

Go Scenario™ 2009

RÈGLES

V 3.1 (mises à jour 02-02-2009)



The ultimate tournament

© GoScenario™ 2009

GoScenario™

RÈGLES 2009 V 3.1

(mises à jour 02-02-2009)

!!! Toutes les nouveautés et changements de règles pour 2009 sont soulignées !!!

1.0) Objectif :

Marquer le plus de points possible durant la partie.

2.0) Durée de la partie :

Jeu de 60 minutes.

3.0) Composition du SQUAD :

Un Squad pourra se composer d'un maximum de 10 joueurs au départ et de 5 joueurs remplaçants en cas de blessures, problèmes de lanceurs ou fatigue.

La liste des joueurs composant le SQUAD devra être fourni par email à l'organisation durant la semaine avant l'événement pour l'édition des ID card (badges).

La composition (Roaster) du Squad (15 maximum) est définitive jusqu'à la fin de la manche.

3.1) Remplacement :

Un joueur pourra être remplacé à tout moment de la partie, néanmoins le joueur remplaçant devra attendre le prochain Respawn (toutes les 10 minutes) pour entrer sur la zone de jeu.

4.0) Couleur des brassards :

Chaque joueur sera équipé d'un brassard de la couleur de son équipe. Chaque joueur devra porter le brassard sur le bras droit de manière parfaitement visible. Au début de la partie les 2 arbitres en zone de Respawn ne distribueront que 10 brassards pour être certains que seulement 10 joueurs de chaque équipe seront simultanément présents sur le terrain. Si un joueur perd son brassard sur le terrain il sera déclaré éliminé (sans points de pénalités), et devra rejoindre sa zone de Respawn pour demander un autre brassard de la couleur de son équipe. Il est recommandé à chaque joueur de vérifier que son brassard est fixé correctement avant et pendant le jeu.

5.0) Terrains de jeu :

Les terrains de jeu réglementaires mesureront de 1.5 hectares à 3 hectares. Le terrain sera composé de 3 objectifs principaux nommés « Bases » et 3 objectifs secondaires sont nommés « Powers ». Les terrains devront être ouverts aux joueurs la veille pour le repérage.

6.0) Les « Bases » :

Celles-ci se composeront d'une position défendable avec un Buzzer dans chacune des bases. Un Buzzer est constitué d'horloges électroniques **GoScenario™** de 3ème génération décomptant les temps de possession de base, de 2 Buzzers rouges et bleus, d'un flash visible de loin et d'une sirène.

Une équipe sera déclarée en possession de la Base quand la lumière de sa couleur sera déclenchée par le bouton de cette même couleur. Le l'horloge électronique de la couleur en question s'allumera. Les équipes se verront attribuer 1 point pour chaque minute pendant laquelle la lumière de leur couleur sera allumée.

6.1) Les « Bases » (suite) :

Les 2 équipes se verront affecter, à leur couleur de brassard, une Base principale et une zone de Respawn. La zone de Respawn de chaque équipe devra être localisée approximativement à 45 mètres de sa Base principale. L'organisation s'assurera que les zones de Respawn soient à égale distance de la Base principale respective de leur équipe.

Les bases de Respawn seront placées juste derrière la bande de délimitation de terrain pour éviter que les tentes des bases de Respawn ne servent d'obstacles.

6.2) La Base commune :

Sera équidistante des deux Bases principales. La position des trois Bases devra former un triangle équilatéral sur une carte.

6.3) La distance entre les trois Bases :

Devra être approximativement entre 100 et 150 mètres.

7.0) Objectifs-Powers :

Il y aura trois objectifs mineurs appelés Power. Le Power sera contenu dans un cylindre qui mesurera approximativement 40 cm par 10 cm. A chaque nouvelle partie, l'arbitre en chef placera les cylindres à une nouvelle position. Ces objectifs seront placés au sol et non trop cachés par la végétation. Ils devront être positionnés de façon clairement visible de 2 mètres d'au moins de deux directions Nord / Sud ou Est / Ouest. En d'autres termes, un Power ne devra pas être caché, mais sera recherché pour être trouvé !

Quand un objectif Power est trouvé par un joueur, il doit être rapporté au Commander de son équipe. Une fois rapporté, l'arbitre accompagnant le Commander de l'équipe attribuera 10 points à l'équipe et lui donnera la possibilité d'utiliser le Bonus contenu dans l'objectif Power.

Si on élimine un joueur portant un Power, ce joueur devra rester à l'endroit où il a été éliminé et tenir le Cylindre visible jusqu'à ce qu'un autre joueur le récupère. Le joueur éliminé ne pourra pas retourner à la zone de Respawn jusqu'à temps que le Power ait été récupéré par un autre joueur. Lorsqu'un Power est retourné au Commander de l'équipe celui-ci gagnera 10 points et le cylindre sera enlevé du jeu pour la partie en cour.

