



R E G L E S C A M O 5 0



INTRO

Le respect des règles CAMO 50 est une notion fondamentale. Les sessions sont plus fluides, encadrées, sécurisées.
L'intérêt et le plaisir sont accrus.

Si un manquement à l'une de ces règles est constaté, un membre de l'USP-ra pourra exclure le(s) joueur(s) concerné(s).

1-LES IMPACTS

1.1-La touche

Une touche est le contact d'une bille sur un joueur.

Qu'elle éclate ou non, ceci est considéré comme une touche.

Les touches issues d'un tir ami, sont incluses.

Le Fair Play est de mise, car vous êtes les seuls responsables !

Les tricheurs seront exclus.

1.2-Marqueur atteint

Si votre lanceur est touché, vous n'êtes pas OUT, mais votre lanceur n'est plus opérationnel.

Dans cette situation, vous pouvez prendre votre lanceur secondaire si vous en possédez un.

1.3-Les "OUT"

Un joueur est considéré OUT si :

- Une bille atteint le joueur.
- Une grenade « explose » dans la même pièce que le joueur (voir 2.4 & 3.4)
- Une grenade « explose » dans un rayon visuel de 3 mètres en terrain ouvert (voir 2.4)

Tout joueur qui sort du terrain ou rentre dans une zone neutre peu importe la raison, est considéré comme OUT et doit attendre la prochaine partie ou respawn.

Vous ne pouvez pas faire semblant d'être OUT, le Fair Play est de mise.

Un joueur OUT ne peut pas parler, en aucune circonstance ni dans l'action ni sur le chemin du respawn ni en Safe Zone !
(sauf cas extrême : sécurité).

Les pièces d'équipement sont considérées comme faisant partie de votre corps.

1.4-Le freeze

Le FREEZE de sommation (avertissement afin d'obliger l'assaillant à faire un choix : abdiquer ou riposter) doit être utilisé à moins de 5m : "t'es OUT ou je tire".

Possibilité de suppression au couteau factice en dessous de cette distance.

A défaut de détention ou d'usage du couteau factice, FREEZE obligatoire des intervenants.

Si le joueur refuse la sommation, il doit s'attendre à un tir de suppression à courte distance.

Il est interdit de tirer derrière la tête d'un joueur (nuque).

1.5-Le blindshooting

Non autorisé pour des raisons évidentes de sécurité.

Tirer à l'aveugle, ex : derrière un mur ou un obstacle divers.

2-MATERIELS & EQUIPEMENTS

2.1-Emport de billes

150 billes au total pour le marqueur primaire, incluant le loader (50 dans le lanceur et 100 dans les pots).

30 billes au total pour l'ensemble des marqueurs secondaires, peu importe le type de marqueur secondaire.

2.2-Marqueur primaire

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 50 billes.

Les autres loaders seront tolérés (capacité 50 max).

2.3-Marqueur secondaire

Quatre types de lanceurs représentent le marqueur secondaire. (Le « Sniper rifle », le « pompe », l'arc et le pistolet).

Le joueur peut transporter autant de marqueur de ce type mais le total des billes pour l'ensemble de ces marqueurs doit être conforme au paragraphe 2.1

2.4-Grenades, fumigènes, Mines, claymore etc... (Accessoires pyrotechniques)

Tout ce qui est explosif/détonnant est interdit (tout ce qui fait "du bruit" - pétard et autres).

Tout ce qui est de fabrication artisanale est interdit.

Les fumigènes, mines peinture, claymore peinture, grenades peintures, sont autorisés.

Deux de chaque type par personne.

2.5-Bouclier tactique

Interdit pour des raisons d'overshooting.

2.6-Couteau factice

Un coup clair au cou, la tête ou le tronc et vous êtes considéré comme OUT.

Pour le reste du corps le couteau est inutile et ne provoque aucune blessure.

2.7-Veste pare-balles / Tactique / Balistique

Aucun avantage balistique

2.8-Casque balistique

Aucun avantage balistique

3-ENVIRONNEMENT

3.1-Les toits

Règle générale, un bâtiment sans toit, est considéré comme tel.

3.2-Les trous

Il est interdit de tirer dans un trou où seulement le canon de votre marqueur peut être inséré. (Craque, fissure etc..).

3.3-Les murs

Toute représentation de mur, de bâtiment, quel que soit le matériau, est imperméable à tous les tirs et/ou explosions pour le joueur dissimulé derrière.

3.4-Les obstacles divers

Les barils, pneus, palettes de bois 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 le joueur dissimulé derrière de toute explosion ou tir tant qu'il ne subit pas d'impact.

3.5-Les véhicules fixes ou mobiles

Tous les véhicules protègent le joueur dans une pièce fermée et/ou ouverte (ex : garage) contre un explosif ou si des tirs si ceux-ci ne touchent pas le joueur.

3.6-Respect de l'environnement

Nous vous demandons de respecter l'environnement et de ne pas jeter vos ordures sur le terrain.

Les sparclettes, mines, mégots doivent être ramassés.

En fin de journée, vérifiez l'espace hors-jeu que vous avez occupé et nettoyez-le.

Emmenez également vos poubelles.

Les billes PowderBall sont interdites lors des game camo50, elles sont par contre obligatoires dans un milieu urbain (FPS < 220).

3.6-Respect de la zone de jeu

Il est formellement interdit de passer outre les barrières qui ont été disposées sur le terrain.

Elles délimitent des zones de végétation à sauvegarder afin de maintenir des barrières végétales sur le terrain.

Tout joueur ayant franchi ces limites est considéré comme OUT.

4-SECURITE

4.1-Blessure réelle

Dans une situation où il y a une réelle urgence, c'est à dire le cas d'un joueur réellement blessé, la procédure à suivre consiste à avertir les gens en criant le plus fort possible « 112 » et « fin de partie » et ce le plus rapidement possible, ce qui entraîne un arrêt de la partie (aucune bille ne doit être tirée).

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 un membre de l'organisation.

4.2-Zone de jeu

Le terrain est délimité par des filets, des panneaux ou de la rubalise.

Il est formellement interdit de jouer en dehors et de tirer sur des éléments situés en dehors du terrain.

Dans la Safe Zone, les marqueurs doivent être dirigés vers le sol.

Aucun marqueur ne doit sortir de la Safe Zone sous pression ni sans bouchon de canon

4.3-Port du masque

Le port du masque de paintball homologué est obligatoire dans la Safe Zone et sur la zone de jeu.

Dans le cas où un joueur est sans masque sur la zone de jeu il est impératif d'arrêter immédiatement la partie en criant "fin de partie".

Idem dans le cas où des promeneurs entrent sur le terrain.

Il est toléré d'utiliser des lunettes tactiques, bas de masque et casque, à condition que l'ensemble soit homogène.

4.4-Les Assurances

Tous les membres sont assurés via le CSA.

Si vous pensez ne pas être inscrits au CSA, merci de nous contacter.