[C]ODE
[M]ILSIM
[U]NIVERSEL
THE UNIT

Historique du document :

V1.0 : Document de base, traduction des mesures et modification mineure du S.O.P MSQC de http://www.milsimquebec.ca

V1.1 : Ajout d'images pour identifier facilement les types de lanceurs et accessoires.

V1.5 – juin 2011 : Modification apportées suite à l'opération Shymer. Redéfinition du freeze, imposition des loaders 30, modification de la procédure du médic .

V1.6 – septembre 2011 : Ajout de l'interrogatoire du prisonnier.

V1.7 – octobre 2011 : Ajout Règle Charognard.

V1.8 – novembre 2011 : suppression des annexes, modifcations de règles d'emport de billes, amélioration des règles liées au technicien (sapeur), modifications des règles médic

V 2.0 – Décembre 2012 : Après échanges avec les équipes milism de France pratiquant ces règles, une version encore plus réaliste est éditée. Les modifications portent sur des fondamentaux liés à notre pratique (roleplay, immersion, …) mais aussi sur les soins, rôles, interactions, type de safe zone, clarification de la sommation, tir en cloche,…

Table des matières

1. MILSIM 5
2. Implication 5
3. La touche armement (lanceurs et accessoires pyrotechniques) 6
4. Les blessures 6
A. Blessures légères 6
B. Blessures graves 6
C. Blessure mortelle 7
5. La Sommation 7
6. Le blindshooting (Tir à l'aveugle) 7
7. Le Tir en cloche 7
8. Procédure 8
D. 1er Secours : 8
E. Soins Medic : 8
F. Matériel de soins 9
9. Munitions 9
10. Lanceur principal 9
11. Lanceur secondaire 10
12. Grenades, fumigènes, Mines, claymore etc… (Accessoires pyrotechniques) 10
13. Bouclier tactique 10
14. Dispositif d'entrave aux mouvements (menottes / cordes) 10
15. Matériel de soins 10
16. Couteau factice 10
17. Veste pare-balles / Tactique / Balistique 10
18. Casque balistique 10
19. L'Opérateur 11
20. Le Médic 11
21. Le Mitrailleur 11
22. Le Technicien 11
23. Le Sniper 12
24. L'artilleur 12
25. Charognard 13
26. Le Prisonnier 13
G. L'interrogatoire 13
27. Transport de personnes blessés 13
28. Blessure réelle 14
a. Accessoires de jeux obligatoires 14
b. Accessoires de jeux recommandés 14
c. Vélocité 14
d. Safe Zone 14
e. Respawn 14
29. P.N.J 15

30. Les toits 15

31. Les trous, les murs 15

32. Les obstacles divers 15

33. Accessoires de jeux 15

INFOS IMPORTANTES

1. MILSIM

MilSim est une contraction de Military Simulation donc Simulation Militaire en Français.

Cette appellation désigne un jeu de rôle réaliste dans lequel les joueurs évoluent dans des rôles militaires fictifs au sein d'un cadre de jeu de rôle hautement scénarisé (background crédible) simulant un état de guerre fictif et mettant en scène des joueurs dit opérateurs ou encore des personnages non joueurs (PNJ).
Néanmoins, cette pratique reste un jeu de rôle élaboré et n'a rien à voir avec l'entrainement de groupes para-militaires.

Le MILSIM véhicule des valeurs fortes comme la camaraderie, le fair-play, la discipline, la rigueur, le respect d'autrui associés à la stratégie, la tactique, l'immersion et à l'esprit du jeu grandeur nature.

2. Implication

La pratique de notre discipline nécessite que chaque opérateur s'investisse et prenne plaisir à jouer son rôle. Ce rôleplay est indispensable et fondamental afin de faire vivre son personnage et le scénario.

Par conséquent, tous types de blessures fictives, toutes actions ou interactions doivent être simulées et jouées, dans le strict respect des conditions d'engagement reprises par ces règles et discernement afin de garantir la sécurité et le plaisir de jeux de tous.

LA TOUCHE

Dans le but de promouvoir un réalisme sans pareil, nous utilisons la touche pour déterminer le statut de l'opérateur (les morts et les blessés). Une touche est le contact d'une bille sur un joueur. Qu'elle éclate ou non, ceci est considéré comme une touche.
Le fair play est de mise et vous en êtes les seuls responsables ! ***Les tirs alliés sont inclus aussi***.
Les tricheurs seront exclus.