Si un joueur est éliminé en possession d'un Power avant de l'avoir rapporté son commander, le Squad opposé pourra le prendre et bénéficier des 10 points si il rapporte cet objectif à son commander.

8.0) Les Bonus:

Chaque Power contiendra un Bonus pour le l'équipe qui devra être rapporté Commander. Aucun « Leurre » ou « faux cylindre » n'est autorisé sur le terrain pour induire en erreur l'équipe adverse. Le Commander pourra utiliser un Bonus à tout moment pendant les 60 minutes de jeu. Il y aura trois types Bonus sur le terrain pour chaque partie (comme énuméré ci-dessous). **Le Bonus Résurrection sera placé quelque par dans le centre du terrain.** Les deux autres Bonus seront cachés de manière aléatoire.

8.1) Résurrection :

Un Power contiendra une carte à jouer (un as de pique). Quand ce Bonus sera présenté à l'arbitre accompagnant le Commander, ce dernier pourra faire rentrer en jeu jusqu'à 5 joueurs qui sont en zone de Respawn. La résurrection ne pourra être utilisée qu'en une seule fois (le Commander ne pourra pas faire rentrer 3 joueurs à un moment x et 2 jours à un moment y). Le nombre de joueurs par équipe sur le terrain ne doit en aucun cas excéder 10.

8.2) Time reversal :

Quand ce Bonus sera présenté à l'arbitre accompagnant le Commander, ce dernier pourra à distance faire activer ou inverser A DISTANCE la couleur d'une horloge de son choix.

8.3) Bombe chimique:

Sur un des Power un symbole CHIMIQUE sera dessiné. Quand ce Bonus sera présenté à l'arbitre accompagnant le Commander, il lui permettra d'utiliser la bombe chimique dès qu'il le désire, en la déposant lui-même ou tout autre joueur de son SQUAD (après validation de l'arbitre).

Pour l'activer il suffit au joueur de la déposer au sol et de le signaler à l'arbitre le plus proche. Il a alors 5 secondes avant que la bombe chimique ne soit activée.

Cette bombe chimique élimine TOUS les joueurs présents dans un rayon de 5 mètres.

La bombe sera active pendant 10 minutes ou jusqu'au prochain Respawn.

9.0) Eliminations :

L'élimination est déclarée lorsque le joueur est marqué d'un impact de bille de paintball ou autre qui est égal ou plus grand à la taille d'une pièce de 1 Euro.

L'impact pourra être sur n'importe quelle partie du corps, du lanceur ou de tout accessoire transporté par le joueur.

Si un joueur est touché sur un Power qu'il transporte il est éliminé Le joueur éliminé ne pourra pas retourner à la zone de Respawn jusqu'à temps que le Power ait été récupéré par un autre joueur.

Toute éclaboussure de peinture d'une grenade ou d'une mine de peinture (indépendamment de la taille) provoque l'élimination d'un joueur. Si un joueur est éliminé par la bombe chimique il doit le dire à l'arbitre de zone de Respawn de sorte que l'on l'enregistre l'élimination correctement. Chaque fois qu'un joueur est éliminé, il doit retourner directement à sa zone de Respawn sans délai. L'arbitre de zone de Respawn pourra à votre demande contrôler vos impacts et finalement vous éviter de retourner dans le jeu sans vous être nettoyé ce qui aurait pour conséquence de recevoir une pénalité de 15 à 40 points. Quand un joueur entre dans la zone de Respawn, l'arbitre enregistrera le joueur comme éliminé. Ensuite, une éponge humide sera disponible dans la zone de Respawn de sorte que le joueur puisse se nettoyer avant de réinsérer la partie sans impacts.

Lorsqu'un joueur est touché il doit immédiatement se déclarer « OUT » ou « TOUCHE » avec la voix.

Il doit aussi pour éviter de se faire retoucher par ses adversaires se lever, lever la main et/ou le lanceur au dessus de sa tête et peut continuer à crier « OUT » ou « TOUCHE » si on lui retire dessus.

Il devra de son plein gré s'éloigner au plus vite de la zone de tir en courant.

Un joueur se levant de son obstacle et continuant à recevoir des billes ne pourra pas demander d'Overshooting.

Un Overshooting est appliqué uniquement si un joueur tire sur un joueur touché, qui retourne en base de dos et/ou avec le lanceur au dessus de la tête.

IMPORTANT : Les joueurs DOIVENT être attentifs aux impacts de billes qu'ils reçoivent. Il est de la responsabilité du joueur de s'assurer que tous les impacts sont nettoyés avant de réintégrer la partie. Si vous êtes sanctionnés d'une pénalité pour « jeu avec impact », pour une marque précédente qui n'a pas été nettoyée dans la zone de Respawn, vous ne vous en prendrez qu'à vous-même.

