

# OP BAD GUYS 2012

## 5 et 6 Mai

**Lieu:** Fort Montgilbert" (45°31'15.23"N 6°15'42.65"E par la route de Montendry obligatoirement)

**Date:** Week-end (Week-end du Dimanche 5 Mai 8h00 au Dimanche 6 Mai (Dimanche Repos pour tous)

**Participants:** 60 joueurs maximum

**Paf:** 35€

Inscription : <http://www.alliance-airsoft.com/badguys2012/index.php>

### Le Scénario :

Votre équipe de Mercenaire a été recruté par l'Union des Etats Puritains d'Amérique est envoyé depuis Genève pour récupérer le disque magnétique contenant des informations capitale sur les Terrestrial Organism's Réplicants (TOR ) dans une installation Militaire montagnaise des Alpes Françaises. Ils sont partis au petit matin dans un hélicoptère de transport UH 60 et arrivent très rapidement sur la zone de largage pas très loin du complexe. Votre mission consiste à pénétrer dans le fort, localiser les disques et les extraire sur votre zone de largage. En tout et pour tout l'opération ne devrait pas prendre plus de 40 min mais..... vous n'êtes pas la seule équipe à être recrutée pour cette mission cependant une seule peut prétendre au butin engagé par l'Union des Etats Puritains

### L'Organisation du jeu :

La partie verra l'opposition de 6 sections pour la possession des disques magnétiques.

Les unités de combattant seront constituées de 8 à 10 joueurs maximum recevant un code d'identification.

Au sein de chaque unité:

- Sera désigné un **capitaine** qui aura pour rôle d'organiser le déplacement/commandement de son unité de combattant.
- Sera désigné un **médecin** qui aura pour rôle de soigner combattant de son unité, à l'aide des 2 mains (20 secondes). vous pourrez échanger le rôle de médecin après chaque scénario
- Sera ajouté un **Arbitre**. qui gèrera l'application des règles du groupe.

Le Général d'armée organisera les ordres de missions avant chaque section de 40 minutes jeu.

Sur le terrain les unités de mercenaire auront des zones délimitées dites **zone de largage**. Cette zone permet aux mercenaires abandonnés de pouvoir revenir en jeu. Cette zone permettra un ravitaillement en billes, gaz, etc... plus de l'eau, voir de la nourriture....

- Le jeu se déroulera sur la journée de Samedi début 9h00 au Dimanche 18h00.

- Pour l'environnement, et les conditions de location du terrain, vous ne pourrez utiliser que des billes biodégradable.

Exception faite aux répliques supérieure à 350 fps (dit sniper)

*Cette opération a été pensée pour favoriser le jeu rapide et réfléchis en équipe.*

*C'est pour ça qu'il est préférable de s'inscrire par groupe de 8 à 10. Mais ce n'est pas parce que vous venez sans votre équipe que vous n'aurez pas le loisir de participer. Les joueurs isolés pourront renforcer les sections en sous-effectif.*

### Votre programme de Joueur :

#### **Votre programme de Joueur :**

Vendredi 19h00 : Accueil des joueurs

Samedi matin Accueil des joueurs/ passage au chroni

Samedi 10h00 : Début de partie

Samedi 12h30 : Fin de partie

Samedi 12h30-14h00 : Repas (Non inclus dans l'inscription)

Samedi 14h00 : Reprise de jeu

Samedi 18h00 : Fin de partie

Samedi 18h00-19h00 : Vin d'honneur. (inclus dans l'inscription)

Samedi 19h00-20h00 : Repas (Non inclus dans l'inscription)

Samedi 20h30 : Début de partie de nuit (Préparé vos arme de poing)

Dimanche 07h00 À 09h00 : Petit déjeuner (inclus dans l'inscription)

Dimanche 10h00 : Début de partie

Dimanche 12h00 : Fin de partie

Dimanche 12h30-14h00 : Repas (Non inclus dans l'inscription)

Dimanche 14h00 : Reprise de jeu

Dimanche 18h00 Fin de Partie

Dimanche 18h30 Résultat OP + Tombola et remise du butin engagé par l'Union des Etats Puritains.

