

RÈGLEMENTS

Guide du joueur



TABLE DES MATIÈRES

À propos	2
1. LA BASE	3
2. LE PAIEMENT.....	8
3. LE GUIDE OPÉRATIONNEL.....	10
4. RÈGLEMENTS	11
5. AUTRES.....	22

À propos

La mission de 6MM Production est de créer des évènements d'airsoft des plus immersifs, que ce soit Milsim, Skirmish, Zombie, Survivaliste ou autres. Notre but est de faire vivre aux joueurs un stress et de les pousser à la limite de leur endurance, tout en créant une immersion totale, que ce soit pour un évènement d'une journée ou d'une fin de semaine entière. Alors pour vous faire vivre cette immersion, nous sommes toujours à l'affût d'emplacements grandioses et rares. Pour ce faire, nous recherchons des joueurs de qualité et c'est pour cela que nous serons très minutieux et très sévères sur le respect des règlements dans ce guide.

1. LA BASE

1.2 Les protections oculaires: Il faut en tout temps porter des protections oculaires de type lunette ou goggle avec l'accréditation suivante : MIL-DTL-43511D, clause 3.5.10 et/ou MIL-PRF-31013, clause 3.5.1.1 et/ou ANSI Z87.1, et/ou MIL-PRF-32432.

NOTE : Toutes lunettes qui ne respectent pas cette réglementation seront refusées et si le joueur est dans l'impossibilité de s'en procurer, il sera exclu du jeu et son paiement ne sera pas remboursable.

NOTE: 6MM PRODUCTION NE SERA PAS RESPONSABLE DES BLESSURES ENCOURUES, SI UNE PERSONNE DÉCIDE DE NE PAS PORTER OU PORTE MAL SES PROTECTIONS OCULAIRES ET EST BLESSÉE.

1.3. Le airsoft primaire et secondaire : Les airsofts de type infanterie (M4, MP5, AK, etc.) doivent avoir un FPS ne dépassant pas 400FPS avec une bille d'un poids de 0,20g. Les armes secondaires (handgun) doivent elles aussi ne pas dépasser 400FPS avec une bille d'un poids de 0,20g. Il en est de

même pour toutes armes LMG ; ils ne doivent pas dépasser 400FPS avec une bille d'un poids de 0,20g.

1.3.1 Le airsoft de type sniper : Le airsoft de type sniper ne peut dépasser 499FPS avec une bille d'un poids de 0,20g.

1.3.2 Le airsoft de type HPA : Le HPA (airsoft avec bonbonne d'air comprimé externe) ne doit pas dépasser 400 FPS. **Si celui-ci est modifié à la hausse après la vérification du FPS, le joueur sera expulsé sur-le-champ sans aucun remboursement. De plus, le joueur ne sera plus invité dans les événements 6MM PRODUCTION.**

1.4 Limite de munitions par joueur : Chaque événement de 6MM production sera de type « REALCAP », c'est-à-dire qu'un joueur d'infanterie ne peut avoir dans son arme primaire plus de 34 billes par magasin d'arme primaire et 15 billes dans son magasin d'arme secondaire. (Pour LMG VOIR 4.12 ET SNIPER VOIR 4.13)

1.4.1 Magasins/Chargeurs : Vu que les événements de 6MM PRODUCTION sont des « REALCAP », il sera seulement permis d'avoir des magasins realcap ou

midcap remplis de 34 billes maximum (pour LMG VOIR 4.12 ET SNIPER VOIR 4.13). **AUCUN HIGHCAP N'EST PERMIS** ; le joueur se présentant avec des magasins de type « HIGHCAP » sera **REFUSÉ** sans exception et son paiement à l'événement sera **NON REMBOURSABLE**.

1.4.2 Nombre de bille permise sur un joueur : Le nombre maximal de billes sur un joueur est de 300 billes pour le airsoft primaire et 50 billes pour le secondaire (pour LMG VOIR 4.12 ET SNIPER VOIR 4.13). **6MM PRODUCTION FERA DES SPOTS CHECK. S'IL PREND UN JOUEUR À NE PAS RESPECTER CE RÈGLEMENT, LE JOUEUR DEVRA VIDER TOUS SES MAGASINS ET LES REMPLIR DEVANT UN PRÉPOSER DE 6MM PRODUCTION. S'IL EST REPRIS UNE DEUXIÈME FOIS, IL SERA EXPULSÉ DE L'ÉVÉNEMENT SANS AUCUN REMBOURSEMENT.**

1.4.3 Lance-grenade : Les lance-grenades peuvent aussi être utilisés par n'importe qui. Reconnu comme un shotgun/.12gauge, il est considéré comme un airsoft secondaire. Un **maximum de 6 grenades** peut être utilisé par scénario à moins de spécification contraire donné par l'organisateur. Les billes doivent toucher le joueur pour que celui-ci soit tué ou blessé. **Les minis lances grenades sur arme secondaire sont illégaux.**

1.4.4 Bazooka : Les bazookas ou RPG sont à **usage unique**.
Limite de **1 bazooka/RPG par 8 joueurs**.

1.4.5 Engins explosifs : Tout engin de fabrication artisanale devra être inspecté par un membre de l'organisation avant de servir sur le terrain.

