



# GUIDE EVENEMENT

Vous trouverez dans ce guide tous les documents et conseils nécessaires pour faire vos premiers pas et aborder au mieux cette discipline et leurs événements.

BIENVENUE ET BONNE CHANCE.

***CE GUIDE EST EXCLUSIVEMENT RESERVE AUX EVENEMENTS XTREMQB,  
MERCİ DE NE PAS LE PARTAGER.***

## **1 / INTRODUCTION :**

### **Qu'est-ce que le « speedsoft » ?**

Le « speedsoft » (speed-airsoft) est une discipline compétitive de l'airsoft. Il est le descendant direct du « speedball » dans ses règles, formats, tenues, environnement et esprit. Nombreux paintballeurs se tournent à présent vers cette nouvelle discipline émergente pour cause budgétaire. En effet, l'airsoft coûte moins cher au niveau consommable que le paintball. De plus, le speedsoft permet une nouvelle approche de l'airsoft, se rapprochant d'avantage d'un sport que d'un simple loisir. Nombreuses équipes ou joueurs d'airsoft se tournent désormais vers cette nouvelle discipline, bourrée d'adrénaline avec un esprit d'équipe fort et sportif, absent actuellement des parties lambda. Cependant, comme toute discipline dite sportive, elle a un coût, supérieur à l'airsoft classique et beaucoup d'équipes n'ont pas durées dans le temps car c'est une pratique contraignante ...

---

Créée en 2015 en Californie, cette discipline a su s'imposer et bénéficie à présent d'un format, d'un tournoi et d'une marque qui lui est propre : **SpeedQB**.

Nombreuses équipes en sont la représentation : « SYG », « UNION », « CAPITOL », « CAPTIVE » et « LTD » situées en Californie, pour n'en citer que quelques-unes.

Récemment, un terrain au format SpeedQB a ouvert chez Realstrike à Maastricht, au Pays-Bas. Il est devenu le distributeur officiel de la gamme SpeedQB Europe.

---

Depuis quelques années apparait une discipline similaire au Japon, déclinée en différents formats et aux règles propres : avec son « UAB 1 - UAB 3 - UAB 5 » et son ancien représentant en France :

**TAKYAKI QB**



Récemment, c'est la « Ghost Soldier » qui a repris le flambeau et qui organise les événements « UAB » au sein d'une ligue de Franche Comté.




En Europe, les teams « TRIGGERED », « LEGION », « OOF », « ATSB », « Second 2 None », « REAPERS » et le collectif « OPSPEED » font vivre activement la discipline et participent régulièrement aux événements SpeedQB Europe.

---

En 2018 a eu lieu le premier tournoi « Speedsoft Arena » à Troyes, qui a marqué un tournant dans la pratique de cette discipline dans l'hexagone et qui a permis l'émergence d'une association consacrée au speedsoft : « AFS - Association Française de Speedsoft ».



Aujourd'hui, l'AFS organise le tournoi « SpeedQB France » à travers tout le pays et s'associe à différents acteurs du speedsoft en France.

Parallèlement, le « **Projet K** »  école de formation et d'entraînement d'airsoft dans le domaine compétitif, propose un mode de jeu : le « Gladiator Tournament », et ses formats : « Pro Cup », « Challenger Cup », « Champion Cup » et « Cup Cake ». Resté inactif depuis presque un an, il revient sur le devant de la scène en s'associant avec l'AFS.

---

Certains événements de speedgame compétitif sont à la frontière du speedsoft : « The Bank » organisé en France par la « FAS - Fédération Airsoft Sportif »  et « Airsoft Domination Dynamique »  en sont un bel exemple.

---

Les équipes françaises « EbolaStar », « BIA 10 », « Uplift », « Hazard Hornet » et « Tact'Int » sont actuellement les équipes les plus compétitives dans cette discipline.

---

---

Pour notre région, les équipes « INVICTUS - Team Delta », « DYNASTY » et « SHAPCAS » sont actuellement les seules équipes à pratiquer activement le speedsoft mais ce n'est qu'un début ...