3. La touche armement (lanceurs et accessoires pyrotechniques)

Si votre lanceur est touché, vous n'êtes pas impacté physiquement, mais votre lanceur n'est plus opérationnel.
Dans cette situation, vous pouvez prendre votre lanceur secondaire si vous en possédez un.
Vous pouvez également simuler l'emprunt d'un lanceur sur un joueur mort ou blessé à proximité (d'où l'importance pour les morts de rester au sol) en le touchant physiquement et en essuyant la peinture sur votre lanceur. À noter que vous devez absolument simuler l'emprunt de la même classe de lanceur. (Ex : primaire pour primaire – secondaire pour secondaire.)
Il est également possible de faire réparer votre lanceur par le sapeur. C'est le seul opérateur habilité à remettre en état de marche un lanceur touché.
La touche armement n'est pas valable pour les organes de visées mais l'est pour les autres accessoires de combat (grenades et fumigènes.) qui seront mis Hors Service.

4. Les blessures

A. Blessures légères

Une blessure signifie être atteint aux bras et/ou aux jambes et leur prolongement.
Si vous êtes blessé, vous devez immédiatement vous mettre au sol et vous pouvez ramper pour vous mettre à couvert.
Vous pouvez continuer à communiquer avec les autres opérateurs. L'utilisation de vos lanceurs est permise quand vous êtes blessé.
Néanmoins, dans un souci de réalisme, vous pourrez vous en servir en situation de défense uniquement et avec le handicape lié à votre blessure.
(Exemple : je touché au bras droit. Je vais au sol en simulant ma blessure. Je peux me mettre à l'abri en rampant MAIS je ne pourrai me servir de mes lanceurs uniquement qu'avec le bras gauche)
Vous pouvez être soigné via une **ASSISTANCE MEDICALE uniquement**

- Si vous êtes blessé et non quéri ou non stabilisé pendant plus de 5 minutes vous êtes mort !

- De même,* Si vous été impacté d'un nouveau tir ou d'une autre *rafale alors que vous êtes blessé léger, vous êtes immédiatement considéré comme blessé grave et devez appliquer le code pour la blessure grave.

Si votre bandage tombe, il doit être replacé convenablement par coéquipier avant de continuer votre mission.

B. Blessures graves

Une blessure grave signifie être atteint d'un tir au buste ou dos et notamment avoir été impacté par plusieurs billes lors d'une rafale [1](membres et/ou buste alors que vous étiez en statut ACTIF ou BLESSE LEGER).
En ce cas, vous devez immédiatement vous mettre au sol et immobile en simulant en un état critique. La communication radio est impossible
Vous pouvez être soigné via l'intervention d'un **MEDIC uniquement.**

- Si vous êtes blessé grave et non quéri pendant plus de 3 minutes vous êtes mort !

- Si vous été impacté d'un nouveau tir ou d'une autre *rafale alors que vous êtes blessé grave, vous êtes immédiatement considéré comme mort et devez appliquer le code pour la blessure mortelle.*

-Au statut de blessure mortelle, vous restez au sol pendant 5 minutes supplémentaires et seulement après vous pouvez retourner en Respawn (si disponible, à défaut, retour en Safe Zone)

Si votre bandage tombe, il doit être replacé convenablement par un **médic uniquement** avant de continuer votre mission.

Il est strictement interdit de faire semblant d'être blessé grave, le fair play est de mise.

[1] *Une rafale, est la somme de plusieurs touches provenant d'une seule salve en tir automatique*

C. Blessure mortelle

Un joueur est considéré mort si :
- Une bille atteint le joueur à la tête.
- Une grenade « explose » dans la même pièce que le joueur
- **Une grenade « explose » dans un rayon visuel de 3 mètres en terrain ouvert**

Un mort NE peut PAS parler, en aucune circonstance ni dans l'action ni sur le chemin du respawn ni en safe zone ! (sauf cas extrême)
Un mort reste couché au sol à l'endroit de son décès 5 minutes minimum ou jusqu'à ce que l'action se soit déplacée dans un autre secteur.
Un mort au sol est encore utile (informations, objectifs,…), quelqu'un peut notamment avoir besoin de grenades, de billes, d'un lanceur de rechange, etc…. **avec l'autorisation de la personne**.
Un mort se déplaçant doit le faire de manière à obstruer le moins possible la partie encore en cours.
**Tout joueur qui sort du terrain ou rentre dans une zone neutre peu importe la raison, est considéré comme mort et doit attendre la prochaine opération ou respawn[2].