9.1) Respawn :

Toutes les 10 minutes suivant le début de partie, (T+10min T+20min T+30min, T+40, T+50) les deux zones de Respawn libéreront tous les joueurs éliminés qui sont prêts à être réinsérés. Les joueurs devront être prêts au moins 10 secondes avant le TOP du Respawn ou ils devront attendre jusqu'au le prochain Respawn.

9.2) Cas spéciaux :

Vu que le Respawn est toute les 10 minutes et pour éviter qu'un SQUAD ne fasse complètement bloquer dans la tente Respawn et se fasse éliminer dès sa sortie, le Commander aura la possibilité de demander un Restart c'est-à-dire que les 2 équipes repartiront respectivement de leur base Respawn. Une pénalité de 10 points sera notifiée à l'équipe demandeuse.

Les joueurs devront se dépêcher de rentrer dans leurs bases. Un joueur portant un Power au moment où le Restart est sifflé devra déposer le Power avant de rentrer en base. Tout joueur ne se dépêchant pas de rentrer en base recevra un avertissement des arbitres ("dépêches toi de rentrer en base"); s'il ne respecte pas les arbitres, son équipe recevra une pénalité de 5 points.

Lorsque le dernier joueur du Squad demandeur du RESTART arrive sa base de Respawn il reste 1 minute à l'équipe adverse pour réunir ses joueurs en base. TOUT joueur arrivant après la minute devra rester en base.

Pendant ce temps les Buzzer resteront dans leurs positions respectives, cette règle permettra aux Squads en difficulté de repartir au complet dans le terrain.

9.3) Délai :

Les joueurs partant d'une zone de Respawn bénéficient d'un délai de 5 secondes pendant lequel ils ne pourront pas se faire éliminer. Lors du Respawn, l'arbitre de zone de Respawn annoncera, « aucun tir dans cette zone pendant cinq secondes. Cinq, quatre, trois... »

Les joueurs ne sont pas autorisés à tirer dans un périmètre de 25 mètres de la zone de Respawn pendant ces 5 secondes. Tous les impacts reçus pendant cette période seront essuyés par l'arbitre. Si un joueur est touché pendant ces 5 secondes, il ne sera pas éliminé et le joueur ayant tiré sera éliminé et envoyé dans la zone de Respawn de son équipe.

Lorsque toute une équipe est en zone de Respawn, les arbitres devront, 30 secondes avant le Respawn, faire reculer les adversaires de 25 mètres autour de la zone de Respawn afin de laisser à l'équipe rentrant en jeu un minimum d'espace pouvant constituer une position défendable.

Avant chaque Respawn, il est conseillé aux joueurs de s'éloigner d'au moins 25 mètres de la tente de Respawn de leur adversaire.

9.4) Attention :

Les joueurs qui ne sont pas prêts au moment TOP pour le Respawn, doivent attendre le Respawn suivant pour réintégrer le jeu.

9.5) Maintenance :

Si un joueur doit réparer son marqueur de paintball dans la zone de Respawn, il doit d'abord couper l'arrivée d'air ou CO2 de son marqueur. Le joueur doit garder son bouchon de canon dans la zone de Respawn. Un joueur qui a réparé son marqueur de paintball dans la zone de Respawn devra repasser au chrony avant de réintégrer le jeu. Les chronos seront disponibles auprès des arbitres de zone de Respawn.

9.6) Attention :

Dès qu'un joueur dit « out » ou « touché » il est éliminé, même s'il n'a pas d'impact.

Dès qu'un joueur met son bouchon de canon ou lève son lanceur de paintball au-dessus de sa tête pendant plus de 3 secondes, on élimine ce joueur même s'il n'a pas d'impact.

9.7) Brassards :

Ils doivent être portés sur le bras droit entre l'épaule et le coude. Une fois que le brassard du joueur n'est plus en place ce dernier est considéré comme «éliminé ».

9.8) Cas Spécial :

Lorsque votre lanceur SEUL est touché (réservoir, canon, corps...) vous avez la possibilité de

rester en jeu et de jouer avec un autre lanceur **que vous auriez sur vous** (lanceur Tippmann TPX ou Tiberius T8 en Holster, Back up guns ...).

Soit vous déposerez au sol votre lanceur initial.

Soit il devra être porté sur vous sans l'aide de vos mains (sangles).

10.0) Abandon :

Si une équipe choisit d'abandonner, l'autre équipe peut accepter ou refuser. Si une équipe accepte que l'autre abandonne, tous les Powers restants sont annulés. Le temps restant des 60 minutes de jeu de chaque Buzzer sera affecté à l'équipe qui accepte l'abandon de son adversaire. L'abandon d'une équipe n'est accepté que de la part du Commander par un le biais d'un arbitre.

