et se déroule dans une ambiance de folie, comme à notre Terrier !

Sommaire :

Infos utiles :

Organisation du week-end et infos utiles.

Modalités d'inscriptions.

Règlement de jeu :

1. Organisation des parties.
2. Situation de jeu lorsqu'on se fait toucher d'une bille.
3. Diverses règles de sécurité et de jeu.
4. Les règles de puissance tolérées.
5. Les sanctions.
6. Respect des horaires de jeu.

Week-end et infrastructure

Samedi 14 juin

08h30- 9h30 : Administratif et passage au Chrony

10h00 : Briefing

10h30 : Début de l'Op RAT Act 2

13h00 : Pause repas de 1 heure

14h00 : Reprise du jeu

17h00 – 18h00 : Pause repas environ 2 heures

20h00 : Partie du soir

21h30 : Fin du 1er jour

Dimanche 15 juin

08h00 Briefing

08h30 Suite de l'OP RAT Act 2

13h00 Pause repas /Fin de l'OP RAT

Infos utiles :

Il est possible de dormir sur place. Une caserne de 60 places est disponible pour poser un lit de camp ou un matelas. Pas de chauffage, ni d'électricité à disposition.

Toilettes disponibles sur place. (prendre du papier, c'est plus prudent !)

Emplacement pour les grillades à disposition.

Pensez à prendre à boire et à manger en suffisance. il n'y a pas de cantine sur place.

En cas de question, n'hésitez pas à nous contacter par email à rat.le.terrier@gmail.com

Modalités d'inscriptions

L'inscription est valable pour les 2 jours. Par votre inscription, vous vous engagez à payer la somme de **60 CHF dans les 30 jours** après votre inscription, sans quoi votre inscription sera supprimée de la liste.

En cas d'annulation de votre part moins de 15 jours avant l'événement, la somme reste due et ne sera pas remboursée.

En cas d'annulation de notre part, la somme sera entièrement remboursée.

Les inscriptions se font uniquement via Airsoft-Contact.

Le paiement est à effectuer par virement sur le compte de la RAT –
IBAN : CH24 0076 7000 5550 3539 8

Les coordonnées de paiement vous seront notées dans Airsoft contact et à votre disposition sur le site internet de la RAT.

Veillez inscrire votre nom, prénom et votre pseudo airsoft-contact dans les références de votre virement afin de pouvoir vous identifier (tout paiement non identifiable ne sera pas validé)

Une invitation sera à votre disposition sur le site **romandieairsoftteam.ch** et vous sera utile pour le passage de douane, qui se déroulera sous votre entière responsabilité.

Par votre inscription, vous consentez à l'intégralité du contenu du présent document.

Équipement personnel de jeu :

Lunette obligatoire (même pour les arbitres pour le passage au Chrony), couvre-chef et grille de protection pour le visage ainsi qu'une lampe sont fortement conseillés.

La radio est fortement conseillée.

Masque à gaz conseillé.

un foulard bandeau de couleur rouge est obligatoire.

Pas de limite en nombre de coups par réplique.

Bonnes chaussures, gants et tenue pas trop dommage, conseillés.

Tous accessoires tranchants sont interdits dans l'aire de jeu.

Les blessures corporelles causées par un manque de protection personnelle sont de la responsabilité seule et unique du joueur.

Les caméras et appareils photos sont soumis à autorisation le jour même sur le terrain. **Seules les billes BIO** sont autorisées sur le terrain de la Tête de l'Ours.

Règles de jeu sur le terrain de la Tête de l'Ours

1. Organisation des parties

Les organisateurs et arbitres : avec gilets orange ou jaunes et badges de la RAT

Les organisateurs et les arbitres préparent le matériel, les scénarios et planifient le passage des répliques au Chrony.

Ils ont pour tâches de faire en sorte que les règles soient appliquées sur le terrain de jeu et en dehors. Ils peuvent prendre des décisions sur le terrain après consultation avec les arbitres présents.

Pour les cas graves, ils en réfèrent immédiatement à Manu Baumann, le propriétaire de la surface de jeu.

2. Situation de jeu lorsqu'on se fait toucher d'une bille

Les médecins :

- Des joueurs identifiés sont médecins soit 10 % du nombre de leurs joueurs.
- Chaque médecin possède un maximum de 5 bandes de soins de couleur blanche.
- Les médecins sont considérés comme toute autre joueur et devront respecter les mêmes règles de touché identifier ci-dessous.

Un joueur qui se fait toucher par une bille doit :

- Crier « **out** » ou « touché », se mettre debout avec un bandeau rouge sur la tête ou l'épaule et compter lentement et à voix haute les chiffres de 1 à 10.

puis :

- Soit il retourne à son Spawn ou à son QG.
- Soit attend l'intervention un médecin

pour effectuer un soin :

- Le médecin doit placer ses deux mains sur la victime et compter à voix haute de 1 à 10 ensuite lui placer la bande de soins au bras (**Attention** un joueur peut se faire soigner qu'une seule fois.)
- Dès le moment où le touché aura été soigné, il devra crier à voix haute « **retour en jeu** ».
- un joueur touché pour la deuxième fois devrait retourner obligatoirement à son QG pour effectuer sont respawn et y déposer la bande de soin.

