AIRSOFT MILSIM

MINI-OP
STORM PARADOX

25 MARS 2018

KABOOM AIRSOFT

AIRSOFT A.M.A FRANCE

HERITAGE AIRSOFT

KILOTON

INDEX

Avertissement	3
Infos Pratiques	4
Équipement	5
Règles de Sécurité	6
Règles du Jeu	8
La Fédération Du Sud	9
La Global Security	11
Informations	13

KABOOM AIRSOFT

PROCÉDURE D'INSCRIPTION

- Merci de remplir le formulaire en ligne.
- Date limite d'inscription : mercredi 14 mars.
- La **liste des opérateurs validés** est consultable sur kaboom-airsoft.com **ICI**
- En s'inscrivant, l'opérateur accepte les règles de sécurité et du jeu décrites dans ce livret.
- Un minimum de 40 inscrits est nécessaire pour que l'OP est lieu.

cliquer ➔**FORMULAIRE D'INSCRIPTION**➔ cliquer

CONTRÔLES ANTIFRAUDE

Durant la session, Autorité du Jeu procédera à des vérifications du poids des billes, de l'équipement, de la puissance des répliques, du temps d'attente des blessés, du fair-play.
Au moins un membre de la MARS D25 sera placé dans chaque groupe.

À VOTRE ÉCOUTE

Si un opérateur à une question, s'il s'ennuie, s'il est déçu, s'il est contrarié, il peut toujours s'adresser à son coordinateur, qui fera remonter l'information à **Autorité du Jeu** (AJ), ou directement à AJ.
Inutile d'attendre la fin de l'événement pour râler à propos d'un problème qui aurait probablement pu être résolu rapidement pendant le jeu.

SESSION ORIENTÉE SIMULATION MILITAIRE

Le MilSim selon Kaboom-Airsoft (et d'autres) c'est :

COORDINATION

Tous les opérateurs sont affectés à des groupes de combat avec à leur tête un leader.

TACTIQUE & TECHNIQUE

Le jeu privilégie la tactique et les techniques inspirées des manuels militaire.

COOPÉRATION

Les opérateurs s'entraident, les blessés sont pris en charge, une progression se fait en se protégeant mutuellement.

AUTODISCIPLINE

Grâce à l'autodiscipline des opérateurs, AJ et les leaders peuvent se concentrer sur des tâches prioritaires.

CHARGEURS LOW CAP & REAL CAP

La précision des tirs supplante les longues et/ou fréquentes rafales.

RETOURS EN JEU PAR MEDIC

Le diagnostique d'un opérateur blessé se fait via un Medic et des cartes trauma. Les cartes indiquent la gravité de la blessure, (de légère à fatale) le temps et les soins requis.

JEU EN CONTINU

Les opérateurs doivent transporter ou déposer à leur campement l'intégralité de l'équipement nécessaire (boisson, repas, billes, gaz, etc.). Aucun retour en Zone d'Accueil n'est possible.

NE VENEZ PAS À CETTE SESSION

- si vous jouez de manière individuelle,
- si vous n'avez aucun goût pour la discipline et l'effort,
- si vous êtes du genre impatient,
- si vous pensez "lâcher de la bille",

vous seriez déçu et importun

INFOS PRATIQUES

DATE : Dimanche 25 mars 2018

NOMBRE DE PLACES : 60 (40 minimum pour que l'OP est lieu). Les personnes se désistant sans raison valable ne pourront plus postuler.

PRIX : voir fiche d'inscription.
Les billes sont fournies. L'intégralité des fonds paiera la location du terrain, l'assurance, les nombreux frais et achats liés aux futurs événements Kaboom.
Règlement possible sur place en espèce ou par paypal (à vos frais) avant l'OP, à paypal@kaboom-airsoft.com

LIEU : Totalité du terrain de AMA France (**50 hectares**). Chemin de la Mare aux pois 78440 Lainville en Vexin
GPS: 49.067654, 1.8215114

HORAIRES :
9h00 Le site devient accessible.
9h30 Fin de l'accès au site.
17h00 Fin de l'OP.

PARKING : aux coordonnées GPS.

REPAS
Les repas sont à la charge des opérateurs. Prévoyez votre ravitaillement (ration de combat en vente sur place).
AMA France offre un petit déjeuner ainsi qu'une bouteille d'eau à chaque participant.