11.0) Commander d'équipe :

Chaque équipe devra désigner un de ses membres au poste de « Commander d'équipe » avant le début de chaque partie. Seul le Commander est habilité à rapporter les questions de son équipe aux arbitres en chef. Un Commander ne peut pas être remplacé pendant la partie donc il ne pourra plus communiquer ni avec son équipe ni avec les arbitres en chef. Par conséquent, les Bonus ne pourront pas être utilisés tant que le Commander sera éliminé. Un arbitre accompagnera toujours chaque Commander. Un Commander devra porter deux brassards (un à chaque bras) de manière visible.

12.0) Réapprovisionnement :

Les joueurs éliminés peuvent recharger dans la zone de Respawn. Les joueurs peuvent emporter autant de billes, bouteilles supplémentaires de Co2 ou air et d'eau sur le terrain, cependant il est interdit d'emporter sur le terrain des stations de remplissage, telles que des bouteilles de plongée ou bouteilles industrielles de CO2.

13.0) Vêtements :

Les joueurs peuvent porter tout type de vêtements excepté si l'arbitre en chef détermine que le vêtement est excessivement rembourré afin de faire rebondir une bille. **Les plastrons de protections sont interdits au dessus des maillots. Les protections de corps sont autorisées sous le maillot de jeu.** Les vêtements amples seront tolérés à la seule discrétion de l'arbitre. On autorisera les tenues faites de lanières de toile de jute, le filet de camouflage standard ou des tenues de type « ghillie ». Cependant, un joueur portant camouflage sniper total ou partiel de type « ghillie » sera traité avec les règles d'élimination de tenue « ghillie » comme indiqué au paragraphe 13.1. Le camouflage de masque de type « Goggleflauge » ne sera pas considéré une tenue de type « ghillie ». Les équipes sont encouragées à porter des tenues de camouflage assorties.

13.1) Tenues de camouflage type « Ghillie » :

Chaque joueur portant une tenue totale ou partielle de type « ghillie » (y compris celle fixée sur son matériel) faite de lanières de toile de jute ou de filet de camouflage est prié de considérer chaque impact comme une élimination, et de se déclarer « out » que la bille de paintball ait laissée une marque ou non. Les arbitres seront particulièrement stricts avec les joueurs portant des tenues de type « ghillie » et effectueront systématiquement un Paint check détaillé quand un joueur équipé

en « ghillie » sera pris dans un échange de tirs.

15.0) Pratiques illégales :

Ce qui suit est considéré des pratiques illégales :

15.1) Jeu avec impact :

il y a « jeu avec impact » quand le joueur se déplace de plus d'un mètre, en tirant, ou qu'il reste en jeu plus de 3 secondes après avoir été touché sur une partie visible sensible ou non sensible (à la discrétion de l'arbitre), avec un impact de bille plus gros qu'une pièce de 10 cts d'euros. Un arbitre ne déclarera pas un joueur « out » avant 3 secondes après que le joueur ait été touché (à moins que le joueur ne se déclare « out » tout seul ou demande un « check me »

Si un arbitre doit déclarer un joueur « out » 3 secondes après un impact, ce joueur sera sanctionné de « jeu avec impact » et l'équipe de ce joueur sera affectée d'une pénalité. Le fait de jouer avec un impact ou de s'essuyer un impact sera assorti de pénalités graves et sera sévèrement sanctionné. Il n'y aura aucun avertissement préalable, et la décision initiale de l'arbitre sera sans appel et non discutable.

15.2) Essuyage :

L'essuyage est défini comme étant l'acte délibéré de faire disparaître ou de tenter de faire disparaître des marques de peinture de façon à éviter d'être éliminé par l'arbitre.

Les joueurs surpris en train de se débarrasser de pots, de tiges de nettoyages ou de tout autre pièce d'équipement marqué par un impact ou une marque ressemblant à un impact, dans le but d'éviter une élimination seront pénalisés pour « essuyage ».

Tout joueur surpris en train d'essuyer un impact ou de se débarrasser de matériel marqué (hormis le lanceur, cf. 9.9) pénalisera son équipe de 40 points et l'équipe ne pourra jouer les 2 prochains matchs de l'événement qu'avec un maximum de 9 joueurs sur le terrain.

Un report de la sanction sera appliqué pour la manche suivante s'il reste moins de 2 matchs pour cette équipe durant la manche en cours. Elle commencera donc son premier match de la manche suivante à 9 sans le joueur en question.

15.3) Hors jeu :

« Hors jeu » est défini lorsqu'un joueur place le pied ou une partie du corps ou de l'équipement en dehors de la limite de terrain.

15.4) Réglage de vitesse sur le terrain :

Le « Réglage de vitesse sur le terrain » est défini quand un joueur mécaniquement augmente la vitesse de son lanceur ou celui d'un autre.

15.5) Gun chaud :

« Gun Chaud » est défini quand un lanceur de paintball ou autre type de lanceur exotique tirent régulièrement à une vitesse supérieure à la limite autorisée sur le terrain.