Pour effectuer une extraction :

- Le médecin qui vient s'occuper du joueur touché devra dire à voix haute « **extraction** » et tout en tenant son coéquipier, il pourra l'amener où il le souhaite pour effectuer, à l'arrêt, une réanimation/soin avec ses deux mains.
- Dès le moment où le touché aura été soigné, il devra crier à voix haute « **retour en jeu** ».

A savoir pour cette règle des touchés :

Un joueur qui se fait soigner et qui ne le crie pas, n'est pas considéré comme soigné. Toutes les actions réalisées par la suite seraient considérées comme invalides.

Que cela soit en se déplaçant ou en touchant un adversaire, rien ne compterait.

Tous les joueurs « **out** » ont le droit d'appeler à l'aide pour se faire soigner. Ils ont le droit de préciser ou non s'ils sont en zone dangereuse, libre ou suicidaire, mais n'ont en aucun cas le droit d'indiquer où se trouvent leurs adversaires. Ni par la voix ni par un geste ou ni même par radio. L'usage de la radio est d'ailleurs interdit lorsque l'on est « **out** ».

Un joueur en train de soigner un coéquipier touché, peut arrêter le soin à n'importe quel moment pour se remettre en jeu. Il devra reprendre le soin du début dès qu'il décidera de s'occuper à nouveau de son coéquipier.

3. Diverses règles de sécurité et de jeu

Les arrêts de jeu :

Chaque joueur est habilité à demander un arrêt de jeu mais seulement en cas de problème ou de blessure en criant « arrêt de jeu ». Un organisateur viendra examiner la situation et la reprise du jeu sera donnée par ce dernier.

En cas de problème de batterie ou autre dans le jeu, vous devez vous déclarer « **OUT** » et retourner à votre Spawn ou votre QG. Si vous avez un problème avec un adversaire, attendez le moment opportun pour aller parler avec lui ou avec un orga.

Si vous devez vous mettre hors-jeu pour une raison particulière. ! A ce moment, il vous sera possible de vous mettre hors-jeu en vous déclarant « **out** ».

Il est interdit de frapper, de bousculer, de projeter quelqu'un au sol pour l'attraper ou l'empêcher de nous attraper.

Il est interdit d'abîmer les installations mises à votre disposition.

Toute consommation d'alcool et l'usage de drogue sont interdits pendant le jeu.

4. Les règles de puissance des répliques et les répliques autorisées pour l'événement.

Info : La mesure se fait au grammage de jeu hop up réglé.

.PA 1,20 joule max **Distance de sécurité de 3 mètres.**

De 0 joule jusqu'à 1,20 joule. **Distance de sécurité de 3 mètres.**
limite max pour batteuse

De 1,21 joule jusqu'à 1,60 joule. Distance de sécurité de 10 mètres.

De 1,61 joule jusqu'à 2 joule. Distance de sécurité de 20 mètres.

De 2,01 joule jusqu'à 3 joule. Distance de sécurité de 30 mètres.
réplique à verrou uniquement (blot)!

Grenades 40mm distance de sécurité de 5 mètres.

Grenade à main, rayon de 3m ou petite pièce = Joueur out.

Afin de pouvoir garantir votre sécurité et celle des autres joueurs, nous procéderons sporadiquement à des contrôles de vos répliques pendant les parties. Une tricherie avérée sera sanctionnée selon la gravité des faits constatés. Les réplique HPA auront le régulateur bloqué ou marqués par les organisateurs afin de prévenir toute tentation de modification de la puissance en cours de jeu.

Un manque de respect de la distance de sécurité et vous êtes « **out** » à la place de votre adversaire.

Seules les répliques d'un calibre de 6mm sont autorisées. Tout autre calibre est exclu. Les grenades de 40mm sont autorisées. Elles doivent être annoncées lors de leur utilisation.

Les grenades à main mécanique et à gaz n'ont pas à être annoncées.

Les grenades sonores et / ou produisant des sons fort (charge pyrotechnique) sont interdites. Seuls les fumigènes de couleurs sont autorisés. Les fumigènes blancs, gris et noirs sont strictement interdits.

5. Les sanctions

Une faute légère est sanctionnée de 2 manières possibles :

- Par un avertissement
- Par une mise en mode touché « **out** » (l'arbitre peut vous mettre « out » comme sanction). Vous devez à ce moment compter vos 10 secondes et appeler votre médecin.

Exemple : Oublier de compter les 10 secondes de touché, ne pas se mettre debout lorsqu'on est touché, tricherie avérée, irrespect de la distance de tir pour les répliques etc...

Une faute grave est sanctionnée de 3 manières possibles :

- Par une sortie de la partie en cours
- Par une expulsion pour le reste de la journée
- Par une exclusion de l'OP

Exemple : Insultes sur joueur ou arbitre, tire en rafale répétée sans respecter les distances de sécurité, tricherie répétée, bagarre, geste déplacé, etc.

Les différents entre joueurs se discutent sur place avec au moins deux personnes responsables du bon déroulement du jeu (organisateur ou propriétaire) en qualité de médiateurs. Les décisions seront prises par les organisateurs et Manu Baumann de manière collégiale et équitable.

6. Le respect des horaires de jeu

Les joueurs s'engagent à respecter l'heure du rendez-vous afin de procéder au contrôle des répliques, au contrôle des inscriptions et la distribution des marquages des équipes. Les heures de reprise de parties sont annoncées à la fin de chacune d'elles et doivent être respectées. Le scénario suivant sera annoncé au début de la partie et les retardataires pas attendus.