Il est strictement interdit de faire semblant d'être mort, le fair play est de mise.

5. La Sommation

L'AVERTISSEMENT, LA MISE EN DEMEURE sont préconisés avant le recours au tir de suppression à courte de distance (Tir à moins de 5 mètres). > **Si le joueur en joue refuse la sommation, il doit s'attendre à un tir de suppression à courte distance.**
Pour autant, il est obligatoire de vous assurer de l'intégrité physique de la personne impactée, lors d'un tir à moins de 5m.

Pour des raisons de sécurité évidentes, **Le Tir *à moins de 1 mètre est proscrit***. *Possibilité de suppression au couteau factice en dessous de cette distance.* ***A défaut de détention ou d'usage du couteau factice, ROMPRE LE CONTACT (ARRET DES OFFENSIVES) obligatoirement pour tous les intervenants.***

6. Le blindshooting *(Tir à l'aveugle)*

Non autorisé pour des raisons évidentes de sécurité.

7. Le Tir en cloche

Le tir en cloche n'est pas autorisé pour des raisons évidentes de fair play. Idem pour les tirs ricochet (rebonds du projectile). Le tir doit être linéaire et franc.

ASSISTANCE MEDICALE

8. Procédure

D. 1er Secours :

Chaque opérateur (hors MEDIC) à la capacité de porter les 1ers secours à un coéquipier, adversaire ou pnj afin de stabiliser le blessé léger, en attendant l'administration des soins par un MEDIC.
Néanmoins, il doit être doté d'un KIT 1er SECOURS et respecter la procédure suivante :

-Point de compression : il s'agit de poser ET maintenir sa main sur la blessure et simuler un point de compression sur l'hémorragie fictive. Le sauveteur ne peut pas se servir de son membre restant pour se défendre. S'il lâche le point de compression, le compte à rebours de blessure continue pour la victime.
OU
-Pansement compressif : Application d'un pansement compressif (ou pansement + compresse) permettant ainsi au sauveteur d'avoir la pleine capacité à riposter et défendre sa position.
ET
-Simuler l'administration d'une injection morphine à l'aide d'une seringue (sans aiguille bien évidemment)

Cette procédure permet donc au blessé d'être immédiatement stabilisé et ne pas être au statut de la blessure légère, grave, voir échapper à la mort.
Cependant, **un état stabilisé ne peut l'être que sur une durée déterminée**. Par conséquent, **un blessé ne peut être stabilisé que 10 minutes**.
Au-delà, il redevient non stabilisé et blessé grave avec le compte à rebours conséquent (son état s'est aggravé) et ne peut plus être stabilisé par un opérateur

Cependant, tant que le MEDIC n'a pas pu soigner la blessure légère stabilisée, l'opérateur reste toujours diminué par sa blessure (ne peut se servir du membre blessé).
Si point de compression, le blessé ne peut pas se déplacer sans l'aide de ses coéquipiers. Si pansement compressif, le blessé peut se déplacer.

Ainsi, si vous êtes blessé léger au bras (par exemple), la procédure 1er secours effectué par un coéquipier vous permettra de stabiliser votre état et donc de ne pas être éliminé au bout de 5 minutes, mais ne vous permettra pas de vous resservir du membre impacté tant que les soins MEDIC ne seront pas prodigués.

E. Soins Medic :

Un blessé léger ou grave, stabilisé ou non, doit nécessairement être soigné et remis en partie par l'intervention d'un MEDIC.
Pour cela le MEDIC Doit respecter l'administration d'un KIT MEDIC:

- Blessure légère non stabilisée :

- Appliquer le Coagulant directement sur la plaie.
- Simuler l'administration d'une injection morphine à l'aide d'une seringue (sans aiguille bien évidemment)
- Appliquer une compresse et un bandage sur les blessures **> Temps d'intervention sans interruption de 3 minutes.**

- Blessure légère stabilisée :

- Appliquer le Coagulant directement sur la plaie .
- Appliquer une compresse et un bandage sur les blessures **> Temps d'intervention sans interruption de 2 minutes.**

- Blessure grave:

- Appliquer le Coagulant directement sur la plaie (et non le pansement compressif s'il y a)
- Simuler l'administration d'une injection morphine à l'aide d'une seringue (sans aiguille bien évidemment) si cela n'a pas été fait par le précédent administrateur de 1er secours.
- Appliquer une compresse stérile et un bandage sur les blessures

- Simuler la pose de la poche perfusion de sérum physiologique (sans aiguille bien évidemment), au niveau du bras, poignet ou cou a fixé convenablement avec du sparadrap **> Temps d'intervention sans interruption de 5 minutes.**

Si l'intervention du MEDIC est interrompue : C'est-à-dire que le medic suspend les soins pour saisir son armement.