La vitesse maximale autorisée à GoScenario™ est 285 Fps.

Les lanceurs peuvent être vérifiés à tout moment à la discrétion des arbitres.

Si la vitesse d'un marqueur est contrôlée entre 286fps et 309 fps, l'équipe recevra une pénalité de 10 points, le joueur sera éliminé et devra retourner en base immédiatement pour régler son lanceur et repartir au prochain Respawn

Tout joueur tirant à 310 fps et plus durant le jeu sera expulsé de la partie en cours, son équipe recevra une pénalité de 20 points (Gun chaud) et ne pourra jouer le reste de la partie en cours qu'avec un maximum de 9 joueurs sur le terrain.

15.6) Communication illégale :

« Communication illégale » est définie quand un joueur parle, fait des gestes, ou communique autrement avec ses coéquipiers après avoir été éliminé.

Lorsqu'un joueur fait des gestes, ou communique avec ses coéquipiers après avoir été éliminé, l'arbitre le plus proche en plus des pénalités pour « communications illégales » éliminera 2 joueurs supplémentaires les plus proches « communications illégales »

Aucune communication n'est autorisée après élimination, et sera considérée comme « communication illégale » et sujet à pénalité.

Une « communications illégales » peut être :

- Parler à un joueur de son équipe pendant le trajet de retour à sa base.
- Faire un geste à un joueur de son équipe pendant le trajet de retour à sa base.
- Actionner son talkie walkie.

Pour éviter tout litige avec les arbitres il sera demandé surtout aux joueurs éliminés possédant des talkies-walkies de rentrer en base avec les 2 mains tenant le lanceur de paintball au dessus de la tête.

15.7) Non-respect de l'arbitre :

Le « Non-respect de l'arbitre » est défini quand un arbitre en chef ou tout autre arbitre, confirme qu'un joueur ne respecte pas les instructions ou à un comportement agressif ou insultant envers un autre arbitre ou chef de terrain.

Si un joueur insulte ou fait des gestes obscènes à un arbitre, il sera définitivement renvoyé de l'événement, son équipe recevra 40 points de pénalité et ne pourra jouer le reste de l'événement qu'avec un maximum de 9 joueurs sur le terrain.

15.8) Conduite antisportive :

La « conduite antisportive » sera définie quand un joueur insulte un autre joueur ou se comporte de manière manifestement agressive envers un autre joueur, agit de manière dangereuse, ou jette violemment son matériel

15.9) Matériel illégal :

« Matériel illégal » sera défini quand un joueur a en sa possession ou utilise du matériel qui a

été considéré « illégal » par le règlement ou le terrain accueillant la compétition. Au minimum, les dispositifs illégaux incluront les grenades à plâtre, les couteaux, les armes à feu, les arbalètes, les pistolets à plombs et air comprimé, les répliques en soft air ou des outils en dehors de la zone de Respawn qui permettrait au joueur de régler la vélocité de son lanceur sur le terrain.

Liste des lanceurs de Paintball interdits pour GoScenario™

- Tout lanceur non autorisé par le site accueillant la manche
- Tout lanceur grenade ou roquette tirant des projectiles multiples
- Tout marqueur conçu pour tirer des billes de paintball de calibre supérieur au calibre 68
- Tout marqueur de paintball qui a plus de deux canons.
- Tout marqueur de paintball qui est réglé pour tirer plus de 12 billes par seconde.
- Tout marqueur de paintball que **GoScenario™™** estime être dangereux où pouvant violer une ou plusieurs conditions ci-dessus.

16.0) Pénalités :

Les pénalités suivantes pour pratique illégales seront appliquées aux équipes :

- Non respect de l'arbitre – 40 points et une possible expulsion du jeu en cours
- Jeu avec impact sensible et visible - 40 points et expulsion de l'événement si récidive.
- Jeu avec impact non sensible et/ou non visible - 15 points
- Essuyage - 40 points + 2 prochaines parties à 9 sans le joueur
- Hors jeu - 10 points par joueur
- Réglage de vélocité sur le terrain - 40 points
- Gun chaud de 286 fps à 309 fps - 10 points
- Gun chaud pour 310 fps et plus 20 points et expulsion de la partie en cours
- Communication illégale - 20 points + application du 1 for 2 (élimination immédiate de 2 joueurs de champ)
- Cadence de tir trop élevé – 20 points
- Conduite antisportive - 20 points
- Matériel illégal - 20 points
- Utilisation d'une bille non autorisée – 30 points

17.0) Accessoires spéciaux :

On autorisera une variété d'accessoires spéciaux dans le jeu. Ce qui suit est une liste d'accessoires spéciaux permis et des règles liées à ces accessoires. Si le terrain qui accueille la manche du tournoi interdit un ou plusieurs de ces accessoires spéciaux, ils seront considérés comme du « matériel illégal » pour le jeu. Il est de la responsabilité unique de l'équipe de déterminer quels accessoires spéciaux seront autorisés pour le jeu.

