

RÈGLEMENT COMMUN

USFOR et EUROFORCE · version à jour après les réunions de faction

NOUVEAU règle ajoutée **MODIFIÉ** règle précisée ou changée Ce document fait foi pour les deux factions.

01 CADRE

2 J

Plafond pour toutes les répliques.
Pas de chrony à l'accueil : contrôles volants en jeu. Au-dessus de 2 J, réplique interdite de jeu.

20 m

Distance minimum en tir automatique ou rafale. En semi : aucune distance minimum.

Bio

Billes biodégradables obligatoires. AEG, gaz, CO₂, HPA avec lock. Âge minimum 18 ans.

Batteuse sans mode semi **NOUVEAU**

Face à un rush à moins de 20 m, elle peut tirer 2 ou 3 billes, très brèves, pour éliminer l'adversaire. Jamais une rafale de plusieurs secondes.

Réplique et énergie

Réplique touchée : inutilisable jusqu'à réparation à la FOB. Sac à dos touché : aucun effet. Aucune recharge sur place : prévoyez batteries, gaz et batteries externes pour le téléphone (30 000 mAh au total conseillés).

02 SÉCURITÉ, NON NÉGOCIABLE

Protection des yeux

EN166 B ou A, EN ISO 16321 E ou D, ou STANAG.
Jamais EN166 F. Portée en permanence hors zone neutre.

Bouche, oreilles, eau

Protections buccale et auditive obligatoires. De l'eau sur soi en toute circonstance.

BABYLONE

Mot-clé d'urgence réelle : blessé, malaise, danger. Tout le monde cesse le feu. On ne lève les lunettes qu'une fois en sécurité.

« RP ? »

On demande toujours avant une capture ou un contact physique. Un non est un non. Alcool, drogue ou triche : exclusion immédiate.

03 TOUCHES · ON NE CRIE JAMAIS « OUT »

1 bille : blessé

Vous criez, appelez un médecin, restez au sol. Au sol, uniquement votre PA, et vous pouvez ramper. Un blessé, soigné ou non, qui reprend une bille passe mort.

Plusieurs billes, 2e touche, rafale : mort

Silence total, killrag sorti (gilet jaune ou bande rouge).

Casque et plastron **MODIFIÉ**

Un impact sur le casque ou le plastron : blessé, pas mort. Le même impact sans casque ou sans plastron : mort. **Deux impacts ou plus : mort, dans tous les cas.** Déjà blessé, avec ou sans casque et plastron : la deuxième touche, c'est fini, mort sur le coup.

Option RP

Sans killrag, on peut jouer le mort au sol, ou se piéger avec une grenade. On peut alors reprendre des billes. Pas envie ? Killrag ou gilet jaune tout de suite.

Fin de l'action : aucun tir depuis 5 min et personne autour. Alors seulement, le mort rejoint la FOB. La nuit : LED rouge et lampe blanche allumées. **Couteau** : éliminé, aucun soin possible.

04 **SOINS - SEUL UN MÉDIC RELÈVE UN BLESSÉ**

1 · Le médecin arrive
Il ouvre la fiche blessé dans Aquila Link.

2 · Il valide le soin
Le soin est enregistré dans l'app.

3 · Bandage blanc
Posé sur le blessé, qui reprend le combat.

Si l'app tombe
On applique le protocole physique du bandage blanc, sans fiche. Le jeu continue.

EVASAN NOUVEAU
Un blessé peut être extrait par un véhicule, à condition que la zone d'extraction soit sécurisée.

Soigné, mais pas guéri NOUVEAU
Un blessé soigné garde sa blessure. S'il est de nouveau touché et remis au sol, il meurt sur le coup. Pour effacer cette blessure, il faut retourner à la FOB et repartir avec la prochaine vague.

05 **RESPAWN ET RECYCLAGE**

Par vagues MODIFIÉ
Chaque faction a son propre délai entre deux vagues, revu pour équilibrer les effectifs. Il varie selon les secteurs et antennes tenus. Heure de la prochaine vague dans Aquila Link.

1 respawn = 1 ticket
Chaque respawn coûte un ticket à la faction. Mourir moins, c'est gagner. Un mort se déclare dans l'app avant de rentrer à la FOB.