1.4.6 Dispositifs d'entrave (menotte): Toutes les sortes d'entraves (menottes) sont autorisées, mais elles doivent être sécuritaires et faciles à enlever. Celui-ci, le prisonnier, doit toujours être attaché en avant pour des raisons de sécurité.

1.4.7 Couteaux : Les épées de mousse, hache et masses sont exclues. Il est interdit de lancer un couteau vers un adversaire.

1.4.8 Jungle style : Le terme "jungle style" fait référence à la pratique consistant à sécuriser 2 magasins ensemble sur l'arme à l'aide de ruban électrique ou de pinces adaptées. Cette pratique est tolérée, mais le nombre de magasins fixés ensemble ne doit pas dépasser 2 magasins.

2. LE PAIEMENT

2.1 Paiement à un événement : Tous les paiements seront demandés d'avance par transfert Interac, PayPal ou carte de crédit. Les paiements peuvent être faits séparément (par joueur) ou pour une équipe entière. Lors du paiement, vous devez indiquer votre nom ou chacun des noms des joueurs pour qui vous avez payé ainsi que le courriel de chacun de ceux-ci ou un courriel principal pour que 6MM PRODUCTION vous envoie les informations concernant l'événement ainsi que la lettre de renonciation (WAIVER) que vous devrez signer d'avance et apporter avec vous. Si vous oubliez votre lettre de renonciation lors de l'événement, vous serez pris en dernier lors de l'inscription et vous risquez de perdre du temps de jeu.

2.2 Absence à un événement payé : **Lorsque le paiement est fait, il n'est en aucun cas remboursable. Si vous ne pouvez plus vous présenter,** vous pouvez par contre le vendre ou le donner à quelqu'un d'autre. Si vous le donnez ou le vendez à quelqu'un d'autre, il est **impératif** de nous avvertir et de donner le nom du joueur ainsi que son courriel afin que nous puissions le rejoindre et lui transférer les informations de l'événement.

NOTE : Le récipient du billet ne peut pas nous contacter pour faire un changement de nom pour les inscriptions. Il faut absolument que ce soit l'acheteur primaire qui nous en informe. De plus, le récipient du billet devra se présenter à l'admission avec le nom de l'acheteur primaire et le numéro de commande ; ceci nous permet de trouver le joueur dans la liste d'inscription.

2.3 Annulation de l'événement : La seule raison pour laquelle un événement serait annulé serait pour une impossibilité majeure ; perte du terrain, terrain impraticable, etc. L'événement ne sera pas annulé si la météo prévoit de la pluie/neige. Il est de votre responsabilité de regarder la température et de vous préparer pour celle-ci. Si l'événement est annulé avant la date de l'événement, 6MM PRODUCTION s'engage à rembourser tous les joueurs.

3. LE GUIDE OPÉRATIONNEL

3.1 Guide opérationnel : Le guide opérationnel sera donné à chaque inscription. Ce guide pourra être différent selon la catégorie des événements. Ce guide servira à vous guider dans votre rôle à jouer lors de l'événement ainsi que la liste d'équipement à apporter lors de la journée. Les équipements en rouge (dans ce guide) seront obligatoires. Les équipements marqués en rouge seront vérifiés la journée de l'événement sur chaque joueur. **Il vous les faudra pour jouer, pour votre sécurité et pour le bon déroulement de la journée, sinon vous allez être refusé à l'événement, aucun remboursement ne sera fait. Il est de VOTRE RESPONSABILITÉ d'avoir tous les accessoires pour l'événement.**

3.2 Règlements des terrains : Le guide vous donnera tous les règlements selon le terrain jouer.

4. RÈGLEMENTS

4.1 Le Hit: Tout impact avec un projectile est considéré comme un « hit ». Si le joueur ou toute pièce d'équipement (excluant le airsoft dans les mains du joueur) subit un « hit », il est blessé (voir 4.2.2 pour les blessures). Les ricochets ne comptent pas, c'est-à-dire que si la bille ricoche sur une surface quelconque et change totalement de trajectoire, le « hit » ne compte pas. Toutefois, l'impact d'une bille qui ne serait déviée que légèrement par un obstacle tout en conservant sa trajectoire générale compte. L'honnêteté est de mise et dans le doute, il vaut toujours mieux se déclarer touché.