L'intervention du blessé est suspendue (Timing), UNIQUEMENT si le pansement compressif est en place et/ou perfusion en cours, ou qu'un autre opérateur effectue un point de compression.
Cependant, la contrainte de temps doit être achevée en totalité sous l'assistance du MEDIC (reprise du temps du restant).

Si le pansement compressif n'est pas en place et/ou perfusion en cours, la contrainte de temps reprend dés le début pour remettre en état le blessé.

Si après les soins médics votre bandage tombe, il doit être replacé convenablement par un coéquipier avant de continuer votre mission.

F. Matériel de soins

Composition minimale des différents Kit de soins :

> Kit 1er Secours :

- pansement compressif ou bandage et compresses
- Coagulant (facultatif)
- Seringue de morphine

> Kit Medic :

- ***Gants latex***
- Coagulant
- seringue de morphine
- bandages
- compresses stériles
- poche à perfusion
- sparadrap
- kit penthotal (facultatif)

MATERIEL ET EQUIPEMENT

Notre discipline nécessite la détention et l'utilisation de lanceurs-répliques afin de nous garantir un jeu immersif et un plaisir de jouer nos rôles avec un réalisme sans pareil.

Les lanceurs doivent être donc le plus proche de la réplique, selon les possibilités offertes par les revendeurs de matériel, les accessoiristes et/ou par votre propre customisation.

9. Munitions

Un Emport 180 billes au total, pour **l'ensemble** des lanceurs et **répartis sur le lanceur primaire et secondaire** incluant le loader.
Un tube de 10 billes personnalisé à votre pseudo > non utilisable par le joueur porteur.

10. Lanceur principal

Tous les marqueurs qui utilisent la technologie du cyclone ou rip clip, doivent obligatoirement être munis d'un tac-cap coupé ou ajusté à une capacité de **30 billes. Aucun autre loader ne sera toléré.** *(Dérogation exceptionnelle au loader à gravité uniquement si ces loaders ont été diminué à 30 billes max).*

11. Lanceur secondaire

Exemples de lanceurs représentant le marqueur secondaire : le sniper rifle, le pompe, l'arc et le lanceur de poing. Ce sont des back up en petite cadence (loader de moins de 18 billes).

Un opérateur peut être doté de deux types de lanceur : le lanceur principal ou secondaire, ou les deux. .L'emport total et global reste identique.

12. Grenades, fumigènes, Mines, claymore etc… (Accessoires pyrotechniques)

Permises si l'organisation le permet. Interdites si elles sont de fabrication artisanale.
Deux de chaque type par personne par jour ou phase de jeux (selon les organisateurs).

13. Bouclier tactique

Lorsque vous êtes le porteur d'un bouclier tactique, **vous pouvez seulement utiliser un lanceur de poing**.
Si vous faites face à un lance grenade ou une grenade qui explose devant vous, le porteur est considéré mort et le bouclier est considéré comme hors service.
Si un autre joueur désire vous l'emprunter alors que vous êtes morts, il est de votre responsabilité de donner votre accord et d'avertir le joueur de l'état du bouclier : soit détruit ou soit fonctionnel. Tout comme il est de la responsabilité de l'emprunteur, de s'assurer la fonctionnalité du bouclier et de le rendre à son porteur dès qu'il n'en plus besoin (évite les pertes de matériel).

14. Dispositif d'entrave aux mouvements (menottes / cordes)

Des menottes d'entrainement ou rilsans d'entrainement **UNIQUEMENT** peuvent être utilisées pour faire un prisonnier. Ces types de liens doivent être respectés comme des entraves réelles.
L'entrave des jambes (entre elles) est toléré mais il faudra veiller à une attache "rapide" *(facilement ôtable en cas d'urgence ou de mouvement du groupe de jeu*) et dans ce cas, le menotté ne peut être transporté, pour des raisons de sécurité.
Il est obligatoire que le prisonnier puisse les enlever facilement pour des raisons de sécurité. De plus, vous devez toujours '*attacher*' les mains du prisonnier à l'avant pour les même raisons de sécurité (chutes, …).

