

# Dossier Battle IV : Opération Phoenix – 21 & 22 mai 2011

*Annéville va voir se dérouler le quatrième épisode de la Battle. Pour autant, ce nouvel épisode n'a que peu en commun avec ces précédents.*

*Cet opus baptisé Opération Phoenix va vous plonger dans un univers immersif et éprouvant durant 24h non stop. Pas de fioriture, pas de superflu, seulement de l'airsoft, de la sueur, de l'adrénaline, du jeu et encore du jeu.*

## **Le background :**

**Dans un futur proche, alors que les équilibres mondiaux sont totalement remis en question, et que des rebellions fleurissent dans grand nombre de pays, les sociétés occidentales s'entre déchirent pour se disputer des ressources naturelles de plus en plus rares. Comme l'avaient anticipé nombre de jeux vidéos de la fin des années 1990, un nouveau minéral permet dorénavant de fournir l'énergie qui alimente toutes les structures et bâtiments modernes.**

**Un gisement important, capable de produire plusieurs unités de minéral par heure, a été identifié sur le territoire d'Annéville, lieu d'affrontements très intenses dans le passé et qui ont laissé de nombreux vestiges.**

**La Ligue d'Europe occidentale et le Pacte Oriental y ont immédiatement parachuté un corps expéditionnaire afin d'établir au plus vite une base avancée et de prendre le contrôle du gisement et de sa production. Faute de moyens, les deux corps d'armée devront s'affronter avec les ressources qui pourront être parachutés sur leur base mais aussi et surtout avec ce qu'ils pourront récupérer sur le terrain.**

## **Le principe :**

24h d'immersion non stop dans un univers milsim, chaque joueur étant membre d'un groupe de combat de 15 joueurs, dirigé par un squad leader (choisi par les membres du squad) et orienté par un orga/opérateur radio en lien permanent avec le QG pour transmission en temps réel des ordres et missions.

**Date :** du samedi 21 au dimanche 22 mai 2011, accueil possible sur site à partir du vendredi soir.

**Effectif :** 300 joueurs, divisés en 2 équipes, elles-mêmes subdivisées en 10 squads de 15 joueurs.

## **Matériel requis :**

- nécessaire de couchage et camping
- gilet de signalisation fluo (pour signaler votre statut de "out" en pleine forêt)
- un système d'hydratation portable gourde ou Camelbak
- ne prenez pas de billes, elles sont fournies par notre partenaire ASG (Blaster 0.20g pour tout le monde)

**ATTENTION :** allégez votre matériel, ne prenez que ce que vous serez capables de porter, ne serait-ce que de la zone neutre à votre camp de base (ce qui vous amènera à convoier tout cela dans une zone déjà en jeu). **L'évolution du jeu en temps réel, et les ordres du QG pour faire face à ces évolutions, ne permet pas de garantir que vous pourrez vous installer durablement dans une position confortable pour prendre du repos et un repas.** Pensez-y au moment de faire le sac si vous hésitez entre une bâche sommaire et une Quechua 2 secondes.

## **Capacité des chargeurs :**

**Les chargeurs hi cap sont interdits sur cette OP, seuls les chargeurs "sans molette" sont autorisés** (real-low -mid caps). Il n'y a pas de limite quant au nombre de chargeurs que vous pouvez emporter avec vous. Les machine guns sont autorisés mais en effectif limité, une seule par squad. Les ammobox ou hi cap sont autorisés exclusivement pour ces types de répliques (M249, M60, RPK...).

**L'emport de munition hors chargeurs est interdit (pas de sachet de billes, pas de bb loader rempli).**

**Lieu :** 220 hectares de terrain boisé et pentu à Amnéville (57, proche Metz)



**Frais d'inscriptions :** 45€ comprenant l'accès au terrain, l'assurance et la mise en place d'une poste de secours permanent sur place, le matériel nécessaire à l'organisation (décors, matériel de construction des camps, objectifs de jeu), les billes, une ration 24h et 3 bouteilles d'eau par personnes. Plus quelques petits bonus.

**Puissances des répliques :**

- inférieur ou égal à 350fps : full autorisé toute distance, pas de distance de sécurité imposée au-delà de la courtoisie qui doit régner entre joueurs.
- de 351 à 464 fps : bolts uniquement, distance de sécurité de 15 mètres.
- plus de 464 fps : dans le coffre !

Les tests seront effectués systématiquement en début de partie, hop up réglé, avec les billes de 0.20g fournies. Des tests pourront être effectués en cours de journée si besoin ou réclamation. Une marge d'erreur de 5fps maximum est tolérée.

**Planning :**

Samedi 9h : rendez-vous pour accueil, enregistrement et remise du pack joueur.

