



ARES
RÉGLEMENT

PRINCIPE GÉNÉRAL :

COMPORTEMENT & ÉTHIQUE

Âge minimum **18 ans**

Interdits : Drogue, alcool, triche, vol, insultes

RP Obligatoire

LASER IR < 5 mW (Class 1 ou Class 3R au maximum)

Laser visible < 5 mW (Class 1 ou Class 3R au maximum)

IDENTIFICATION & ZONES :

- Dresscode : Libre, mais ruban couleur recommandé (non obligatoire)
- Lunettes : obligatoires en tout temps (terrain +ZN).
- Tirs zone neutre/parking : interdits dans, depuis ou vers.
- Réplique touchée : inutilisable, retour réparation.
- Sac à dos touché : aucun effet.
- Killrag : gilet jaune ou bande rouge bien visible.
- Nuit : LED rouge obligatoire pour les éliminés.

ARTIFICES & GRENADES

Effet d'une grenade : Lorsqu'une grenade explose, **tout joueur situé dans un rayon de 15 mètres est considéré comme blessé**, sauf s'il est entièrement protégé dans un bâtiment solide ou une structure fermée (type module bois, pièce fermée, abri dur).

-Aucune couverture légère (buisson, palette, mur partiel, arbre, roché, etc.) ne protège.

-Toutes grenades doivent être annoncées. Lancé en cloche OK.

Types autorisés & conditions :

-  **Silencieuses** < 6OdB sans risque d'incendie :  Autorisées toute l'année, jour et nuit.
-  **Grenades bruyantes** (CO2, gaz, détonantes) :  Interdites entre 22h et 8h pour préserver le voisinage.
-  **Pyrotechniques / fumigènes** à risque :  Interdites d'avril à début octobre (risque incendie accru).

RÉPLIQUES, MUNITIONS & PUISSANCES

PUISSANCES & DISTANCES D'ENGAGEMENT

Puissance max	Distance d'engagement	Répliques autorisées	Répliques TYPE
≤ 2 J	0 m	Toutes répliques confondues	
≤ 1.5 J	20 m	Batteuse	

FULL AUTO : MIN 20M. SEMI : LIBRE JUSQU'À 2 JOULES.

RÉPLIQUES AUTORISÉES : AEG, GAZ/CO2, HPA (LOCK OBLIGATOIRE).

PAS DE RECHARGE SUR PLACE → PRÉVOIR BATTERIES & GAZ

EMPORT MUNITIONS

Type de réplique	Billes max en chargeurs (real-cap)
Réplique de poing	30(ex : 5×17 coups)
Réplique de pompe	50
Fusil d'assaut / DMR	90 (ex : 3×30 coups)
Fusil de sniper	30
Réplique d'appui (LMG)	200

AUCUN EMPORT EN VRAC

MID-CAP AUTORISÉS REMPLIS COMME REAL-CAP UNIQUEMENT

RÉPLIQUE TOUCHÉE = INUTILISABLE JUSQU'À RÉPARATION

L'ORGANISATION AU-DELÀ DE 2 JOULES S'APPUIE SUR UNE BASE JURIDIQUE SOLIDE, ÉTABLIE PAR AQUILA CORP EN COLLABORATION AVEC DES PROFESSIONNELS DU DROIT ET DE LA JUSTICE.
■ CONSULTABLE ICI : [LIEN](#)

TOUCHES, SOINS & RECYCLAGE

1ÈRE TOUCHE : LE JOUEUR TOMBE AU SOL SANS SE DÉPLACER, PEUT SIMULER OU SE DÉFENDRE.

2E TOUCHE : DEUXIÈME IMPACT = ÉLIMINATION DIRECTE → KILLRAG.

RAFALE/AUTO : TOUCHÉ EN RAFALE = ÉLIMINATION IMMÉDIATE → KILLRAG.

JOUEUR "MORT" : RETOUR DIRECT ZN → CONSOMME 1 VAGUE.

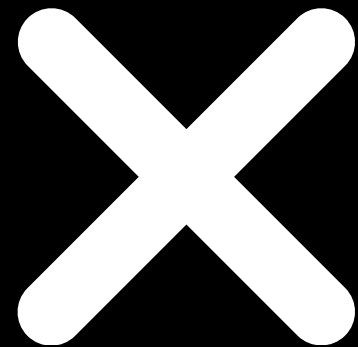


1 TOUCHE = BLESSÉ

LE JOUEUR TOMBE AU SOL, JOUE L'INCONSCIENT.

✗ AUCUN DÉPLACEMENT AUTORISÉ.

✓ PEUT SE DÉFENDRE AU PA UNIQUEMENT.



2 TOUCHES ET + = KIA

MISE DU KILLRAG OU LED ROUGE (LA NUIT).

➡ RETOUR IMMÉDIAT À LA ZONE DE RECYCLAGE.



ACHÈVEMENT D'UN BLESSÉ

POSSIBLE UNIQUEMENT AU PA.

(SIMULATION D'UNE EXÉCUTION AU SOL).

TOUCHE TÊTE SANS CASQUE = MORT IMMÉDIATE

TOUCHE TÊTE AVEC CASQUE = INCONSCIENT 5MIN



SOINS & MÉDIC

SEUL UN MÉDIC DÉSIGNÉ PAR TEAM PEUT SOIGNER.

✓ 1 MÉDIC MAXIMUM PAR ESCOUADE (5-6 JOUEURS).

⚠ LE MÉDIC DOIT AVOIR UN SIGNE DISTINCTIF VISIBLE (PATCH, BRASSARD...).

✗ UN JOUEUR NE PEUT JAMAIS SE SOIGNER LUI-MÊME.

✓ LE MÉDIC PREND UN BANDAGE (OU TISSU BLANC) DIRECTEMENT SUR LE JOUEUR BLESSÉ.

-CHAQUE JOUEUR DOIT PORTER AU MOINS 2 BANDAGES SUR LUI.

📍 BANDAGE APPLIQUÉ SUR LA ZONE TOUCHÉE.



DÉPLACEMENT D'UN BLESSÉ

✗ LE BLESSÉ NE BOUGE JAMAIS SEUL.

✓ IL PEUT ÊTRE :

- PORTÉ (SUR ÉPAULES, À DEUX BRAS),
- TRAÎNÉ,

• SOUTENU PAR AU MOINS 2 ALLIÉ ET DOIT MARCHÉ EN BOITANT.

LE BLESSÉ RESTE PASSIF PENDANT L'ÉVACUATION.

AUTRES RÈGLES

BOUCLIERS :

- Min 13 kg, classe IV, opaque
- *Pas de répliques utilisable avec.*
- *Désorientation 1Os en cas d'impact lourd (grenade, 40mm, etc.).*

Couteaux : Lame factice uniquement. Touche = élimination directe sans soin

Prisonniers : KO ou reddition uniquement si RP consensuel. Libérables après 45 min.

Menottes interdites sans accord.

RECYCLAGE : Variable selon l'événements.