ASSURANCE
KA a contractée une assurance auprès de la MAIF.
Les personnes handicapées, cardiaques, diabétiques, enceintes... ou tout simplement sensibles participent à cet événement de leur plein gré et en toute connaissance de cause. À chacun de juger de sa capacité à pouvoir exercer ce loisir dans les conditions connues suivant sa propre condition physique ou morale.

FAIR-PLAY
Dans l'airsoft tout repose sur le fair-play des participants et donc leur bonne foi. C'est à l'opérateur de déclarer qu'il a été touché. Le jeu ne peut donc se dérouler parfaitement que si tous les opérateurs sont honnêtes.

EN CAS D'EXCLUSION
Si un opérateur fait montre d'un comportement inapproprié, il peut être invité à quitter l'aventure. Son PAF lui sera remboursé au prorata du temps passé sur le site (4 euros de l'heure).

PHOTOS & VIDÉOS
Sans refus de votre part, Kaboom est susceptible d'utiliser des photos et des vidéos où vous figurez.

- Les systèmes HPA ne sont pas admis.
- Triche, mauvaise humeur et incompatibilité d'humeur = risque d'exclusion.
- Pas plus de 2 répliques longues et 2 répliques de poing par opérateur.
- Les ghillies ne sont pas autorisées.

PUISSANCE DES RÉPLIQUES

Vitesse*	Coup par Coup	Rafales*	Type de réplique	Poids Bille Max.
jusqu'à **290FPS**	à partir de 1m	à partir de 10m	AEP-GBB	0.20g
jusqu'à **350FPS**	à partir de 5m	à partir de 15m	AEG-GBBr	0.25g
jusqu'à **390FPS**	à partir de 15m	**interdites**	AEG-GBBr	0.28g

* Le contrôle chrony s'effectue à la bille de 0.20g
** Les rafales ne doivent pas dépasser les 7 billes ; coup par coup signifie 2 billes maxi par seconde

COUTEAUX FACTICES

Impérativement souple ou large et caoutchouc Les coups sont portés sans force excessive, jamais de la pointe. Il ne faut pas viser la tête, les parties génitales, la poitrine d'une femme.

- Le jet d'un couteau factice n'est pas autorisé.
- Les combats à mains nues sont interdits.

GRENADES A MAIN

Sont autorisées uniquement les grenades Enola Gaye, Kimera, et Tornado Cyclone.

MINES

Soumises à approbation de AJ.

BOUCLIER

Les boucliers ne sont pas autorisés pour cette session.

COMPORTEMENT

L'airsoft est un loisir qui met l'accent sur des valeurs comme la camaraderie, la socialisation, le respect, le tout dans un cadre ludique et convivial, exigeant un minimum de condition physique, de sérieux (sécurité) et de décontraction (distanciation) ; ce qui constitue déjà beaucoup.

- Les altercations verbales ou physiques sont rigoureusement interdites.
- Les propos insultants fondés sur la race, la couleur, le sexe, l'orientation sexuelle, la religion, les convictions politiques, la

langue, l'âge, la condition sociale, ou l'origine ethnique peut amener à l'exclusion.

• Les femmes seront l'objet d'une protection particulière. Aucune blague sexiste ou comportement déplacé ne sera toléré.

• Tout comportement dangereux, provocateur, ostentatoire, contraire aux bonnes mœurs ou à l'ordre public, entraînera une réaction appropriée de la part de AJ.

• Dans la mesure du possible, les opérateurs doivent récupérer tout ce qu'ils ont laissé derrière eux (restes de grenades, de mines, détritus, emballages alimentaires), à l'exception des billes.

• Un opérateur ne doit pas interpeller un adversaire qu'il pense avoir vu tricher. Il se contente d'avertir son Coordinateur ou à AJ.

SONT INTERDITS

• Les armes blanches à l'exception des couteaux multifonctions et des couteaux de poche.

• Drogues et alcools.

• Toute pyrotechnie non validée par AJ.

• Tous les lasers.

• Les grenades fumigène à fumée blanche.

Kaboom propose des sessions de jeu sans références directes avec des faits, des cultures ou des personnes réels. Souhaitant rester neutre et apolitique nous demandons à nos invités de ne pas arborer de symboles ostentatoires d'appartenance politique, religieuse ou ethnique (autre que fictifs prévus par le scénario), ainsi que les grades et les écussons d'unités réelles.

TOUCHES

TOUT opérateur EST BLESSÉ SI
• Il est atteint par une bille.
La touche est non valide si l'attaquant a transgressé les règles du jeu ou de sécurité.
• Il est touché par le tranchant d'un couteau factice.
• Il déclenche une mine.
• AJ le décide.
• Il déclare forfait.
• Encore actif, il entre d'une Zone Neutre ou franchit les limites extérieures de la Zone de Combat.
Une deuxième blessure (une nouvelle touche après qu'il a été soigné durant la même mission) signifie son élimination.

