

Opération Artémis II le 24-25/09/2011 Cases de Pêne

Ville : Cases de Pêne (66)
Lieu : Terre de seigneur El Jaguar
Lieu-dit : « La Coume d'en Mauri »
Rdv : vendredi 1 octobre soir / samedi matin
Fin : après midi du dimanche 3 octobre
Radio fortement recommandée !!!
Organisation de l'apéritif et repas du samedi soir (grillades) ainsi que le petit déjeuner du dimanche matin
Prévoir 5L d'eau par personne
Participation avant le 31 Aout : 20€
Participation après le 31 Aout : 25€
Pas de remboursement des cotisations après le 15 septembre minuit

Les mineurs sont interdits sur le terrain.
Aucun dispositif pyrotechnique n'est autorisé sauf dérogation de l'organisation.
Des artifices peuvent être prévus dans le scénario, mais ils ne seront mis en place que par l'organisation.

Coordinateur : Eljaguar

Scénario réalisé par : SHS (ex Marsouin)

Coorganisateur :

Hboy
Oliva
Scjsnow
Soldat Royal

Planning indicatif voué à être modifié :

Vendredi 23 septembre
17h-minuit arrivé des joueurs / passage au chrony

Samedi 24 septembre
7h-9h arrivée des joueurs
7h-10h passage au chrony
9h-10h préparations des hostilités
10h00 début de l'OP
12h30 trêve pour déjeuner
19h00 pause grillades commune
21h30 « partie libre de nuit » (pas d'organisation, hors OP)

Dimanche 25 septembre
7h00-8h00 petits déjeuners
8h30 reprise de la partie
13h fin de l'OP

Effectif des divers camps :

- Français : 40 joueurs
- Libyens : 54 joueurs
- Insurgés : 6 joueurs
- Ressortissants (Minimum 6 pnj - Hors orga)

Il sera désigné un ou plusieurs "gradés" par équipe, ils seront les relais entre l'organisation et les joueurs.

Dress code :

Pour les "**Français**": Uniquement : CE, Wooland, Multicam

Pour les "**Libyens**": Tous les autres camo (DPM, M84, Vegetato, Russe) Tout les digitaux

Pour les "Insurgés": une seule pièces camo (pantalons ou veste).

Brassard Bleu ou Rouge obligatoire.

En vente à 3€ le lot

Prêt sous caution à 5€

Les brassards utilisés font 5cm de large et se place sur l'avant-bras, il doit rester facilement discernable.

Histoire :

Nul n'ignore aujourd'hui, les raisons qui ont poussé la France à déclarer la guerre à la Libye du Général Kacadaffy. L'oppression exercée par celui-ci sur son peuple était insoutenable au regard du peuple Français. L'état a donc décidé de rapatrier tous ses ressortissants avant d'officialiser cette déclaration de guerre par des raids aériens. Mais le Général Kacadaffy n'est pas dupe, il comprend très bien qu'en laissant repartir les Français chez eux, il perd une partie de son bouclier humain et s'expose à de lourdes attaques. Il décide donc d'empêcher les ressortissants Français de regagner leur pays ... mais la Libye est un grand territoire et il va falloir retrouver les Français qui se cachent en attendant que quelqu'un vienne les rapatrier.

En clair :

Un contingent Français et un groupe Forces spéciales (brassard bleu) doit prendre le contrôle de l'aéroport international de Tripoli aux mains des forces Libyennes et dans le même temps, prendre contact avec les insurgés cachés dans les montagnes afin de leur proposer des munitions contre des informations sur les positions des ressortissants de la région et des camps Libyens.

Les Français doivent donc :

- trouver des caches de munitions dans les camps Libyens afin de les échanger contre des informations.
- trouver des ressortissants et les escorter à l'aéroport

- détruire un maximum de batteries de missiles afin de pouvoir évacuer les ressortissants par avion.

Les forces Libyennes (brassard rouge) doivent garder le contrôle de l'aéroport du pays, retrouver un maximum de ressortissants afin de s'en servir de bouclier humain pour leurs batterie de missiles, éliminer un maximum d'insurgés et empêcher tout avion Français d'atterrir en détruisant la tour de contrôle ou le terminal d'embarquement (ou les deux) au moyen d'une batterie de missiles sol/sol.

Pour les insurgés, trouver les camps Libyens et donner leur localisation au Français, trouver les ressortissants et donner leur localisation aux Français contre des munitions, aider les Français à localiser l'artificier Libyen, l'éliminer et détruire les batteries de missiles.

Les ressortissants seront représentés sur le terrain par des PNJ.

Les Français gagnent si ils réussissent à évacuer plus de ressortissants que les Libyens n'en ont tué (ou fait tué)

Les Libyens gagnent si ils ont tué ou fait tué, plus de ressortissants que les Français n'ont réussi à en évacuer.

Règles de respawn :

1 touche on appelle le medic

si au bout de 5 minutes le medic n'est pas venu le joueur repart aux respawn (Drapeau de sont équipe), s'il rencontre un medic sur le chemin il peut se faire soigner.

30 secondes si le medic nous soigne sur place.

1 minute si le medic nous soigne sur le chemin.

30 secondes aux respawn.

Les 30 secondes sont temporisées par le joueur en rôle du médecin en comptant jusqu'à 30 ou 60 selon le cas. Il en va bien sûr de soit qu'il faut compter a la vitesse d'une trotteuse de montre et pas dans ça tête à la vitesse du lièvre traqué.

Règles d'engagement

Les Snipes :

Limites de puissance : 470 fps soit 2 joules la limite autorisée par la loi.

Distance minimale d'engagement : 25 m

Les aeg bloqués en semi contre snipe : (un scotch rouge sera placé sur le canon de la réplique)

Limites de puissance : 400 fps avec tolérance de 7% soit maxi 428 fps

Distance minimale d'engagement : 20 m

Les aeg :

Limites de puissance : 350 fps avec tolérance de 7% soit maxi 375 fps

Distance minimale d'engagement : 15 m

En dessous 15m pas de tir au visage, un tir au visage rend le tireur out.

Les gbb : (>300 fps)

Limites de puissance : 350 fps pas de tolérance

Distance minimale d'engagement : 8 m

A moins de 15m pas de full autorisé

En dessous 15m pas de tir au visage, un tir au visage rend le tireur out.

Les back up :

Limites de puissance : 280 fps avec tolérance de 7% soit maxi 300 fps

Distance minimale d'engagement : 1 m

-A moins de 10m pas de full autorisé, excepté pour les aep ou autres < 200 fps (210 fps max de tolérance)

-pour tout back up (sauf catégorie aep) en dessous 10m pas de tir au visage, un tir au visage rend le tireur out.

-Si un joueur tire en dessous des distances de sécurité, celui-ci sera considéré out.

Donc pas de tir réflexe sinon out.

-Si deux joueurs se trouvent à cheval sur la distance de sécurité il est conseillé que l'un des 2 joueurs crie «back up », à ce moment-là les 2 joueurs engageront au back up.

-Les tir à la l'aveugle sont interdit, on ne tire que sur ce que l'on voit. Bien sûr avant de tirer on essaie de s'assurer que ce n'est pas un coéquipier.

-Tirs en cloche interdit, excepté pour les lances grenades

-Les out vocaux sont accepté à condition que le joueur out soit surpris et mit en joue sous les 10m de distance.

-Bien sûr les morts ne parlent pas, il en va de soit.

-On ne s'amuse pas à écouter la fréquence des adversaires

-Et surtout ne pas oublier que c'est un jeu, on ne vient pas pour gagner ou allumer les autres, on vient pour se faire plaisir et rigoler entre amis.