15. Matériel de soins

Le matérielle de soins se « renouvelle » entre chaque opération. Cependant, le **médic** peut renouveler le sien à tout moment en retournant à la base ou respawn (selon les organisateurs).

16. Couteau factice

L'utilisation de couteau factice est acceptée uniquement si les opérateurs savent faire preuve de self contrôle et de discernement (1 par opérateur). Notamment, si ces derniers utilisent des couteaux factices conçus dans des matériaux non abrasifs, non coupants et non pointus.
Un contact clair **mais modéré** au cou, à la tête ou au tronc et vous êtes considéré comme mort. Pour le reste du corps, vous serez considéré comme blessé léger.
Néanmoins, le port de multiples couteaux et le « jet » de couteau factice sont interdits. Le port d'armes blanches factices autres que le couteau factice n'est pas recommandé.

17. Veste pare-balles / Tactique / Balistique

Aucun avantage balistique
Cependant, certaines OP peuvent faire usage des propriétés balistiques d'une réelle veste pare-balles au gré des organisateurs.

18. Casque balistique

Le port de protection « casque balistique » permet au porteur de ne pas être impacté , une fois, par un tir ou une rafale sur son casque par phase de jeux.
Au-delà, sa protection doit être considérée comme non opérationnelle. **Le fair play est de rigueur.**

Si par erreur ou négligence, le casque est porteur d'une tâche, il sera considéré automatiquement Hors service pour éviter tout quiproquo.

LES ROLES

19. L'Opérateur

Il peut être soldat, sous officier ou officier, et dans certains cas prendre le rôle de joueur ayant été sorti du jeu (appui feu, bouclier...), l'opérateur idéal est un joueur polyvalent capable de s'adapter à toutes les situations.
L'opérateur utilise des marqueurs de type principal et/ou de type secondaire.
Le joueur ne peut transporter qu'**un seul KIT 1er secours pour stabiliser un blessé léger UNIQUEMENT** et ne peut se soigner lui-même.

20. Le Médic

Le medic permet aux opérateurs de reprendre le jeu selon les conditions fixées par le scénario, après les avoir soigné. Il est préférable qu'il ait un signe de reconnaissance comme un brassard blanc muni d'une croix rouge ou un patch Medic.
Un médic peut être armé et se défendre de la même façon qu'un opérateur.

Le médic peut transporter **autant de KIT qu'il souhaite mais UNIQUEMENT 10 Poches à perfusion (ou 1 réutilisable 10 fois). Par conséquent, ne pourra intervenir que 10 fois pour des blessures Graves. Mais autant qu'utile pour des blessures lègères.**

L'identification par un BRASSARD MEDIC, PATCH MEDIC, POCHE MEDIC ou SAC MEDIC est obligatoire pour le médecin. Il doit notamment avoir un Sac, bandoulière ou Poche d'intervention contenant son matériel d'assistance médicale citée plus haut. Celui-ci doit être clairement identifiable.

Le Médic ne peut pas se soigner lui-même. Il peut être soigné par un autre médic ou stabiliser par **un seul opérateur pour les blessures légères uniquement**, en respectant les procédures de soins propres à chaque type de blessure.
Cependant, deux opérateurs peuvent utiliser leurs trousses de 1er secours pour soigner un MEDIC (blessure grave ou légère), en complément de certains éléments que détient le médic dans son matériel d'assistance médicale, en respectant les procédures de soins propres à chaque type de blessure.

- **1 seul MEDIC pour 8 opérateurs.**

21. Le Mitrailleur

Le mitrailleur ou appui feu est un joueur qui opère avec une réplique fidèle à son poste. Il permet aux coéquipiers de progresser ou de se sortir de situations difficiles en nourrissant un tir soutenu en direction des positions de l'équipe adverse.
Il a la responsabilité de suivre la progression de ses coéquipiers en restant toujours en retrait et le plus clair du temps à couvert.
L'appui feu est le seul opérateur autorisé à utiliser les tirs en rafale en permanence.

Le mitrailleur peut transporter un maximum de 800 billes par opération et/ou respawn et/ou retour au QG.
Un lanceur réplique principal de type Machine Gun est OBLIGATOIRE pour ce type de joueur. Il peut en notamment utiliser un lanceur secondaire.

- **1 seul MITRAILLEUR pour 8 opérateurs.**

22. Le Technicien

Le technicien ou sapeur peut être armé et se défendre de la même façon qu'un opérateur.