Le Blessé doit:

1. Se déclarer "Out" ou "Touché" à voix haute, une ou plusieurs fois de suite.

2. Sortir et agiter son indicateur de touche.

3. S'asseoir ou s'allonger et placer son indicateur de touche sur sa tête ou autour du cou. Appeler à l'aide, par intermittences à voix haute. Noter l'heure et commencer à décompter 10 minutes.

4. Mettre sa réplique sur SAFE.

5. Soit :
• **Le blessé est aidé par un coéquipier** qui place un pansement compressif sur la blessure pendant 1 min, ce qui permet d'être stabilisé et d'attendre son Medic avec 5 minutes supplémentaires.
• **Le blessé est aidé par un Médic** qui lui présente 3 cartes Trauma faces cachées, le blessé en désigne une. Le medic prend connaissance de la carte et applique les soins.
• Personne ne vient aider le blessé qui attend alors 10 min avant d'être considérer comme KIA. Il doit s'éloigner de son groupe et le suivre à distance.
• Lorsque 5 opérateurs seront KIA, c'est tout le groupe qui repart vers son camp de base.
Pendant ce laps de temps :
• Un opérateur actif peut le déplacer.
De plus le blessé doit:
• S'écarter de quelques mètres s'il est au milieu d'un échange de tirs ou dans un endroit présentant un risque potentiel.
• Porter sa réplique de manière non menaçante.
• Il se déplace en montrant bien son indicateur de touche.
• S'abstenir de tirer ; de donner l'avantage à un autre opérateur en s'interposant comme bouclier ; de communiquer ; d'échanger ou de partager du matériel.

TRANSPORT D'UN BLESSÉ

Il suffit à un opérateur actif de poser sa main sur l'épaule d'un blessé pour le déplacer.
• Ensembles, ils ne peuvent pas dépasser la vitesse de la marche.
• Celui qui déplace le blessé ne peut plus faire usage d'une arme.

ADVERSAIRE TRÈS PROCHE

• Pas de Out verbal ("Freeze ou Pan t'es out!").
• Les opérateurs dégainent leur réplique secondaire ou leur couteaux factices systématiquement en cas de suspicion d'un engagement imminent à très courte distance. Seuls les tirs au coup par coup sont autorisés, en évitant la tête.
• Les joueurs n'ayant pas de réplique de classe 1 ou d'un couteau factice doivent prendre de la distance.
• Pour une élimination silencieuse un opérateur peut faire usage d'un couteau factice ou tirer avec sa réplique secondaire, accompagné du geste "Silence" afin que l'adversaire éliminé comprenne qu'il doit quitter les lieux discrètement sans passer devant son groupe et sans crier Out.

RICOCHETS, IMPACT SUR RÉPLIQUE

La touche n'est pas valide si une bille rebondit avant de toucher l'opérateur.
Si une réplique touchée devient inutilisable pendant 15 minutes, sauf retour au PR.

TIR EN AVEUGLE

Le tir en aveugle (aussi appelé "tir à la libanaise") consistant à tirer en direction supposée de la cible en tenant la réplique à bout de bras hors du couvert, est interdit.

FOUILLE

La fouille se limite à demander à l'opérateur (blessé ou actif) s'il possède un objet mission (avec obligation de le remettre).
On ne peut pas délester un opérateur de son équipement personnel (voir règle prisonnier pour les armes).

CAPTURE D'UN PRISONNIER

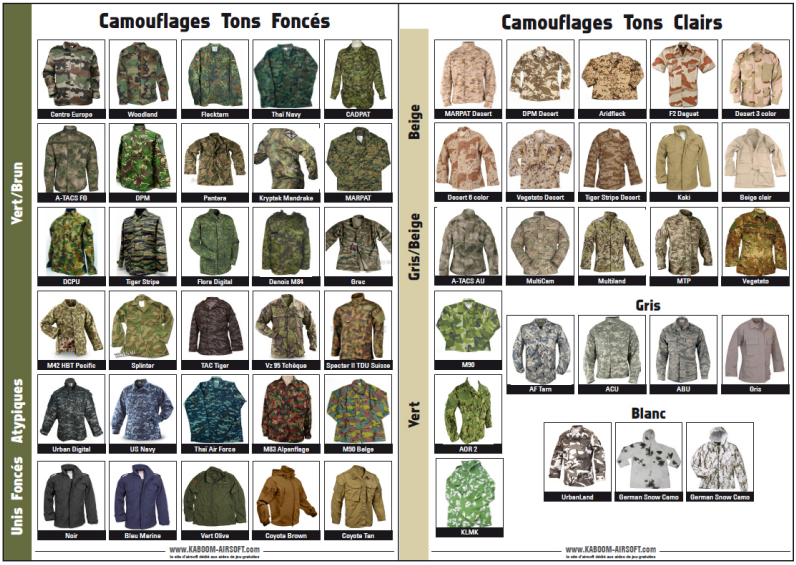
Si la cible est active: L'attaquant doit blesser la cible (peu importe si c'est une deuxième blessure) ou menacer celle-ci (qui peut ainsi décider de se rendre et passer en mode inactif, il n'est pas sonné).