---

*« XtremQB » a pour but d'importer et de valoriser le speedsoft dans les régions françaises, actuellement en manque d'évènement et d'organisation dans cette discipline. De plus, sa mission est de rassembler, guider et entraîner les joueurs ou équipes souhaitant se lancer dans cette pratique. « XtremQB » n'a pas pour objectif premier la compétition mais la pratique du speedsoft.*

## **II / COMPORTEMENT :**

Les comportements agressifs, injurieux, dangereux, la prise de drogue et la consommation excessive d'alcool sont formellement interdits. Tous manquements à ces règles entraîneront une exclusion définitive des événements XtremQB. L'airsoft étant toujours une pratique « hors la loi » et le speedsoft une pratique encore méconnue ou mal vue, il est important de véhiculer une bonne image de notre sport. De plus, il vous sera demandé de récupérer vos déchets, de réintégrer votre matériel perdu et de nettoyer votre zone à votre départ.

**LE SPEEDSOFT ETANT UNE DISCIPLINE DE L'AIRSOFT, ELLE N'ECAPPE PAS A SES REGLES FONDAMENTALES :**  
**FAIR-PLAY ET RESPECT.**

## **III / REGLES :**

Il n'y a pas de règles officielles de speedsoft. Cette discipline est, tout comme le speedgame, le milsim ou le fun-game, libre d'imagination. Ce qui compte c'est l'esprit qui y est associé.

Vous trouverez toutes les règles / format et déroulé de jeu ci-dessous.

## **FORMAT :**

Un match oppose 2 équipes (BLEU vs ROUGE) de 4 joueurs durant 4 manches de 3 minutes séparées par une mi-temps de 3 minutes également. 4 arbitres aux bords du terrain observent les joueurs, contrôlent les hits, les différentes fautes de jeu, les mesures de sécurité et appliquent les pénalités. 1 chef terrain à l'extrémité de la zone de jeu (représenté ou non par l'organisation de l'évènement) observe les arbitres et le bon déroulement des matchs, contrôle le temps de jeu, le comptage des points et notifie la documentation. Pour les dominicales, le format peut varier suivant le nombre de participants, pas les règles.

**A CHARGE DE L'ORGANISATEUR DE DEFINIR LE FORMAT UTILISE LE JOUR DE L'EVENT DOMINICALE EN FONCTION DU**  
**NOMBRE DE PARTICIPANT.**  
**POUR LES TOURNOIS, LE FORMAT ORIGINAL 4 VS 4 SERA APPLIQUE.**

## JEU :

Avant le début du match, le choix du côté de départ de chaque équipe est à la diligence du chef de terrain ou sur décision des 2 équipes.

Avant le début de la manche, tous les canons des répliques des équipes en jeux sont en contacts avec la base du spawn (BREAK).

Après la validation des arbitres et un décompte de 3 secondes, un coup de sifflet du chef terrain marque le début de la manche.

- La capture et la conservation du drapeau central jusqu'à la fin de la manche rapporte 1 points ;

- La dépose du drapeau central dans la base adverse avant la fin de la manche rapporte 3 points ;

Une manche se termine après la dépose du drapeau central dans le spawn adverse ou à la fin des 3 minutes de jeu consécutives.

2 coups de sifflet marquent la fin de la manche.

Après 2 manches consécutives, une mi-temps de 3 minutes vous sera accordée.

Rotation des spawns des équipes en jeux durant la mi-temps.

Si égalité de points à la fin du match, il y a ouverture d'une 5<sup>ème</sup> manche, les équipes changent de nouveaux de côté après une seconde mi-temps.

**LE DEROULEMENT DES MATCHS SE FAIT SOUS LA FORME D'UN « TOURNOI TOUTES RONDES », CHAQUE EQUIPE AFFRONTÉ TOUS LES AUTRES CONCURRENTS A TOUR DE ROLE. L'EQUIPE ACCUMULANT LE PLUS DE POINTS A LA FIN DE L'EVENT REMPORTE.**

## REGLES :

Vous trouverez toutes les règles XtremQB ci-dessous, veillez à bien les appliquer :