17.1) Grenades :

(La quantité est illimitée sur le terrain) on autorisera n'importe quelle grenade non-pyrotechnique qui sera jetée à la main. Un joueur sera considéré éliminé si une ou plusieurs taches

de peinture provenant d'une grenade sont trouvées sur le joueur ou son équipement.

17.2) Lances grenades de peinture :

(Quantité illimitée autorisée sur le terrain.) Seront acceptés si le terrain qui accueille la manche autorise ces lances grenades de peinture. Chaque lance grenades de peinture doit être contrôlé et approuvé par l'organisation avant le jeu.

Un joueur est considéré éliminé si une tache ou plus de peinture provenant d'une grenade est trouvé sur sa personne ou son équipement. Des lances grenades de peinture doivent seulement être utilisées avec un angle 45 degrés ou d'avantage. Si un lance grenade de peinture est utilisé avec un angle de moins de 45 degrés, alors on le considérera comme du « matériel illégal ». Tous les lances grenades de peinture doivent avoir un dispositif pour boucher le canon.

17.3) Lances roquettes :

(Limité à 1 lance roquette par équipe et 10 roquettes utilisées par partie de 60 minutes.) Chaque roquette ne doit pas être tirée à plus de 250 pieds par seconde. Chaque lance roquette doit être contrôlé et approuvé par l'organisation avant le jeu.

Tous les lance roquettes doivent avoir un dispositif pour boucher le canon et doivent uniquement utiliser des roquettes en mousse type Nerf Pocket Vortex, F69 ou F69HP.

Les lance roquettes peuvent seulement avoir un système de déclenchement manuel et ne seront utilisé qu'en tir de « couverture » par les équipes. Le premier point d'impact de la roquette détermine le centre de la zone circulaire d'élimination. On éliminera TOUS LES joueurs dans un rayon de 5 mètres du point d'impact. Le point d'impact d'une roquette est où la roquette a touché la première fois le sol, une barricade ou un objet et non l'endroit où la roquette aura rebondi. Une roquette qui est jetée à la main n'aura aucun effet. Une fois qu'une roquette est tirée elle n'est plus dans le jeu et sera considérée « désarmée ».

Une roquette sera efficace et éliminera le joueur se trouvant :

- Derrière une barricade simple de type palette, un mur ou une porte.
- Derrière un arbre, une botte de paille
- Dans ou derrière un véhicule de type voiture
- Dans un bus mais pas derrière un bus.

Il est interdit de tirer directement une roquette sur un adversaire en tir tendu. Si une roquette est tirée directement sur un joueur qui n'a aucune couverture, l'équipe tirant la roquette sera sanctionné d'une pénalité « de matériel illégal », et le joueur qui a tiré la roquette sera éliminé jusqu'au prochain Respawn

NOTE : Les joueurs à l'aide des lances roquettes doivent informer un arbitre avant de tirer le projectile. Un arbitre DOIT être témoin du tir. Un joueur équipé d'une lance roquette devra demander à un arbitre de le suivre pendant une courte période avant qu'il n'engage sa cible.

Chaque roquette doit avoir le nom de l'équipe à laquelle elle appartient mentionné dessus. Les roquettes correctement identifiables sont les seules que l'équipe soit autorisée à tirer. Les roquettes sans inscription ou une marque de reconnaissance spécifique de l'équipe auront comme conséquence une pénalité « de matériel illégal ».

(L'identification correcte aidera les arbitres à suivre correctement qui a tiré les roquettes. Ils pourront comme cela s'assurer que les roquettes utilisées seront correctement rendues à chacune des équipes après le jeu.)

NOTE : les roquettes sans identification sont considérées vides et donc « inutilisables » pendant la partie. Si une roquette (non marquée) et non identifiée est utilisée, l'impact n'aura comme conséquence aucune élimination.

17.4) Mines de peinture :

N'importe quel type de mine de peinture peut être utilisée uniquement si :

Elle n'utilise pas de charge pyrotechnique

Le fil déclencheur peut se casser par le passage d'un joueur (pas de câbles aciers dangereux)

Quand une mine de peinture est déclenchée, si un joueur reçoit une tache de peinture sur n'importe quelle partie du corps ou de l'équipement, il sera éliminé. On recommande que lorsqu'une mine de peinture est déclenchée, le joueur demande de lui-même un Paint Check à l'arbitre ou à un équipier. Il n'y aura aucune pénalité pour un Paint Check sans élimination quand il s'agit d'une mine de peinture.

17.5) Dispositifs talkie-walkie ou laryngo :

N'importe quel dispositif de communication peut être utilisé si :

Il est conforme à la législation du pays en vigueur sur les télécommunications.