4.1.1 Airsoft touché: Suivant la règle 4.1, si le airsoft primaire ou secondaire se trouvant dans les mains du joueur est touché, elle n'est plus fonctionnelle. Le joueur ne peut s'en servir et doit utiliser un autre airsoft. Celui peut simuler la prise du airsoft d'un blessé ou d'un mort en le mentionnant au joueur blessé/mort et en touchant le airsoft physiquement avec sa main. Le airsoft touché par le joueur réactive un airsoft du même format (primaire ou secondaire). Dans le cas d'un heavy gunner, un LMG doit être pris pour remplacer un LMG. Le

airsoft d'un blessé ou d'un mort ne peut être utilisé qu'une seule fois dans un même scénario.

4.2 Blessure/mort: Quand un joueur est touché selon la règle 4.1, il est blessé. Après être fait guérir, s'il est retouché il est automatiquement mort. Dans le cas de la première blessure, si celle-ci n'est pas traitée, le joueur se vide de son sang et meurt au bout de 5 minutes.

4.2.1 Le blessé: Si un joueur est blessé, il **TOMBE AU SOL** et doit se déplacer uniquement en rampant pour se mettre à couvert. Il n'y a pas de distance maximum. Il peut recevoir de l'aide provenant d'un autre joueur pour se déplacer, mais ce dernier doit garder un contact physique à deux mains pour l'aider à bouger et le blessé ne doit pas s'aider ou alléger le travail de celui qui veut le déplacer. Si un blessé est atteint à nouveau par une bille, il est considéré comme mort. Le blessé a le droit de se défendre seulement lorsque le « médecin » le soigne et seulement avec un pistolet (un seul chargeur) et il va de soi qu'il ne peut utiliser son bras blessé. Un blessé a le droit de parler.

4.2.2 Le mort: Un joueur touché une deuxième fois après s'être fait guérir est automatiquement mort. Le mort TOMBE AU SOL où il a été abattu. Il reste au sol 5 minutes ou jusqu'à ce que l'action se soit déplacée assez loin pour ne pas nuire ; vous ne sortez aucun « killrag » à ce moment. Lors de votre déplacement en tant que mort, vous devez vous déplacer avec un « killrag » et/ou avec votre airsoft au-dessus de la tête. Un joueur au sol peut encore être utile de par son airsoft. Un mort ne doit pas parler, sous aucun prétexte, ni donner de l'information à d'autres joueurs (excluant les organisateurs). Si un joueur prend votre pouls et que vous êtes mort, vous ne répondez rien. Cela veut dire que vous n'avez pas de pouls. Un mort peut être déplacé de la même façon qu'un blessé.

Note: Un joueur ne peut simuler la mort, c'est-à-dire : il ne peut faire semblant d'être mort ou blessé pour se donner un avantage tactique.

Note: Prendre des munitions sur un mort hors de votre équipe est interdit. Vous ne pouvez pas prendre les munitions d'un mort qui n'est pas dans votre équipe.

4.3 La fouille d'un mort ou d'un prisonnier : Le mort ou l'otage/prisonnier a le choix de se laisser fouiller ou de mentionner si celui-ci refuse. Dans ce cas, il devra répondre verbalement lorsque le joueur ennemi touche ses poches. S'il possède quelque chose d'important tels un document, une carte ou toute autre pièce d'importance pour le déroulement de l'événement, il devra **OBLIGATOIREMENT** le dire. Dans le cas auquel le joueur accepte la fouille, celui-ci a le droit de ne rien dire et de se laisser fouiller en vidant toutes ses poches, si requis. Si le joueur se laisse fouiller, celui-ci est conscient que des objets risquent d'être accidentellement égarés et/ou brisés. Le joueur qui exerce ce genre de fouille doit toutefois le faire de façon responsable et respectueuse face au matériel et à l'équipement des autres joueurs.

4.3.1 Le désarmement d'un prisonnier : La première règle de désarmement d'un prisonnier est de traiter l'équipement et l'armement de celui-ci avec respect. Il est interdit de le lancer ou de le transporter hors de vue du prisonnier. Vous pouvez retirer les magasins des airsofts primaires et secondaires. Les magasins doivent être remis au prisonnier dans une de ses poches (« mag pouch », « drop pouch » ou poche de pantalon). Les airsoft secondaires doivent être remis dans leurs étuis

après que le prisonnier ait été menotté. Le airsoft primaire doit être déposé à proximité du prisonnier ou laissé attaché au prisonnier par sa courroie. Lors d'un déplacement, vous êtes responsable de tout équipement retiré du prisonnier, ce qui signifie que vous devez les transporter sécuritairement en même temps et au même endroit que le prisonnier.