Nuit · 01h à 07h
Aucun recyclage : les morts restent à la FOB jusqu'à la vague de 7 h. Trêve des deux factions : **capture d'antenne interdite**, secteurs autorisés, jeu libre pour le reste, assaut de FOB compris.

Mort à la FOB : on reste au sol MODIFIÉ
Si vous mourez à la FOB, vous restez au sol et attendez la vague suivante, normalement. Exemple : j'attends la vague à la FOB, elle est attaquée, je meurs en la défendant, j'attends simplement la vague suivante. Si vous mourez pendant l'ouverture de la vague, vous la perdez et attendez la suivante.
Défendre la FOB est un choix : sans killrag ni gilet jaune, et sans jamais en sortir. Si vous ne voulez pas défendre, gilet jaune bien visible, et vous gênez le moins possible l'assaut, par exemple en jouant le mort au sol. Évitez de rester debout immobile à regarder autour : ça casse l'immersion.

06 **MUNITIONS - CE QUE VOUS EMPORTEZ, C'EST TOUT**

RÉPLIQUE (RÉGULIÈRE)	CHARGEURS	EN VRAC
Poing	102	100
Fusil à pompe	80	50
Fusil, DMR, PM	300	600
Sniper	70	50
LMG	1200	1200

Mid-cap autorisés, high-cap interdits
300 billes au total en chargeurs, pas 30 par chargeur comme en real cap (ex. 10 chargeurs de 30, ou 3 de 100). Gaz et batteries : illimités.

Ammobox autorisée NOUVEAU
Remplie dans le respect de l'import. Des contrôles seront effectués.

Forces spéciales : aucune limite d'import (chargeurs et vrac). Elles portent leur chargement sur des dizaines de kilomètres, le poids reste leur contrainte. Aucun autre réapprovisionnement sur le terrain.

07 GRENADES - 15 MÈTRES, ET ON L'ANNONCE

Une grenade = blessé, deux = mort **NOUVEAU**

Rayon de 15 m. Je prends une grenade : je tombe au sol, blessé. J'en prends une deuxième alors que je suis encore à moins de 15 m : je meurs sur le coup. Seule une structure en dur fermée protège.

Grenades autorisées dans les FOB **MODIFIÉ**

Interdites en zone neutre. Grenades artisanales interdites. Annoncez « grenade » au lancer.

22h à 8h **MODIFIÉ**

Seuls les pièges et les grenades fixées (attachées) sont autorisés. Exception : on peut lancer des grenades pour attaquer une FOB. On n'abuse pas la nuit : si besoin, l'orga suspend les grenades.

Armes à blanc (PAK)

Uniquement dans les conditions prévues au règlement.

08 TERRAIN ET CAPTURE

Secteurs et antennes

Capture par GPS dans Aquila Link : il faut être physiquement dans la zone. Plus une faction tient de terrain, plus ses vagues sont rapides.

Zone neutre et parking

Aucun tir dedans, depuis ou vers elles. Aucune grenade.

Véhicules, matériel, boucliers

Tout ce qui est en jeu sur le terrain peut être pris pour cible, sauf les drones. Boucliers : 13 kg minimum.

Drones **NOUVEAU**

Observation, largage de grenades et kamikaze autorisés. Aucune construction pyrotechnique artisanale. **Interdit de neutraliser un drone ou de tirer dessus.**

Bivouac : réchaud autorisé, pas de feu de camp. Chacun repart avec son sac poubelle.

09 PRISONNIERS ET DISCIPLINE

Prisonniers

- Toujours consenti : on demande « RP ? ».
- Menottes seulement avec accord.
- Libéré au bout de 45 min maximum.
- On ne prend rien au prisonnier.

Discipline

- On suit les ordres de son chef d'escouade.
- Aquila Link actif : toutes les comms passent par l'app.
- Alcool, drogue, triche : exclusion.
- Un litige se règle avec un orga, pas sur le terrain.

10 AQUILA LINK - OBLIGATOIRE

Installez l'app, rejoignez votre faction et votre escouade, mettez-la à jour la veille et faites le tutoriel (trois points en bas à gauche, onglet Tutoriel). Autorisez la localisation et les notifications : sans elles, pas de capture, pas de missions, pas de comms. Blessé ou mort se déclarent dans l'app : c'est ce qui compte les tickets.