

swat82team airsoft

PARTIE DU 11/06/1917 HEUU2017

la journée ce déroulera a **Bessens** . Arivée a 9h ,9h 30 passage chrony ,10 h debut de partie .
prevoir un repas pour midi et de l'eau il risque a faire chaud. fin de partie vers 16h 30.

Puissances (mesuré a la 0,20g) et Règles d'engagements :

- PA 330fps/1,01 J maxi , pas de distances minimum
- ASSAUT SEMI obligatoire 400fps/1,48 J maxi , 10 m minimum
- SOUTIEN 350fps/1,14 J maxi , 20 m minimum , autorisé uniquement pour du tir en poste fixe !
- SNIPER 460fps/1,96 J maxi , 20 m minimum , BOLT à rechargement manuel uniquement

FUMIS et GRENADES :

- fumigènes autorisées : blancs interdit , les autres couleurs sont autorisées
- grenades a gaz/CO2 a billes autorisées
- grenades pyrotechnique a billes autorisées

BESSENS :

<https://www.google.fr/maps/place/43%C2%B054'06.1%22N+1%C2%B016'20.4%22E/@43.9013595,1.2706572,906m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x0:0x0!8m2!3d43.901698!4d1.272332>

gps:43.901698, 1.272332

scénarios de la journée

Le vol d'items

Chaque équipe dispose entre 4 et 6 items (drogue, argent, bombe, etc), tous de même valeur et disposés aux Respawns respectifs. Le but est tout simplement de voler un item à une équipe adverse et de le ramener sans encombre à son Respawn. durée 90 mn

règles à adopter

- vous devez jouer en escouade de 3 minimum
- Vous ne pouvez prendre qu'un Item à chaque voyage (par escouade)

-Vous ne pouvez pas visiter le même Respawn adverse 2 fois de suite

-Vous devez visiter tous les Respawns adverses

- Interdiction de défendre son Respawn se tenir a plus de 50 m pour engager

-Interdiction de tirer à partir de son Respawn

- Si un joueur adverse se trouve sur le Respawn que vous attaquez, il est gelé pendant 30 secondes

-Si vous êtes touché votre équipier peut prendre votre Item (et vous laisser mourir) :)

- Si vous êtes touché et que vous êtes isolé, vous placerez l'item volé sur un Respawn mobile placé au centre de la zone de jeu.

- médicalisation a trois mains 15 secondes (trois mains doivent être posé sur les épaules du joueur out pour être médicalisé) tout les joueurs de l'escouade out retour respawn .

règles spéciales pour snipers : le sniper peu se déplacer tout seul par contre il ne pourra pas prendre d'items ,serons placés sur le terrain 3 ballons de couleurs différentes avec un chiffre dessus en fin de partie si le sniper rapporte les trois chiffres il rapportera 2 points (pas plus de 2 snipers par teams)

10/20 joueurs 2 camps

20/30 joueurs 3 camps

fin de partie ont compte les items en possessions de chaque équipes



L'Attaque – Défense mutualisée

4 équipes partent de leurs Respawns respectifs situées aux 4 extrémités de la zone de jeu. la prison sera a prendre et défendre.

Ainsi, les 4 équipes (Alpha, Bravo, Charly, Delta) vont attaquer et défendre successivement le point clé où sera préalablement placé une montre, un papier et un stylo. Chacune des équipes qui prendra la position indiquera sont indicatif (ex : Bravo) et l'heure (ex : 11h43). Si Bravo se fait sortir et que Charly prend la position ils indiqueront alors à la suite leur indicatif et l'heure correspondante.

durée de la partie 60 mn

- Prise de la position : 1 point
- Si l'équipe garde le point 10 min d'affilié : +1 point
- Médicalisation a trois mains 15 secondes (trois mains doivent être posé sur les épaules du joueur out pour être médicalisé) tout les joueurs de l'escouade out retour respawn .