4.3.2 Ligotage de l'otage/prisonnier: Un prisonnier doit être ligoté avec les mains devant lui et de façon à ce qu'il puisse enlever les entraves facilement en cas d'un réel problème. Il doit simuler être bien attaché et il ne peut se détacher les mains lui-même. S'il est libre de marcher, il peut se sauver s'il en a la chance. Si le joueur qui capture un prisonnier ne lui indique pas clairement qu'il est attaché les mains dans le dos, le prisonnier peut tenter toutes actions possibles avec les mains attachées à l'avant (ex.: prendre le airsoft de quelqu'un). S'il se fait dire qu'il est attaché les mains dans le dos, le prisonnier ne peut rien faire sauf tenter de se sauver. Il doit simuler toute action prise par ses ravisseurs et il a le droit de ne pas être coopératif. Exemple : Un otage qui est hostile peut être bâillonné ou assommé pour le pacifier. (Ne pas le faire physiquement, mais simplement l'affirmer verbalement.) Vos talents de comédien sont de mise pour ce rôle.

4.4 Blessure réelle: Dans le cas d'une vraie blessure, le joueur ou témoin doit crier « NoDuff » le plus fort possible. Le scénario sera arrêté sur-le-champ afin de porter secours au blessé.

[Le port des lunettes de sécurité doit être maintenu jusqu'à nouvel ordre.]

4.5 Le « freeze »: Le freeze ne retire pas les joueurs qui en sont les victimes. Il sert de sommation avant les tirs et fait partie du scénario.

4.6 Blindshooting: Cette pratique est **INTERDITE**. Un tir à l'aveuglette ou « blindshooting » est un tir dans un petit trou, un mur ou lorsque l'on tire sans regarder. Vous devez voir parfaitement votre cible en lui donnant la chance de vous atteindre en retour. Exemple: une fenêtre de 1m x 1m n'est pas du « blindshooting » ; un petit trou de 5cm x 5cm est considéré comme du « blindshooting », par exemple.

4.7 Attaque au couteau - Une mort par « arme blanche » : toute touche au couteau est une mort automatique. Tous les couteaux utilisés doivent être faits pour l'entraînement et ne

doivent pas avoir de lame coupante ni être pointus et doit être en plastique ou caoutchouc.

4.8 Explosion d'une grenade: Une grenade qui explose causera la mort de tout joueur se trouvant dans la même pièce ou dans un rayon de 10 pieds (3 mètres), si elle explose à l'extérieur. Un mur ou un véhicule protégera d'une grenade. Par contre, une palette, des meubles ou un filet ne seront d'aucune protection. La grenade détruit un bouclier pour l'entièreté du scénario en cours.

4.8.1 Explosion d'un « airbomb »: Réservé aux organisateurs seulement à moins d'un avis contraire de celui-ci.

4.9 LES « MÉDICS »

4.9.1 « Médecin »: En plus de l'équipement de base, le « médecin » peut transporter avec lui un nombre illimité de trousse médicales dans son sac. **Un technicien médical doit être identifié en suivant la convention de Genève (croix rouge, losange ou croissant rouge, etc.) ; pas de ruban ROUGE. S'il n'y a pas d'identification réglementaire, l'équipe n'a pas de « médecin ». Le médecin peut soigner tout blessé en lui administrant les soins nécessaires à l'aide d'une ou de**

plusieurs troussees médicales.

Note : Il ne peut avoir qu'un seul « médic » par 8 joueurs, un deuxième « médic » à 16 joueurs. Si vous avez une équipe de 15 joueurs, vous ne pouvez qu'avoir 1 seul « médic ».

4.9.2 Trousse du médic: La trousse doit contenir les objets suivants: des bandages, poche de sang, sachet de sucre et seringue sans aiguille.

IMPORTANT: Un « médic » blessé ne peut qu'être soigné que par un autre « médic ».

4.9.3 Procédure médicale STANDARD:

- 1. Demandez sur qu'elle partie du corps le joueur a été touché.**
- 2. Le médic doit ensuite vider un sachet de sucre sur la blessure pour faire un anticoagulant.**
- 3. S'il a été touché au torse ou à la tête, le bandage doit se faire sur le bras droit. S'il est touché sur un autre membre, le bandage doit être mis sur le membre touché.**
- 4. Donner une injection de morphine avec la seringue sans aiguille.**

5. Ensuite le médecin devra avec la poche de sang transférer le sang dans l'autre poche qui lui prendra 1 min.

Lors d'une rafale sur une partie de son anatomie, le joueur n'a besoin que d'un soin. Exemple : plusieurs impacts sur le bras gauche ne requièrent qu'un seul bandage.