### Les Règles du jeu :

La pratique de l'airsoft repose avant tout sur le fair-play, c'est à dire le respect des règles et des autres joueurs. Pour un bon déroulement du jeu, il est important de ne pas tricher. Les touches doivent être signalées immédiatement.

Les Juge/Arbitres seront là pour signaler à leur section. toutes infractions aux règlement et au manquement des touches oubliées Quoiqu'il arrive et comme dans toute rencontre arbitrée, ce dernier aura TOUJOURS raison.

Le refus de signalisation d'une touche sera sanctionné et engendrera des répercussions sur toute l'unité. Le 1<sup>er</sup> avertissement entraînera un retour au camp de base. Un 2<sup>ème</sup> avertissement entraînera une pénalité de non-jeu de 20mn (sortie du terrain de jeu). Et s'il faut en arriver-là, le 3<sup>ème</sup> avertissement sera pénalisé par une expulsion définitive du jeu.

### Les touches et le combattant:

Lorsqu'un joueur est touché par une bille sur n'importe quel partie de son corps ou de son équipement, incluant sur sa réplique ou sur les endroits dit protégés (casque, gilet pare-balle, etc..), il le signale en criant « touché », s'arrête sur place, se met debout une main sur la tête, et à interdiction de se déplacer. Il doit crier « touché » et peut réclamer un médecin.

-Si son médecin vient le guérir, le joueur touché cris «rejoue» et peut de nouveau se déplacer et rejouer.

-Si le combattant vient à être touché physiquement par la main par un adversaire, le combattant est éliminé. Il doit crier « Out » se signaler visuellement a l'aide de son drapeau blanc au dessus de la tête et se diriger vers son **juge arbitre** pour suivre ces instruction.

-Si un combattant se retrouve isolé du reste de son équipe suite à une touche, qu'il sent que sa section ne viendra pas le soigner, il peut décider de lui-même de se considérer éliminé, il crie alors « Out », se signale visuellement a l'aide de son drapeau blanc au dessus de la tête et se dirige vers son **juge arbitre** pour suivre ces instruction..

### Les touches et l'unité de combattant:

Lorsque plus de la moitié d'une section est éliminée (à partir du 50% +1 joueur), L' Arbitre transmet un signal de repli au reste de la section. Celui-ci organise l'évacuation de l'équipe vers **sa zone de largage**.

### Toucher son adversaire sans tirer de bille (Oui c'est possible deux solutions).

- 1<sup>ère</sup> possibilité : En vous approchant de votre adversaire, vous touchez une partie de sa personne avec votre main. A ce moment là il doit se considérer comme « Out » et se dirige vers son **son juge arbitre** en se signalant visuellement a l'aide de son drapeau blanc au dessus de la tête

- 2<sup>ème</sup> possibilité : trois conditions doivent être réunies : être à moins de 5 mètres de l'adversaire, n'avoir aucun obstacle entre votre canon et l'adversaire et surprendre votre adversaire dans une position ne lui permettant pas de riposter (arrivée dans son dos notamment). A ce moment là il doit se considérer comme « Touché » et suivre la procédure de touche.

Les tirs en bâtiment Semi-automatique obligatoirement en bâtiment et inférieure à 350fps, nous vous conseillons virement d'utiliser une arme de poing ou un fusil à pompe. Attention toutes l'enceinte du fort et considéré comme intérieure (même les toits)

Les tirs à la tête sont à éviter autant que possible mais font partie du jeu. Ne soyez pas insistant sur cette partie du corps, dans la mesure du possible il est conseillé de tirer dans les parties basses de votre adversaire (buste, jambes,...). Les organisateurs vous recommandent fortement le port d'un masque intégral ou d'une protection pour le bas du visage en plus de vos lunettes.

Les personnes ne portant pas un masque intégral seront dispensé de toutes remarques concernant les tirs au niveau du visage.

**Semi-automatique obligatoirement en bâtiment et inférieure a 350fps**

Les tirs en aveugle sont vigoureusement déconseillés mais peuvent faire partie des possibilités de jeu, rappelez-vous que toute touche est comptabilisée « même sur la réplique ». **Semi-automatique obligatoirement en bâtiment et inférieure a 350fps**

Les rafales à bout portant sont à éviter autant que possible mais font partie du jeu.