- Le port d'une protection oculaire est obligatoire dès votre entrée sur la zone de jeu et ne doit pas être enlevée tant que vous n'avez pas franchi le sas d'entrée / sortie de la zone de jeu. Le port d'une protection faciale est obligatoire si vous participez à un match (joueur ou arbitre) et ne doit pas être retirée durant la partie, mi-temps compris. Sont autorisées comme protections : masque de paintball / lunettes aux normes EN1667 couplées avec un masque grillage protégeant le bas du visage ou le visage complet ;
- Aucune protection supplémentaire hormis genouillère et coudière ne vous sera autorisée, afin d'éviter les fautes de touche. Une tenue rembourrée ne sera pas non plus autorisée ;
- Les 2 équipes sont identifiées en BLEU et ROUGE par 2 brassards par joueur et doivent être portés visiblement ;
- Le drapeau central doit être porté à la main de façon visible, il peut être transmis et doit être lâché immédiatement à l'endroit de touche en cas de OUT du porteur ;
- 1 réplique par joueur uniquement, limitée à 300 FPS à la 0.20 G et utilisée uniquement en semi sera autorisée en jeu. Après le passage au chrony, la puissance de la réplique ne doit pas être modifiée. La réplique sera sécurisée avant votre sortie de la zone de jeu par des tirs à vide et contrôlée par un arbitre. Un second passage au chrony pourra vous être demandé par le chef terrain durant l'événement. Plusieurs répliques de secours seront autorisées à condition qu'elles soient contrôlées au préalable au chrony et entreposées dans votre caisse équipe dans la zone de jeu ;
- Les différents grammages de billes utilisables durant l'événement seront soumis à l'autorisation des organisateurs ;
- Vos chargeurs seront soumis à une capacité maximum de 200 billes, sans limite d'emport de chargeurs. Tous les consommables et leurs accessoires seront autorisés sur la zone de jeu et utilisables uniquement durant la mi-temps. Vous jouerez donc uniquement avec votre emport de billes et de gaz entreposés dans votre caisse équipe, pas de retour en zone neutre durant votre match. Une caisse pour ranger et transporter votre matériel vous sera mise à disposition par équipe. Vos chargeurs seront contrôlés lors de votre passage au chrony et aléatoirement durant l'événement sur demande du chef terrain ;
- L'utilisation de grenade, fumigène ou lampe strobo est interdite ;
- Si une bille touche une partie de votre corps ou votre réplique, vous êtes OUT, sans possibilité de réanimation. Votre OUT doit être audible ainsi que votre main levée et vous devrez attendre la fin de la manche dans votre zone d'attente. Votre zone d'attente sera délimitée et définie par l'organisateur. Vous devez garder le silence une fois OUT et rejoindre rapidement votre zone d'attente en

levant la main et en empruntant l'itinéraire définit par l'organisateur. Il n'y a pas de HIT vocal. Il n'y a pas de distance d'engagement minimum ;

- Le canon de votre réplique doit être en contact avec la base de votre spawn avant le début de la manche sur appel du chef terrain (BREAK) ;
- Le tir doit être direct avec une prise de visée ;
- Vous ne devez ni déplacer un obstacle, ni avoir un contact physique volontaire avec un autre joueur ;
- En cas de BARIL TO BARIL, c'est-à-dire que 2 joueurs se font face régulièrement derrière un même obstacle ou sur une distance trop courte, les 2 joueurs sont éliminés ;
- Si 2 joueurs se touchent simultanément, les 2 joueurs sont éliminés ;
- Si les 2 joueurs restant s'auto éliminent, il y a nul et aucun point n'est accordé ;
- Si vous ne jouez pas, vous pouvez encourager une équipe adverse. Cependant, aucune forme d'aide ou de guidage ne sera tolérée.

### **PENALITES :**

Si durant votre manche vous venez à effectuer des fautes, des pénalités vous seront données. Elles sont catégorisées, s'appliquent à l'ensemble de l'équipe et prennent effets immédiatement.

Chaque pénalité entraîne l'élimination automatique d'un à plusieurs joueurs selon la gravité de la faute :

**PENALITE MINEURE** = Elimination du joueur concerné ;

**PENALITE MAJEURE** = Elimination du joueur concerné + 1 joueur supplémentaire de son équipe (ONE FOR ONE) ;

**PENALITE MAJEURE GRAVE** = Elimination du joueur concerné + 2 joueurs supplémentaires de son équipe (ONE FOR TWO).

Pour les joueurs ayant commis des fautes durant leur temps d'arbitrage, les pénalités seront appliquées lors de leur temps de jeu.