4.10 LE BOUCLIER\SHIELD MAN

4.10.1 Il ne peut y avoir qu'un seul bouclier par équipe que l'équipe soit de 2 ou 30 joueurs.

4.10.2 Un bouclier peut avoir une dimension maximale de 3'x5'. L'opérateur ne peut utiliser que des airsofts/arme de poing quand il porte le bouclier au bras. Un bouclier ne protège pas son porteur contre une grenade. De plus, le bouclier est considéré détruit pour le reste de la journée si la grenade explose près de lui.

4.11 L'INGÉNIEUR / EOD

L'ingénieur de combat peut transporter, en plus de l'équipement de base, 4 explosifs au choix d'un autre type que les grenades standards. Il est aussi le seul opérateur pouvant

désamorcer des explosifs complexes, bombes, mines ou claymores. Il doit absolument porter un sac à dos de bonne dimension, une poche pour l'eau n'est pas suffisante (Camelback) pour contenir son équipement et pouvoir être identifié comme un ingénieur. Types de dispositifs utilisés par l'ingénieur: Charge C4, claymore, mine antipersonnel, «tripwire» ou tout autre engin explosif. Ceux-ci doivent avoir la possibilité d'être désamorcés par un ingénieur. Ex.: système à détection de mouvements ou d'espionnage, etc.

Note: Tout engin explosif artisanal doit être approuvé par l'équipe d'organisateur préalablement sous peine d'expulsion.

4.12 Infanterie de support/mitrailleur : L'infanterie de support dispose comme airsoft principale un LMG (light machine gun). Aucune airsoft d'assaut n'est acceptée. L'arme en question doit être réaliste. La limite de munition est repoussée à 1000 balles par scénario pour une infanterie de support. Chaque tambour doit contenir 200 balles maximum, selon la capacité réelle des tambours de l'arme. Il n'est pas obligatoire pour l'opérateur d'avoir 4 tambours (drum mag). C'est donc le seul rôle où l'opérateur est autorisé à transporter des sacs de types ziplock pour recharger son arme.

4.13 Tireur d'élite/Sniper : Le tireur d'élite/sniper a comme airsoft primaire un airsoft de précision à mécanisme bolt action (499 fps maximum) et devras être reconnu et accepté par l'organisateur. Le sniper ne peut utiliser son airsoft primaire à une distance inférieure à 100 pieds. Celui-ci doit être en mesure d'évaluer ses distances. Le sniper à droit à 60 balles pour sont airsoft primaire plus 30 billes pour sont airsoft secondaire. Le M4 ou autre peut être une arme secondaire, mais ne pourra qu'avoir un mag de 30 balles. Si le sniper à un M4 comme arme secondaire il ne peut pas avoir de handgun sur lui. Les deux types d'armes doivent être chargés en respectant la capacité réelle de l'arme.

4.14 Section/peloton: Pour avoir le privilège d'utiliser chaque élément d'une section ou d'un peloton, vous devez être au minimum composé de huit joueurs.

- 1 à 7, vous disposez uniquement de fantassin standard.
- 8 à 15, vous disposez de vos fantassins standard, un médecin, un ingénieur, un mitrailleur, un sniper et un bouclier/shield man.
- 16 à 23, vous disposez de vos fantassins standard, deux médecins, deux ingénieurs, deux mitrailleurs, deux snipers et un shieldman, etc.

5. AUTRES

5.1 Règlement général, expulsion ou pénalité si enfreinte du règlement :

5.1.1 Chargeurs : L'organisateur se donne le droit à tout moment de vérifier la capacité réelle de vos chargeurs. Si vous refusez, vous recevrez l'interdiction de jouer. Si vous n'avez pas, dans un de vos chargeurs, la capacité réelle, vous allez alors manquer le scénario tant que vous ne corrigerez pas la situation.

5.1.2 Tricherie : Ceci est une expulsion automatique sans remboursement. De plus votre nom sera partagé avec d'autres organisateurs qui pourraient vous exclure, vous et votre équipe, de leurs événements même si vous n'y avez jamais participé. Nous savons tous qu'il se peut qu'une bille ne soit pas sentie ou entendue. Si nous vous voyons clairement tricher ou que votre nom ressort souvent pendant le match ou d'autres événements, vous ne serez plus la bienvenue dans les événements et les actions ci-haut seront prises.