17.6) Dispositifs de détection de passage :

N'importe quel dispositif de détection de passage peut être utilisé si :

Il n'utilise pas une charge pyrotechnique

Le câble ou autre déclencheur est cassable par un piéton

17.7) Fumigènes :

Ils seront autorisés si :

Si le terrain qui accueille la manche autorise les fumigènes.

18.0) Paint Check :

Il y a trois types de Paint Check. Quand un de ces Paint Check est demandé, tout le jeu doit s'arrêter dans un rayon de 20 mètres de la personne qui est contrôlée. Aucun joueur ne devra tirer ou se déplacer pendant un Paint Check. Les joueurs peuvent nettoyer leur lanceur, recharger en billes, communiquer ou faire n'importe quelle action du moment qu'ils ne tirent pas et ne se déplacent pas. Si un joueur reçoit un impact pendant un Paint Check il devra demander un Paint Check sur lui-même (Check Me) et faire valider par l'arbitre que l'impact n'est pas valide.

18.1) Check d'arbitre :

Un arbitre peut faire un Check à sa discrétion.

L'arbitre devra toucher un joueur avec sa main et crier « NEUTRE » pour que le joueur soit réellement neutre. Si un joueur se fait toucher avant que l'arbitre ne le déclare neutre il sera éliminé.

18.2) Check Me :

Une personne peut demander un Paint Check sur lui-même (Check Me) à tout moment, sans pénalité. Si un joueur demande un Check Me. L'arbitre pourra à sa discrétion déclarer OUI ou NON le joueur neutre. Un contrôle SANS déclarer le joueur neutre est possible. C'est au joueur de se protéger dans ce cas là. L'arbitre en effet devra toucher le joueur avec sa main et crier « NEUTRE » s'il désire que le joueur soit réellement neutre. Si un joueur se fait toucher pendant un CHECK ME dans déclaration NEUTRE le joueur sera éliminé.

Si un joueur est incertain pour un impact non visible mais sensible, mais qu'il ne demande pas un Check Me dans les 3 secondes suivant l'impact (au jugement exclusif de l'arbitre), alors ce joueur sera sanctionné de « jeu avec impact sensible ».

Un joueur ne doit pas demander de CHECK ME sur un impact visible sous peine d'être sanctionné de « jeu avec impact visible ».

18.3) Paint Check sur adversaire :

Les joueurs peuvent demander un Paint Check sur un adversaire. Un arbitre doit être présent pour aller contrôler l'adversaire. Pour demander Paint Check sur un adversaire, un joueur devra demander, « Paint Check là-bas et la localisation PRÉCISE ! » L'arbitre devra toucher un joueur avec sa main et crier « NEUTRE » pour que le joueur soit réellement neutre. Si un joueur se fait toucher avant que l'arbitre ne le déclare neutre il sera éliminé.

L'arbitre ira contrôler complètement l'adversaire. Si le joueur contrôlé a été touché, l'arbitre le déclarera « OUT » et pourra appliquer des pénalités pour « jeu avec impact » ou « essuyage ».

En revanche, si le joueur est déclaré clean l'arbitre appliquera 5 points de pénalité contre l'équipe du joueur qui a demandé le Paint Check pour Paint Check abusif. La pénalité sera transmise par radio à l'arbitre approprié de la zone de Respawn.

19.0) Sécurité :

Toutes les règles de sécurité du terrain qui accueille la manche devront être respectées. Ces règles de sécurité seront mises à disposition des équipes au moins une semaine avant le tournoi par l'intermédiaire des forums, du site web www.GoScenario.com ou en appelant au téléphone le terrain directement. L'organisation donnera des instructions aux joueurs sur les règles de sécurité du terrain avant le début du tournoi. La vitesse maximum autorisée sur le terrain devra être respectée. La vitesse maximum pour GoScenario™ est de 285 fps.

Tous les joueurs devront se présenter à l'entrée des terrains avant le début de la partie avec leurs lanceurs de paintball passés au chronographe et correctement inspectés par les arbitres de GoScenario™ au besoin. Les arbitres effectueront des inspections régulières de la vitesse pendant le jeu pourront faire une vérification de la vitesse et du matériel à la fin du jeu.

19.1) Les masques :

Les protections faciales (masques, lunettes...) utilisées par les joueurs et toutes les personnes admises dans les zones où le port de telles protections est obligatoire doivent avoir été fabriquées pour la pratique du paintball. Ces protections doivent être en bon état et l'écran doit être intact. Elles doivent également être aux normes CE. Les modèles de protection nouveaux ou récents présentés en cours de saison ne seront validés sur le tournoi que si le fabricant peut présenter au moins 10 jours

avant le tournoi un certificat délivré par un laboratoire indépendant stipulant que son nouveau modèle répond aux normes CE. Les masques de protection doivent être portés en permanence dans les zones où les marqueurs sont potentiellement en fonction, notamment dans les zones suivantes (mais pas seulement) :

Sur les terrains.