Samedi 10h : briefing général, puis regroupement des joueurs par squads.

Samedi 10h30 jusqu'à 12h : fin des procédures d'enregistrement des joueurs, passage au chrony par squads, départ en jeu dès que le squad est complet et prêt.

Samedi 12h à dimanche 12h : jeu non stop, repas et sommeil in game.

Dimanche 13h, regroupement pour débriefing.

## **Gestion des touches :**

Un joueur doit se considérer touché dès qu'il reçoit :

- un impact direct sur toute partie de son corps ou de son équipement, réplique exclue
- une touche au couteau en plastique de GN (on ne frappe pas, on ne plante pas, on taille sans violence !)
- une explosion de mine ou grenade airsoft (impact de billes et aire d'effet de 5 mètres même sans impact de bille)

En cas d'impact sur la réplique, celle-ci est considérée comme détruite et ne pourra être réutilisée qu'après un passage au camp de base. Un joueur n'ayant plus de réplique utilisable n'est pas pour autant hors jeu, sauf s'il décide lui-même de quitter son groupe pour aller l'attendre au camp de base.

Un joueur touché s'immobilise immédiatement à l'endroit où il a été touché, en position non hostile (gun au sol ou pointé vers le bas, main en l'air... ou roulé en boule en position défensive s'il est en pleine zone de combat). Un joueur touché ne peut se déplacer ni parler, sauf pour appeler à l'aide un infirmier. Il reste sur place maximum 5 minutes avant de se considérer éliminé et donc retourner au camp de base pour y attendre le retour de son squad qui le réintégrera alors à son effectif.

Dans ce laps de temps de 5 minutes, le joueur peut être :

- soigné par un médecin de son équipe : le médecin s'approche du joueur, vérifie qu'il n'a pas déjà été "soigné" 3 fois, et si c'est possible noue un brassard de soin autour de l'avant bras du joueur (sur l'avant bras qui tient le gun, donc à droite pour les droitiers, à gauche pour les gauchers). Si un joueur a déjà reçu 3 bandes de soin, il est éliminé et repart immédiatement vers le camp de base.
- déplacé par un joueur de son équipe : le joueur qui souhaite extraire son camarade de la zone de combat doit se rendre jusqu'à lui, poser ses deux mains sur le joueur touché et le guider dans un endroit sûr, à couvert, à maximum 10 mètres du point de départ. Cette manœuvre est périlleuse car le joueur peut à son tour être touché par un nouveau tir. Une fois le joueur "extrait" vers une zone à couvert, le médecin peut intervenir en toute sécurité.
- rejoint par un joueur adverse : cet adversaire aura deux possibilités, soit toucher le joueur pour "l'achever" et le renvoyer directement à son camp, soit le soigner ou le déplacer à couvert pour le faire soigner par son médecin et ainsi le faire prisonnier.

Un joueur ou groupe de joueurs isolé sans médecin, loin de son squad, s'expose donc en cas de touche à rester 5 minutes bloqué sur le terrain avant de devoir retourner à son camp de base.

Un joueur éliminé retourne au camp de base et y attendra le retour de son squad pour revenir en jeu.

Pour signaler votre statut de joueur touché, éliminé ou prisonnier, sortez le gilet fluo que vous avez dans la poche, cela évitera qu'on considère en jeu et qu'on s'acharne à vous tirer dessus (pendant que vous attendez le médecin ou que vous marchez pour rentrer au camp). Pour la nuit, un cyalume est fourni.

*NB : le « out verbal » n'est pas en vigueur. Il est possible de donner l'ordre un joueur de se rendre (« rends toi ») mais si celui-ci refuse d'obtempérer, il signale son accord pour être shooté, et à l'airsoft, seule la bille compte !*

## **Gestion des prisonniers :**

A tout moment du jeu, un joueur peut être fait prisonnier, soit parce qu'il est contraint de se rendre (encerclé, surpris, touché de la main par un joueur qu'il n'a pas vu arriver), soit parce qu'il a été touché et soigné par un médecin de l'équipe adverse.

Un prisonnier ne peut être ni entravé ni fouillé ni maltraité de quelque façon. Sur simple demande, le prisonnier remettra à ses adversaires tous les objets de jeu en sa possession (objectifs, documents, munitions). Aucun effet personnel ne peut être pris à un prisonnier, ni alimentation ni eau (à l'exception des pâtes de fruits et barres de chocolat fournis)

Un prisonnier ne peut pas s'enfuir de lui-même, il peut soit être libéré par un squad allié (lors de son transfert ou en cas d'attaque de la prison du camp de base), auquel cas il revient en jeu immédiatement, ou alors être relâché (éliminé) après un maximum d'une heure de détention, auquel cas il doit d'abord revenir à son camp de base avant de retourner en jeu.