Si la cible est blessée: Le blessé est sonné (n'entend rien, ne voit rien) tant qu'il n'est pas soigné. Il reste transportable.
• Les entraves ne sont pas autorisées.
• Un prisonnier ne peut pas se libérer par ses propres moyens.
• Un prisonnier ne peut pas opposer de résistance.
• Ses armes ne lui sont pas retirées. Il ne peut pas y recourir et personne d'autre ne peut les utiliser.
• Sauf accord de AJ, un prisonnier ne peut être détenu plus de 30 min. Passé ce délai, il repart à son PR (avec ses armes).
• Une règle spéciale (comme Interrogatoire) peut modifier la règle de capture.

PETIT MALIN

Un opérateur qui chercherait à profiter d'une faille dans le gameplay pour obtenir un avantage, sera sanctionné.

Guide des camouflages



Background

En 2027, les trois quarts de la population humaine sont décimés par un virus. Le commandant Markus, de l'armée Oskin, saisit l'opportunité pour s'emparer du pouvoir. Depuis la nouvelle capitale, Kobia, le général Markus s'efforce de consolider la FDS, profondément meurtrie par la pandémie.

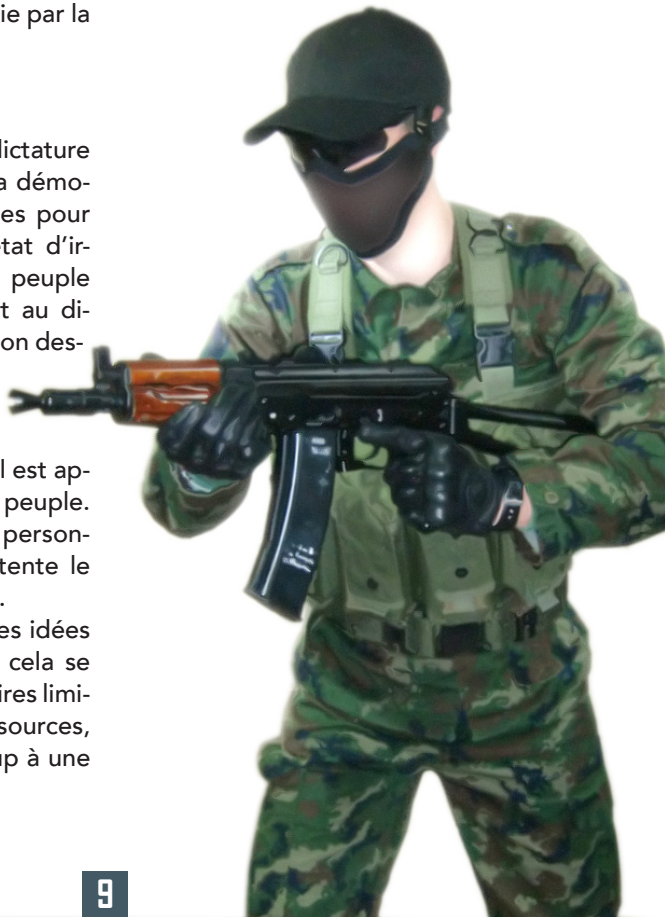
Idéologie

La Fédération du Sud est une dictature militaire. Le général Markus voit la démocratie comme l'outil des plus riches pour maintenir les hommes dans un état d'irresponsabilité et d'ignorance, le peuple rendu accroc au consumérisme et au divertissement n'est plus maître de son destin. Markus dirige la FDS comme il dirige un camp militaire, avec fermeté et un profond sens du devoir. Ce n'est pas un fanatique, il est apprécié de ses hommes, et de son peuple. Markus entretient un culte de la personnalité parce qu'il pense qu'il contente le besoin d'icônes des êtres humains.
Le général Markus ne cache pas ses idées expansionnistes. Pour le moment cela se traduit par des raids sur des territoires limitrophes, afin de s'emparer de ressources, "de recruter" ou de porter un coup à une opposition.