Le sapeur est le seul habilité à réparer un lanceur touché par un tir mais également les autres accessoires de jeux endommagés (exemple : tourelle fixe, poste de communication,…).
C'est le seul également à pouvoir piéger via la pose d'artifices homologués, de claymores et mines factices, … ou autre dispositif sonore artisanale
Pour résumer, c'est le TECHNICIEN qui répare, amorce, désamorce, piège …

Sur chaque intervention, la contrainte de temps sera de :

- **Réparation lanceur = 2 minutes minimum sans interruption.**
- **Réparation autre = 4 minutes minimum sans interruption.**
- **Piège (pose et dépose) = Temps réel.**

Si l'intervention du SAPEUR est interrompue (le sapeur suspend son intervention pour saisir un de ses lanceurs), l'intervention est suspendue. Cependant, la contrainte de temps doit être achevée en totalité (reprise du temps du restant).

- **1 seul SAPEUR pour 8 opérateurs.**

Le kit d'intervention du Technicien se compose au minima de : un chiffon**,** une pince coupante, une pince plate, un clé plate, 1 rouleau de ruban adhésif, 2 fils électriques (30 cm environ x2), un tournevis, un masque de chantier ou NRBC, une paire de gants)

23. Le Sniper

Cet opérateur est un homme de l'ombre, qui se fond dans le paysage et ne tire qu'en cas de force majeur en phase de reconnaissance.
Les ghillies suit sont souvent utilisés pour se camoufler et se fondre dans le paysage.
C'est un spécialiste du renseignement qui doit maîtriser la procédure radio afin de transmettre facilement les informations collectées.

Le sniper détient une réplique fidèle à son rôle (pas de dérogation possible) . Il peut être armé et se défendre de la même façon qu'un opérateur.
L'utilisation de projectiles FIRST STRIKE peut être tolérée par l'organisation, si le Sniper s'engage à respecter des distances de tirs minimales de 20 m. *(à valider par les organisateur en début d'Op)*
Si le sniper joue en FIRST STRIKE (avec l'accord des organisateurs), il doit obligatoirement avoir un lanceur secondaire en billes classiques pour les contacts en dessous des 20m de distance de sécurité. Au moindre écart de conduite, l'opérateur sniper sera sanctionnée.

- **1 seul SNIPER pour 8 opérateurs.**

24. L'artilleur

Selon les opérations ou entrainements, un opérateur peut se qualifier d'être l'artilleur du groupe / section (LA MULE). Cet opérateur a la charge de transporter les munitions supplémentaires allouées à sa section.

Son emport ne peut dépasser un pot de 100 billes par opérateur composant sa section (mitrailleur inclus), soit 800 billes (8 x 1 pot de 100 billes). *Ce pot reste tout le temps dans l'équipement de l'artilleur (sac à dos obligatoire) et sera utilisable uniquement si un opérateur n'a plus de munitions ou dessous du seuil des 30 billes.*

En aucun cas, les opérateurs ne peuvent partir avec ce pot en plus de leur emport de base, ni faire l'appoint en munitions à leur guise en cours de partie.

L'artilleur est notamment le seul opérateur pouvant transporter et utiliser des lanceurs de pyrotechniques ou paintball (lance roquettes ou fumigènes ou grenades).

- **1 artilleur pour 8 opérateurs.**

INTERACTIONS

25. Charognard

Chaque opérateur engagé, quel que soit son rôle, doit être muni d'un tube de 10 billes marqué de son pseudo.
Ce tube est l'unique gain de munitions que peut récupérer votre adversaire après vous avoir blessé ou mis au statut de « mort ». Cette règle est aussi valable pour un allié étant à cours de munitions (voir plus si l'allié le valide).
L'adversaire ou l'allié appliquant la règle « Charognard » pourra récupérer ou pas ce gain sans votre accord (soit le tube marqué de votre pseudo, soit les 10 billes directement).
Cet emport est spécifiquement dédié à cette règle « charognard » et non à l'usage du joueur porteur.

26. Le Prisonnier

Le prisonnier peut être attaché selon les règles citées dans ce paragraphe. il sera donc impossible pour ce dernier de se libérer ou d'utiliser un lanceur ou autre accessoire de combat.
Toutefois il peut s'enfuir si seulement ses mains sont attachées, ou détacher ses jambes si ses mains sont libres. Il ne peut être libéré que par un autre opérateur, lui-même « libre ».
Pour effectuer la capture d'un opérateur ennemi blessé, vous êtes dans l'obligation de le soigner dans le temps imparti lié à sa blessure *(blessure légère ou grave).*Il est aussi libre de décider de ne pas coopérer avec ses assaillants.