Lorsque les distances de tir sont réduites (moins de 10 mètres), nous vous recommandons fortement de diminuer votre cadence de tir ou de tirer en semi. Dans le feu de l'action, une rafale à bout portant peut se produire mais doit rester exceptionnelle. Ne soyez pas insistants, et, dans la mesure du possible, signalez à votre adversaire qu'il doit se considérer comme touché plutôt que de le rafaler. De plus, il est préférable de tirer dans les parties basses de votre adversaire (buste, jambes...).

Les personnes ne portant pas un masque intégral seront dispensé de toutes remarques concernant les tirs au niveau du visage.

**Semi-automatique obligatoirement en bâtiment et inférieure a 350fps**

### Les Grenades (offensif ou défensif) (objet personnel)

Vous avez le droit d'utiliser uniquement des produits à fonctionnement mécanique, gaz ou air, libre à vous de vous en équiper. **Les produits pyrotechniques sont interdit sauf les fumigène mais limité à 10.**

**En extérieur**, tous joueurs se trouvant dans un rayon de 3 mètres (diamètre 6 mètres) de l'explosion doit se considérer comme touché.

**En intérieur**, tous joueurs se trouvant dans la pièce, le couloir, l'escalier (le milieu clôt) où à lieu l'explosion doit se considérer comme touché.

### Les Mines (offensif ou défensif) (objet personnel)

Vous avez le droit d'utiliser uniquement des produits à fonctionnement mécanique, gaz ou air, libre à vous de vous en équiper. **Les produits pyrotechniques sont autorisés mais limité à 10 Fumigène par section.**

**En extérieur**, tous joueurs doit se considérer comme touché à partir du moment où il c'est fait piéger ou ce trouve dans un rayon de 3 mètres.

**En intérieur**, tous joueurs se trouvant dans la pièce, le couloir, l'escalier (le milieu clôt) où à lieu l'explosion doit se considérer comme touché.

Désarmé une mine : oui deux solution, neutralisé volontairement manuellement le piège sans le déclenché ou le déclenché volontairement à plus de 5 mètre en étant protégé par un mur.

### Les boucliers (offensif ou défensif) (objet commun)

Ne sont pas interdits, à votre bon vouloir d'en apporter. Il ne protège que des billes provenant de réplique.

Toute explosion de grenade, mine, lance roquette, bombe, mortier, et autre à définir (suivant votre imagination), élimine le possesseur du bouclier qui doit se considérer comme touché.

Lorsque vous êtes touché avec votre bouclier, vous devez le laisser tomber au sol et prendre la position de touche comme décrite dans « Les touches et le combattant »

**Attention, votre bouclier peut être ramassé et utilisé par tous individus ennemis ou amis. Si vous ne souhaitez pas partager votre bouclier ne l'emmenez pas !**

Utiliser les joueurs touchés comme bouclier est autorisé uniquement si vous avez l'accord du ou des joueurs en question. Un joueur touché ne peut en aucun cas être déplacé. **Semi-automatique obligatoirement en bâtiment et maxi à 350fps**

### Vos répliques

Cette Opération n'est pas un jeu milsim, vos répliques sont limité en puissance mais nullement en capacité de billes ou en accessoires, libre à vous de créer et de concevoir des répliques correspondant à ce type de jeux.

Des répliques de soutien seront disposées sur le terrain

Et oui, vous allez pouvoir conquérir des positions stratégiques, et du moment que vous aurez pris cette position et alimenté en billes leurs chargeurs vous pourrez utiliser ces répliques de soutien : FM24/29 et Bitube anti-aérien...(alimentées par vos propre billes)

Ces répliques sont indestructibles et lorsque que la réplique de soutien et touchées le joueur n'a pas à se signaler comme tel. (Ceci étant une exception à la règle de touche précitée)

### Les postes avancé de tir de type Bunker

Vous trouverez également sur le terrain des Bunker (ou les construire si non existant) autour des répliques de soutien, Ils sont à la disposition des joueurs.

Les joueurs qui seront à l'intérieur pourront faire feu à travers les différentes ouvertures à leur disposition. En aucun cas les joueurs à l'intérieur des bunkers ne pourront être touchés par ces mêmes ouvertures.