La FDS prône des valeurs telles que la volonté, le courage et le dévouement à la patrie. Seul compte l'intérêt supérieur de la nation.

Environnement

Les habitants de la FDS qui ne sont pas des soldats sont appelés des patriotes, ils sont dévoués à leur armée.
Les conditions de vie dans la FDS sont plutôt austères, tout est rationné, l'ensemble des secteurs est impacté par la pénurie et le manque de moyens. Toutefois, la population ne se plaint pas, les habitants savent que le chemin vers la prospérité est difficile et nécessite de grands sacrifices.



Politique Territoriale
La FDS est ouverte au monde extérieur, mais la circulation et les séjours sont très réglementés. Des échanges commerciaux ont lieu, mais sont limités.

Technologie
Markus croit fermement que la technologie ne doit pas dépasser un certain niveau, sinon elle échappe à ses créateurs et devient son ennemi.

Armée
Les forces de la FDS sont bien entraînées, disciplinées et structurées.
L'armée protège efficacement sa population contre les nombreuses menaces omniprésentes. Le courage, la solidarité, la discipline sont les qualités qui définissent un bon soldat.
Un soldat qui fait preuve de leadership et d'exemplarité peut être promu.

Transposition en Airsoft
Afin de coller avec le roleplay les Opérateurs de la faction FDS s'appliquent à :
- S'illustrer par des actes de bravoure,
- Être solidaire,
- Féliciter un coéquipier héroïque,
- Vouvoyer les Coordinateurs. Les troopers sont appelés primus.

Côté équipement la pénurie se traduit par la rareté des gadgets (red dot, scope, lampe) et des équipements dispendieux ou trop sophistiqués.

SUGGESTION DE NOURRITURE
Pour plus d'immersion, il est suggéré aux Opérateurs d'amener, pour leur déjeuner, une nourriture d'apparence "fait maison", transportée dans une gamelle.

ÉQUIPEMENT OBLIGATOIRE
Réplique longue, 2 maximum
Réplique courte, 2 maximum
Chargeurs Low cap ou Mid cap (quantité libre)
Compresse (prêtée)
Montre (en vente sur place, 2€)
Uniforme vert foncé
Lunettes de protection
Indicateur de touche orange (en vente sur place, 1€)
2 BBs loader
Sifflet (offert)
Tour de cou gris (prêté)

ÉQUIPEMENT RECOMMANDÉ
Gourde
Barre énergétique
Trousse de premiers soins
Système d'emport
Chaussures d'intervention
Écusson (vente sur place, 3€)
Casquette noire
Masque grillagé
Genouillères
Gants tactiques

ÉQUIPEMENT FACULTATIF
Gilet de combat (sans restriction de couleur)
Sac à dos (sans restriction de couleur)
Grenades fumigène (2 max, pas de fumée blanche)
Grenades à main (2 max)
Couteau factice
Boussole

Background

La global Security est une filiale de Titanis Corp. une multinationale fondée sur l'île de Taïpen en 1982, dont le cœur d'activité est la biotechnologie.
En 2027, les trois quarts de la population humaine sont décimés par un virus. Contrairement à ses concurrents Titanis évite la destruction. En quelques semaines Titanis se retrouve en position de monopole et parvient à se développer de façon spectaculaire.

Idéologie

Titanis Corp. est une technocratie capitaliste, des experts techniques et scientifiques prennent les décisions dans l'intérêt de Titanis.
Les compétences techniques et de leadership sont sélectionnés plutôt par des processus bureaucratiques ou méritocratiques, sur la base du savoir et de la performance, plutôt que par des procédures démocratiques.
La culture dominante est la culture d'entreprise. Titanis prend totalement en charge tous les aspects de la vie de ses employés. Le salaire qu'ils gagnent est dépensé dans les magasins Best Market de Titanis.
Les employés de Titanis sont plutôt satisfait de leur sort, ils savent à quel point survivre à l'extérieur est difficile.
Les employés de catégorie D vivent dans de vastes dortoirs, près de leur lieu de travail.
Seul compte l'ascension sociale car elle récompense les employés méritants.

Environnement

Le personnel de la Titanis vit dans de véritables petites villes entièrement gérées par Titanis.