- Pour rendre inopérant le lanceur principal du prisonnier, il faut **purger et débrancher le mamba** ou bien **le préciser au joueur** qui usera de son **fair play** pour ne pas l'utiliser
- Pour rendre inopérante sa radio, il faut **l'éteindre** ou bien **le préciser au joueur**.
- Pour rendre inopérant un couteau s'il en possède un**, on lui signifie qu'on lui confisque** *(sans lui prendre).*
- Et enfin pour rendre inopérant le lanceur secondaire, encore une fois le fair play est demandé puisque **seuls les mots l'indiquent.**

G. L'interrogatoire

Après capture d'un ennemi, vous avez à votre libre initiative de mener un interrogatoire.
Il est logique que **vous ne pouvez pas torturer, malmener ou contraindre de quelconque manière physique ou moral votre** prisonnier.
Ce dernier est libre de vous donner ou non, une ou plusieurs informations véritables (s'il en possède) selon votre interrogatoire.
Cependant, certains joueurs peuvent être pourvus d'un **kit de PENTOTHAL « sérum de vérité ».**

- **1 kit par Médic ou Officier**

Le kit se compose d'une très petite seringue (sans aiguille) et d'un récipient étiqueté PENTOTHAL.
Seule l'administration fictive de ce sérum vous permettra de récupérer toutes les informations véritables de votre prisonnier (selon votre interrogatoire).
Le sérum fera effet pendant 3 minutes et ne peut être administré qu'une seule fois au prisonnier.
Seuls les medic et les officiers peuvent utiliser le PENTOTHAL.

27. Transport de personnes blessés

Pour déplacer une personne blessée (dans le cadre du jeu), 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 etc…) Le transport physique d'un opérateur n'est pas conseillé mais selon vos capacités physiques, vous pouvez utiliser un **brancard rigide ou souple.**
******Un blessé transporté par un coéquipier doit marcher en simulant un état lié à son type de blessure et il ne peut PAS courir******
Si vous êtes en train de transporter un blessé ou un mort, vous avez la capacité de riposter en interrompant votre action. Le blessé en cours de transport doit rester sur le brancard ou se remettre au sol,**dès que le contact avec l'opérateur qui le transporte est rompu.**
Vous pouvez vous servir d'un blessé comme couverture pour vous protéger **sur consentement seulement de ce dernier.**

SECURITE

Pour garantir la sécurité de tous … opérateurs, organisateurs, pnj et bénévoles, il est strictement interdit d'effectuer des tirs de projectiles ou d'accessoires pyrotechniques et notamment de viser une personne en dehors de la surface de jeu et/ou non porteur de son masque.

Pour tout SAV, test ou réglage de vélocité / de visée, une zone CHRONY sera mis à disposition des opérateurs.

Cette zone ne destitue pas les opérateurs de respecter les consignes de sécurité fondamentales.

28. Blessure réelle

Dans une situation où il y a une réelle urgence, c'est à dire le cas d'un opérateur réellement blessé, la procédure à suivre consiste à avertir les gens en opération en criant le plus fort possible « 112 » et ce le plus rapidement possible sur le terrain, ce qui entraine un arrêt immédiat de l'opération et les personnes doivent obligatoirement porter secours le plus rapidement possible au(x) blessé(s). La première personne constatant l'accident doit également par tous les moyens à sa disposition prévenir les secours (portable 112), voir les organisateurs.
Les personnes titulaires d'un brevet de secourisme à jour interviendront sans délai pour préparer l'intervention des secours et stabiliser l'état de la(des) victime(s).

a. Accessoires de jeux obligatoires

- **Masque de Paintball homologué**. Le port de protection et l'utilisation de protection de type HALF MASK (avec protection aux oreilles uniquement) couplé avec un masque balistique *(répondant au minima aux normes STANAG 2920)* peuvent être tolérés par l'organisation.
  Cependant, leur usage sera à l'entière responsabilité des porteurs.
- **Bouchon de canon obligatoire en dehors de l'aire de jeux et/ou lorsque que les masques ne sont pas portés**

b. Accessoires de jeux recommandés

- **Lampe tactique et Lumière rouge** permettant de voir et d'être vu lors de OP, lors d'un retour en Safe zone – Respawn ou notification d'un statut « blessure mortelle »
- **Protection génitale de type Coquille**, pour les Op en distance C.Q.B / C.Q.C

c. Vélocité

Afin de respecter la règlementation et de garantir l'intégrité des opérateurs**, les lanceurs devront être réglés à 265 FPS maximum.**
Cependant, selon les distances de jeux et les type de projectiles (powderball ou first strike), la vélocité peut être diminuée par les organisateurs.
Pour cela, il est de votre responsabilité de vous informer des règles de sécurité.