Cependant ces Bunker ne sont pas indestructibles; trois solutions s'offrent aux assaillants :

- Le Kamikaze, pénétrer à l'intérieur par la porte: une fois à l'intérieure tous les joueurs sont éliminé (retour base)
- Jeter une grenade à l'intérieur (vous pourrez utiliser les ouvertures de tir pour cela).
- La dernière solution est un tir direct d'un obus 40mm à Ogive Trou noir dans le réceptacle prévu à cet effet.

**Ne pourrons être définit comme Bunker que ceux mentionner par l'organisation.**

### Les puissances :

- Inférieur ou égale à 350 FPS => Autorisation de jouer en Full, sauf en bâtiment bien sur.
- Supérieur à 350 FPS => Semi obligatoire avec distance de 20m minimum, Réplique bloqué mécaniquement OBLIGATOIRE !!! Sinon ça sera dans le coffre.

### Les Règles de sécurité et de bonne conduite :

**La Zone Neutre**, hors-jeu, doit être une **zone de sécurité maximale**, le port du masque n'étant pas obligatoire.

Dans cette zone, il est strictement interdit de faire usage d'une réplique, quelle que soit son statut. Les répliques doivent être en position sécurité, chargeur retiré, chambre vidée.

Le couloir de test est le seul endroit de la Zone Neutre où les joueurs auront le droit de se servir de leur réplique. Cette zone sera signalée, située en bordure de la Zone Neutre, avec tir autorisé vers la zone de jeu uniquement.

Dans la zone de jeu, le port d'un masque ou de lunettes de protection est obligatoire. L'accès au terrain sera refusé à toute personne n'en ayant pas. Cette règle s'applique aussi dans **la zone de largage**

Les joueurs doivent éviter de prendre des risques inconsidérés pour leur santé. Après tout, ce n'est que de l'Airsoft...

A titre général, tout comportement agressif, insultant voir violent pourra être sanctionné à la discrétion des Juge/Arbitres par une expulsion de la zone de jeu, pour calmer les esprits.

**Toutes formes d'alcool ou de drogues seront strictement interdites en Zone de Jeu.**

**Toutes formes de drogues seront strictement interdites sur le site.**

**Toute forme de feu est strictement interdit sur site, en dehors des foyers prévus par les organisateurs.**

## FAQ

### L'inscription de 35 euro inclus quoi ?

La location du terrain, l'assurance, la location des appareils à effet (visuel et sonore), la location des infrastructures d'accueil, Vin d'honneur et petit dej du Dimanche matin, les répliques de soutien disponible sur le terrain et des surprises...

### La bouffe ?

L'inscription inclut le Vin d'honneur Samedi soir et le petit dej du Dimanche matin

## **Un foyer pour vos merguez sera mis à disposition**

### Sur place y'a quoi ?

Sur place vous trouvez, de l'électricité pour charger vos batteries. De l'eau pour vous désaltérer pendant la période de jeu Vin d'honneur Samedi soir et le petit dej du Dimanche matin, un espace couvert en cas de pluie, un sanitaire pour vos besoins.

### Que dois-je emmener avec moi ?

Vous et votre équipe de joueurs, votre réplique avec au minimum une batterie et les accessoires nécessaires à son bon fonctionnement, votre masque de protection, des vêtements de rechange en cas de pluie et une paire de chaussures pour crapahuter et le nécessaire alimentaire + boisson pour votre période de présence.

Pour votre confort de couchage, votre sac de couchage (couchage à l'intérieure du fort).

**Pour le bon déroulement des jeux, vous munir d'un carré de tissu de couleur blanc ~30x30cm (une serviette en tissu, un drap, une echarpe, etc...).**

**Prévoir impérativement vos sacs poubelle pour ramener avec vous vos déchets du weekend**

### J'arrive Samedi soir ?

Notre équipe est déjà prête à vous accueillir et à vous faire participer aux coulisses de la préparation, mais il vous faudra prévoir le nécessaire alimentaire pour votre période de présence.

### J'arrive Samedi matin ?

Notre équipe est déjà prête à vous accueillir, essayez d'arriver avant 10h pour profiter pleinement du jeu.