### **Gestion du "moral" du squad :**

Le squad sera contraint de se replier intégralement vers le camp de base si :

- son squad leader est éliminé (ou capturé)
- son opérateur radio est éliminé (ou capturé)
- plus de 50% de son effectif est éliminé (ou capturé)

Éliminé = renvoyé au camp de base (donc pas juste touché et à plat ventre sur le terrain en train d'appeler le médecin)

### **Consignes usuelles et comportement sur le terrain :**

- Étant donné l'étendue et la difficulté du terrain, éviter de vous déplacer seul, préférez le binôme ou le trinôme. De manière générale, soyez sûr que les autres joueurs aient une idée de votre destination.
- Pensez à évacuer vos déchets du terrain, utilisez les sacs poubelles fournis et rassemblez les sur la zone neutre à la fin de l'OP
- Les artifices pyrotechniques explosifs sont interdits, les fumigènes sont autorisés si achetés dans le commerce, les fumigènes artisanaux sont interdits. De même, dans la mesure du possible, penser à évacuer les débris en cas d'utilisation de fumigènes
- La consommation de produits stupéfiants est strictement interdite sur le terrain
- L'abus de consommation d'alcool est interdit. Ça vous laisse le droit à une bière avec un repas mais pas au-delà.
- Toute forme de manifestation agressive, verbale ou physique, est prohibée

Sur la zone neutre, vous trouverez :

- un poste de secours permanent, en lien avec les orgas, avec 10 pompiers
- une buvette (l'abus d'alcool est interdit)
- un stand ASG exposera ses produits et nouveautés avant et après l'OP
- un stand Softwarshop sera ouvert avant et après l'OP pour vous proposer tout type de matériel airsoft et outdoor (vous pouvez passer commande par web ou téléphone pour livraison sur site avant l'OP)

### **Règlement et discipline sur le terrain :**

En vous inscrivant à cette OP, vous vous engagez à respecter et faire respecter celui-ci. Toute contravention à ce règlement (concernant les puissances, le comportement sur le terrain, le respect des consignes des organisateurs notamment) sera sanctionnée par une exclusion immédiate et définitive de l'OP.

Chaque joueur sera identifié par un numéro unique, matérialisé sur une plaquette qu'il devra conserver sur lui pendant toute l'OP. Chaque joueur est tenu de donner son numéro à tout organisateur ou joueur qui en ferait la demande afin de signaler une infraction. Le refus de répondre à une telle demande est motif d'exclusion.

**Pour chaque participant à cette OP, un don de 2€ sera adressé à une association caritative de la région, en l'occurrence nous soutenons cette année l'association "angeLina, ma poupée angelman" qui vient en aide à une petite fille de 3 ans atteinte d'une maladie génétique orpheline.**



**Inscription – Battle IV : Opération Phoenix – 21 & 22 mai 2011**

Je soussigné (NOM, Prénom).....  
portant (parfois) le pseudo de .....  
Adresse (n°, rue, cp, ville) .....  
Team / Assoc' .....  
Téléphone .....  
E-mail .....

désire participer à la manifestation airsoft intitulée « Battle IV : Opération Phoenix ».

Je déclare être majeur et assuré en responsabilité civile.

Je reconnais avoir pris pleinement connaissance du règlement régissant cette manifestation.

Je m'engage à respecter les règles fournies par les organisateurs, tout particulièrement en ce qui concerne la sécurité. Je reconnais que le non-respect du règlement peut entraîner l'exclusion définitive de la manifestation.

Je certifie les informations contenues dans cette fiche exactes et à jour.

**Je m'inscris dans l'équipe ROUGE**      squad 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10

Je souhaite jouer avec .....

**Je m'inscris dans l'équipe BLEUE**      squad 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10

Je souhaite jouer avec .....

Le ..... / 2011 , à .....

Signature, précédée de la mention manuscrite « lu et approuvé » :

Pièces à joindre à l'inscription :

- ➔ Une copie de votre carte d'identité
- ➔ La participation aux frais par chèque à l'ordre de l'association AIRSOFT CONTACT.

Merci de faire parvenir votre inscription avant le **14 mai 2011**, au-delà de cette date aucune annulation ne pourra donner lieu à remboursement :

- par courrier à : AIRSOFT CONTACT – Inscriptions Battle IV – Chez Joël CASAMAJOU – 38, rue de l'Ancien Hôpital – 57100 THIONVILLE
- en la déposant directement chez notre partenaire SoftWarShop – 66 rue Emile Zola à Champigneulle