d. Safe Zone

Selon les exigences de l'Op ou l'entrainement, le zone de jeux ou un membre de votre équipe pourra être équipé de :

- **FIXE : Zone fixe, installée par les organisateurs et entouré de filets de protection, permettant au clan d'y entrer UNIQUEMENT en ayant mis OBLIGATOIREMENT leur bouchon de canon**. Cette SAFE ZONE FIXE est utile pour ôter leurs masques, vous reposer, effectuer un SAV sur votre matériel et/ou encore faire votre Respawn (si respawn , il y a).

- **MOBILE : Zone à installer et désinstaller, à volonté par l'unité en jeu.** Le matériel nécessaire sera donné par l'organisation (filets de protection, serflex ou fils de fer) afin que les opérateurs puissent disposer à leur guise de cette SAFE ZONE. **Cette SAFE ZONE MOBILE est utilisable UNIQUEMENT en ayant mis OBLIGATOIREMENT son bouchon de canon.** Elle est utile pour ôter leurs masques, vous reposer, effectuer un SAV sur votre matériel et/ou encore faire votre Respawn (si respawn , il y a).

  Cependant, ***elle peut être « prise » par les adversaires, via la prise de contrôle du secteur et les sommations effectuées aux opérateurs à l'intérieur de cette SAFE.*** Les tirs, mise en joue en continue des personnes à l'intérieur sont interdit car les opérateurs à l'intérieur sont automatiquement désignés « PRISONNIERS, DESARMES ET ENTRAVES ». Le fair play est de mise ! La SAFE devient la propriété et la charge des assaillants (démontage / transport / possession / zone safe…) et les prisonniers ne peuvent être maintenus en captivité à l'intérieur. (élément de sécurité)

e. Respawn

Selon les exigences de l'Op ou l'entrainement, les phases de jeux peuvent vous permettre de faire un RESPAWN en Safe Zone Fixe ou Mobile, selon les instructions des organisateurs. C'est-à-dire vous permettre de repartir en partie après une blessure mortelle.

ENVIRONNEMENT

29. P.N.J

Lors des entrainements ou OP, des personnes peuvent veiller à la qualité du jeu ou peuvent participer aux jeux comme P.N.J (personnage non joueur).
Ces PNJ peuvent être costumés, être équipés de lanceurs et/ou d'appareils photos ou vidéos. (selon les organisateurs et les nécessité de la trame scénaristique)
Selon leurs rôles dans la phase de jeu en cours, ils pourront participer aux échanges entre les opérateurs mais pourront notamment être intouchables selon les instructions des organisateurs.

Par conséquent, les interactions avec les PNJ doivent obligatoirement respecter les règles fondamentales de fair play et de bienveillance.

30. Les toits

Un bâtiment sans toit, est considéré comme tel. (Exception au gré des organisateurs.)

31. Les trous, les murs

Toute représentation de mur, de bâtiment, quelque soit le matériau, est imperméable à tous les tirs et/ou explosions pour le joueur dissimulé derrière.
L'opérateur aura le libre usage du terrain (trous, …) uniquement s'il peut effectuer le tir en alignant ses organes de visée.

32. Les obstacles divers

Les barils, pneus, palettes de bois, portes, etc ne protègent pas le joueur des grenades ou tout autre explosif dans une pièce fermée. Cependant, dans un environnement ouvert, de tels obstacles protègent l'opérateur dissimulé derrière durant l'explosion ou tir tant qu'il ne subit pas d'impact.
Il est strictement interdit de déplacer les obstacles afin d'en tirer un avantage tactique.

33. Accessoires de jeux

Notre pratique nécessite l'accessoirisassions des scénarios via des bombes factices, tourelles fixes, missiles et explosifs factices, poste de radiocommunication,…

Il est indispensable de respecter ce matériel, de signaler tout dysfonctionnement ou détérioration éventuelle et de ne pas les dissimuler de manière à ce que les organisateurs ne puissent les récupérer.