

REGLES DE LA PARTIE MilSim

14/11/09

(ces règles sont librement adaptées du système de règles SIG de l'association des Arpenteurs de Réalités, que nous remercions pour leur autorisation de reproduction)

1 coup de sifflet : pause du jeu, pas de déplacement, pas de rechargement

2 coups de sifflet : début de partie ou reprise du jeu

3 coups de sifflet : fin de partie

A) TOUCHES

- **Répliques** (testées à la bille de 0.20 grammes, fournies par l'organisation (les joueurs doivent prévoir un chargeur vide pour le test au chrony))

Code bleu : répliques < 75 mètres par seconde (246 Feet Per Second) + répliques d'armes blanches courtes en plastique/mousse/latex (visées par les organisateurs lors du passage chrony)

Distance minimale de tir : AUCUNE

Code blanc : répliques de 75 à 105 mètres par seconde (250 à 350 Feet Per Second)

Distance minimale de tir : 3 mètres

Code rouge : répliques de 105 à 120 mètres par seconde (350 à 400 Feet Per Second), bloquées en coup par coup (semi-automatique).

Distance minimale de tir : 10 mètres

Pour les répliques d'armes blanches, les touches se font de taille et non d'estoc.

Une touche est constituée par le contact d'une bille ou d'une réplique d'arme blanche sur le corps du joueur, son équipement, ou sa réplique.

Les rebonds ne comptent pas comme des touches.

PAS DE TOUCHES ORALES (« freeze » ou « pan t'es out »), **QUELLE QUE SOIT LA DISTANCE !!**

TIRS A L'AVEUGLETTE INTERDITS !

- **Réaction à une touche**

Mettre les deux genoux à terre, aucune action n'est possible en dehors de crier « MEDECIN ! » ou expression équivalente. On ne parle pas, on ne recharge pas, on ne fait pas de signes quelconques.

Un joueur touché ne peut servir de bouclier ou d'obstacle.

Si le joueur touché est porteur d'un point de protection, il se remet en jeu seul quand il veut, en se défaussant du point de protection (voir règle infra).

- **Extraction d'un joueur touché**

Un joueur touché de son équipe peut être déplacé par un joueur valide afin d'être soigné plus facilement et en sécurité (protection du médecin).

Le joueur valide, arrivé au niveau du joueur touché et donc à genoux, pose ses mains sur les épaules du joueur touché et crie alors « EXTRACTION ! »

Dès lors, le binôme est invincible ; il doit progresser à reculons, en marchant uniquement, jusqu'à l'endroit désiré. Là, le joueur touché se remet à genoux et attend d'être soigné. Le joueur valide redevient alors libre de tous ses mouvements. Le binôme ne peut pas parler pendant l'extraction avec les autres joueurs, mais les membres de leur équipe peuvent les diriger à la voix ou au geste.

- **Capture d'un joueur adverse**

N'importe quel joueur peut capturer un adversaire, sauf mention contraire du scénario. Pour cela, il faut toucher à la main un joueur adverse et crier « CAPTURE ! ». Si l'ennemi est blessé, il faudra l'extraire et/ou le soigner pour pouvoir l'interroger.

La capture dure dix minutes maximum, le joueur capturé rejoint ensuite son camp.

- **Soins d'un joueur touché**

Les soins ne peuvent être effectués que par un médecin.

Le soin consiste à nouer un bandeau blanc (fournies par l'organisation) au bras d'un joueur touché. Ce dernier ne peut se relever que lorsque le bandeau est complètement noué. Il se relève alors quand il le souhaite, et il n'est considéré comme étant en jeu que lorsqu'il a soulevé de terre un de ses deux genoux.

Trousses de soins (fournies par l'organisation) : elles contiennent chacune dix bandeaux, et ne peuvent être transportées que par un médecin. Le médecin n'en porte qu'une à la fois, sauf disposition spéciale du scénario.

Un médecin ne peut s'auto-soigner.

- **Protections des joueurs aux touches**

Selon le code vestimentaire, il peut être autorisé de porter des éléments de protection (casque balistique, gilet pare-balles (plaques et/ou inserts).

Une protection portée et validée par l'organisation (lors du passage au chrony) apporte +1 point de protection, dans la limite de deux par joueur. Ce point de protection est matérialisé par une rondelle métallique (fournie(s) par l'organisation).

Ex. : casque balistique + gilet pare-balles souple / gilet pare-balles souple + plaques / casque balistique + plaques

B) SPECIALITES

- **Médecins**

Les médecins peuvent soigner n'importe quel joueur.

Les médecins peuvent transporter une trousse de soins.

- **Mitrailleurs**

Les mitrailleurs portent une réplique de fusil mitrailleur.

Leur dotation en billes est trois fois supérieure à celle d'un fusilier.

- **Chefs d'équipe** (officier et sous-officier)

Les sous-officiers dirigent une équipe.

Les officiers dirigent un groupe.

Les sous-officiers et officiers peuvent interroger brièvement un prisonnier. On ne peut mentir à un officier ou sous-officier.

Les sous-officiers et officiers peuvent fouiller un prisonnier (éléments de jeu uniquement).

Le canal 1 est réservé aux organisateurs. Pour les joindre pendant la partie pour un problème ou une question lié au jeu ou au scénario, les joueurs peuvent les contacter sur ce canal.