Dans les zones de chrono.

Dans les zones de tir.

En cas de violation des règles établies dans cette section, le Commander de l'équipe fautive se verra formuler un avertissement pour première infraction. En cas de seconde infraction, le joueur incriminé sera expulsé de l'événement.

19.2) Autre :

Les masques de protection doivent être portés dans le respect de leur conception originale. Les divers éléments qui les constituent (bas de masque, protections latérales) ne doivent pas être tordus ou retournés, ni modifiés en aucune façon, sous peine d'un avertissement.

20.0) Tromperie verbale :

Pendant un jeu, des joueurs sont autorisés à se faire passer verbalement pour un joueur d'une autre équipe, à condition que le joueur continue de porter le brassard de couleur de son équipe. Le fait d'enlever ou de changer la couleur de son brassard constitue une pénalité de « conduite antisportive ». La perte par inadvertance d'un brassard de l'équipe, à la discrétion unique de l'arbitre, peut ne pas être sujette à une pénalité de « conduite antisportive ».

20.1) Echange d'équipement :

Un joueur éliminé ne pourra pas laisser sur le terrain ou donner à un autre joueur son matériel (billes, matériel ou autre). TOUT équipement qui est laissé ou donné par un joueur éliminé sera considéré comme « matériel illégal ». Si un joueur pose du matériel avant d'être éliminé, cet équipement n'est pas considéré illégal.

21.0) Lanceurs et réservoirs autorisés :

Les marqueurs de paintball seront limités à une cadence de 12 billes par seconde sauf les Tippmann 98 / A5 et MM1000-X7 avec 15 billes secondes.

On autorisera tout type de lanceurs fonctionnant à culasse ouverte ou fermée, mécanique ou électronique à moins qu'ils soient considérés interdits par GoScenario™. Ces types de lanceurs pourront utiliser tout type de réservoir de billes.

21.1) Mode de tirs :

Les lanceurs de paintball pourront tirer en mode :

- Semi auto
- Auto response / Reactive trigger
- Ramping 12 billes / secondes.
- Le full auto est interdit.

22.0) Inspection des lanceurs de Paintball :

Tous les marqueurs, équipement, et dispositifs de lancement doivent pouvoir être mis disposition pour une inspection générale par l'organisation de **GoScenario™** avant le début des parties. L'aspect sécurité sera contrôlé. Le lanceur sera passé au chrony pour la vélocité et des essais de cadence de tirs. Sur demande de n'importe quel arbitre de **GoScenario™** pendant l'événement, un joueur doit immédiatement mettre a disposition son marqueur pour une inspection. Le joueur ne devra ni changer de mode de tir, ni actionner la détente, ni régler, ni éteindre, ni appuyer sur aucun commutateur ou bouton jusqu'à ce que le marqueur soit inspecté par les arbitres de **GoScenario™**.

Un marqueur qui est contrôlé dans le jeu et qui violerait n'importe quelle règle du **GoScenario™** recevra une pénalité de « matériel illégal » et devra être réglé.

23.0) Roaster-composition du Squad :

Une équipe peut se composer de 15 joueurs qualifiés. La composition d'une équipe peut changer librement entre les matchs pendant toute saison de **GoScenario™**. Ce qui suit sont les joueurs non-autorisés :

- N'importe quel joueur qui est sous la limite d'âge autorisée par le terrain accueillant la manche
- Tout joueur qui a été éliminé du jeu par l'organisation pour des raisons de « conduite antisportive » extrême.
- Tout joueur qui n'était pas sur la composition de l'équipe au début de la manche.

24.0) Rebond et Fairplay :

Les joueurs sont encouragés à crier « rebond » à chaque fois qu'une bille ne casse pas. Le fait de crier « rebond » peut éviter la « conduite antisportive » et indiquer à l'adversaire que l'on ne joue pas avec impact ou que l'on ne s'essuie pas tout en reconnaissant la précision du tir de son adversaire.

26.0) Prix et Lots :

Des lots seront offerts aux 3 meilleures équipes de chaque manche.

Une récompense lors de la dernière manche sera également attribuée à l'équipe ayant eu l'attitude la plus Fairplay durant toute l'année. Elle sera élue par les arbitres.

27.0) Manches :

Les équipes qui participent aux manches se verront affecter des points pour le classement de la manche et le classement général. Les équipes sont fortement invitées à participer à plusieurs manches s'ils veulent avoir un plus haut score cumulatif au classement général.

27.1) Points pour le général :

1ère place de la manche= 100 points

2ème place de la manche = 80 points

3ème place de la manche = 60 points

4ème place de la manche = 40 points

5ème place de la manche = 20 points

L'organisation.