### Si des équipes ne sont pas présentes à 10h ?

Pas de panique, le jeu commence à 10h, les équipes intégreront leurs rôles à mesure de leur arrivée.

Notre méthode de jeu et notre scénario ne pénalisent nullement les équipes assidues, au contraire leur jeu ne sera que plus intense.

### Le logement ?

Pour votre confort de couchage, votre sac de couchage et un tapis de sol seront suffisant, une tente n'est pas obligatoire mais en cas de grand froid elle serrât fort appréciable l'intérieure du fort. Si vous souhaitez dormir dans un lit douillé en hôtel, Google est le bienvenu.

### Les puissances ?

- Inférieur ou égale à 350 FPS => Autorisation de jouer en Full a l'extérieur, et semi en bâtiment bien sur.

- Supérieur à 350 FPS => Semi obligatoire et seulement a l'extérieur avec distance de 20m minimum, Réplique bloqué mécaniquement OBLIGATOIRE !!! Sinon ça sera dans le coffre.

Quelle bille utiliser ?

Pour l'environnement, et en raison des conditions de location du terrain, vous ne pourrez utiliser que des billes biodégradables. Exception faite aux répliques supérieures à 350 fps (dit sniper).

*Les marques Kyou ou Biocels seront disponibles sur le site à prix préférentiels sur demande contacter la boutique fontaine*



Alliance Airsoft  
22 rue pierre sémard  
38600 Fontaine

### Formulaire d'inscription à l'OP « Bad Guys 2012!!! »

Je soussigné .....  
Portant (parfois) le pseudo de .....  
Association / Equipe .....  
Demeurant .....  
.....

Désire s'inscrire à la manifestation organisée par l'association Alliance Airsoft

**J'atteste avoir pris connaissance des statuts et du règlement intérieur de l'association  
et je m'engage à les respecter autant qu'à les faire respecter.  
Je déclare être majeure et assuré en responsabilité civile.**

Vous pouvez me joindre par les moyens suivants :

Téléphone portable .....  
E-mail (obligatoire).....

Je serai présent :

- Le weekend complet (Participation aux frais de 35+2 =37€)  
 Le samedi uniquement (Participation aux frais de 25+2=29€)  
 Le dimanche uniquement (Participation aux frais de 25+2=29€)

Je voudrai jouer avec : .....  
Reconnaissance des équipes par brassard de couleur.

**Je certifie les informations contenue dans cette fiche exacte et à jour.**

Le .....à ..... Signature :

Pièces à joindre à la demande d'inscription :

- Un chèque de votre règlement à l'ordre de ALLIANCE AIRSOFT  
  Une photocopie de votre carte d'identité (obligatoire pour les joueurs n'ayant jamais participé à une ALLIANCE AIRSOFT en 2009 ou 2010)

Merci de faire parvenir votre inscription par courrier à l'adresse en haut de la page avant le 30 Avril 2012 (à partir de cette date aucune annulation ne pourra donner lieu à remboursement). Les demandes d'inscriptions par mail sans règlement de la PAF seront refusées en cas d'effectif complet.

Contact : @ Mail : [info@alliance-airsoft.com](mailto:info@alliance-airsoft.com)

## **Présentation du site**

L'opération va se dérouler sur le fort de Montgilbert près de Montendry. Pour ceux qui n'ont pas encore eu la chance de découvrir ce site incroyable, résumons-le en quelques mots :

### **CARACTERISTIQUES :**

Construit après la défaite de 1870, le fort de Montgilbert (1400m) a été achevé en 1883. Il fait partie du verrou défensif de la place de Chamousset, destiné à bloquer le passage de la maurienne, ainsi que le fort d'Aiton (350m) et celui de Montperché (1000m). Il fut conçu pour résister à des tirs d'artillerie dite "rayé", très dévastateurs pour les forts plus anciens, ce qui explique que la plupart des locaux sont enterrés sous au moins 2 mètres de terre.

Il devait bien sûr avoir une capacité défensive lui permettant de bombarder l'armée d'invasion, mais aussi de protéger les autres forts de la place de Chamousset, voire de les détruire en cas de perte d'une position fortifiée.

Ce fort pouvait recevoir une garnison de 300 hommes.