Il y a 8 départements : Énergie, Santé, Éducation, Industrie, Commerce, Agro-alimentaire, Science, Sécurité.

Politique Territoriale

Certains sites de la Titanis Corp. sont partiellement ouverts aux étrangers, ce sont des zones de commerce.

Technologie

La Titanis dispose d'une technologie très avancée dans certains domaines, mais seules les catégories les plus élevées en bénéficient.

Sécurité

Titanis dispose d'une force armée privée, la Global Security. Ses missions couvrent la protection des investissements de Titanis aussi bien les structures que le personnel, le maintien et le rétablissement de l'ordre, l'anéantissement d'un concurrent ou d'une menace.
Passer dans une catégorie supérieure est l'ambition de tous les employés. Chacun fait de son mieux pour concrétiser ce rêve.

Transposition en Airsoft

Afin de coller avec le roleplay, les Opérateurs de la faction GS s'appliquent à :
- Se montrer performants et volontaires (c'est bon pour l'avancement),
- Ne jamais râler ni critiquer les Coordinateurs ou la Titanis,

Il existe une compétition entre les groupes, mais pas au sein des groupes. Les solitaires sont mal vus.
Côté équipement les gadgets sont en vogues (red dot, scope, AN-PEQ, etc.).

SUGGESTION DE NOURRITURE

Pour plus d'immersion, il est suggérer aux Opérateurs d'amener pour leur déjeuner une nourriture d'apparence industrielle comme des rations de combat et des boissons isotoniques fluo.

ÉQUIPEMENT OBLIGATOIRE

Réplique longue (classe 2), 2 maximum
Réplique courte (classe 1), 2 maximum
Chargeurs Low cap ou Mid cap (quantité libre)
Compresse (prêtée)
Montre (en vente sur place, 2€)
Uniforme camo désert beige / coyote
Lunette de protection
Indicateur de touche (1€)

ÉQUIPEMENT RECOMMANDÉ

Gourde
Barre énergétique
Trousse de premiers soins
Gilet de combat (tan ou coyote brown)
Casque (beige ou vert, qui peut être un couvre casque)
Chaussures d'intervention
Filet de camouflage
Écusson (vente sur place, 4€)
Genouillères
Masque grillagé
Gants tactiques

ÉQUIPEMENT FACULTATIF

Sac à dos (tan ou coyote brown)
Grenades fumigène (2 max., pas de fumée blanche)
Couteau factice

BILLES

N'amenez pas vos billes, votre dotation en munition vous sera remise à votre camp de base, suivant votre spécialisation.

INDICATEUR DE TOUCHE

Carré de tissu orange (ni rouge ni jaune), de 50cm par 50cm. Vendu sur place, 1€.
Placé sur la tête ou autour du cou par un opérateur afin d'indiquer visuellement sa mise hors combat.

FRÉQUENCES RADIO

FDS canal 1 (446.00625)
GS canal 3 (446.03125)

- L'écoute de la fréquence du camp adverse est interdite.
- Sujet à changement si problème.
- Les coordinateurs sans radio personnelle s'en verront prêter une.
- Une carte plastifiée du terrain sera également prêtée.

ITEMS DE MISSION

Les objets mission sont identifiés par un autocollant avec un code barre.
Un Opérateur peut s'en emparer, il devra toutefois remettre l'objet si un adversaire le capture. L'objet restera à l'endroit où le porteur est fatalement blessé (donner l'objet au Medic), s'il doit repartir à son camp de base il confiera l'objet à un coéquipier actif ou s'il est seul, a un adversaire.

CADEAU TACTICOOL

Un petit cadeau (objet à choisir parmi plusieurs) sera offert à chaque opérateur.

LOCATION AEG

AMA FRANCE propose de louer un AEG pour 20 euros.

RATION DE COMBAT 24H

10 euros. Menu n°3 (navarin d'agneau et taboulé volaille) ou n°6 (chili con carne et salade de pâtes au saumon).

SIFFLET

Offert. A utiliser par tout opérateur perdu. Si vous l'entendez, merci de prévenir votre coordinateur et d'aller à la rencontre de l'opérateur égaré.

OPÉRATEURS DÉBUTANTS

Une formation accélérée sera proposé au camp de base par les Squad Coordinateurs.

Au programme (billes offertes) :

- Connaissance des répliques,
- Tir de combat,
- Communication,
- Secteurs de surveillance,
- Déplacements,
- Formations,
- Discrétion,
- Réactions au combat,
- Sécurité,
- Règles du jeu.