### **VOUS POUVEZ ETRE PENALISE POUR LES CAS SUIVANTS :**

- Si vous effectuez un faux départ = **PENALITE MINEURE** ;
- Si après plusieurs appels du chef de terrain, vous tardez à vous mettre en position de départ (BREAK) sans motif valable = **PENALITE MAJEURE** ;
- Si vous effectuez « un tir à l'aveugle » depuis un obstacle = **PENALITE MAJEURE** ;
- Si vous tirez en full auto en visant un joueur adverse = **PENALITE MAJEURE GRAVE** ;
- Si vous êtes clairement touché par une bille, qu'il n'y a pas de doute possible, mais que vous ne vous déclarez pas OUT = **PENALITE MAJEURE GRAVE** ;
- Si vous faites un acte anti-jeu (zoner au milieu de la zone de jeu en étant OUT, guider votre équipe en étant OUT ou une équipe concurrente durant sa manche, etc ...) = **PENALITE MAJEURE GRAVE** ;
- Si vous contestez l'avis du chef terrain avec insistance sans aucun motif = **PENALITE MAJEURE GRAVE** ;
- Si durant votre arbitrage vous favorisez une équipe ou si vous n'êtes pas juste dans votre arbitrage = **PENALITE MAJEURE GRAVE** ;
- Si votre tenue ou votre matériel n'est pas en conformité avec les règles citées ci-dessus, **VOUS OU VOTRE MATERIEL NE PARTICIPERA PAS A L'EVENEMENT TANT QUE CELUI-CI SERA NON-CONFORME** ;
- Si vous modifiez la puissance de votre réplique au-delà de 300 FPS ou la contenance de vos chargeurs, **VOUS SEREZ EXCLU DE L'EVENEMENT.**

**SI VOTRE COMPORTEMENT EST JUGE INAPPROPRIE DURANT UN EVENT, VOUS SEREZ BANNI TEMPORAIREMENT DES  
EVENTS XTREMQB.**

**LES PENALITES NE SERONT PAS APPLIQUEES LORS DES DOMINICALES.**

## **ARBITRAGE :**

Les arbitres : c'est vous. Afin de ne pas pénaliser une équipe venue participée à l'événement en l'obligeant à être arbitre, il vous sera demandé d'arbitrer à tour de rôle les différentes manches. Vous devez être impartiale et ne pas pénaliser ou favoriser une équipe durant votre arbitrage. S'il y a un doute, il n'y a pas de doute. Prenez une décision et faites-la comprendre aux joueurs, le dialogue est la meilleure solution et résout tous les problèmes. N'hésitez pas à communiquer avec le chef terrain, s'il y a litige, il prendra la décision finale et celle-ci sera irrévocable. Les arbitres seront identifiés par des chasubles JAUNE et le chef terrain par une chasuble ROUGE.

1. **Vous êtes arbitre sur la zone de jeu :** votre mission consiste à surveiller les joueurs. Observez les départs, les postures des joueurs et leurs actions. Après appel du chef de terrain, une fois l'équipe en place et le contrôle des positions des canons des répliques fait, signalez l'équipe prête en levant et en gardant le bras levé. Si vous venez à déceler un HIT sur un joueur et que celui-ci ne l'a pas senti ou remarqué (chaussure, plie d'un vêtement, etc..) faites-le sortir en levant la main et en annonçant le DUT de façon audible. Si vous venez à remarquer une faute clairement identifiée, signalez-la en sortant le joueur en croisant les bras en forme de X, et en criant « FAUTE ». Appliquez ensuite la pénalité au joueur le plus proche suivant la gravité de la faute. De plus, vous devez vérifier les mesures de sécurité faites par les joueurs avant de quitter la zone de jeu. Le rôle d'arbitre vous permettra d'être au plus proche de vos futurs adversaires, idéale pour étudier de près leurs tactiques ...
2. **Rôle du chef terrain :** représenté ou non par l'organisation de l'événement, il contrôle le bon déroulement de chaque match. Il lance les manches et les stoppes au sifflet, observe le chrono, comptabilise les points, remplit les feuilles de match et observe l'arbitrage. Il peut contrôler inopinément la conformité du matériel demandé dans les règles avec l'aide des arbitres. En cas d'appel ou de litige d'une équipe suite à une action ou une faute, il prend la décision finale et l'applique.

**ARBITRER EST DU NIVEAU DE CHACUN, IL NE DEMANDE PAS DE COMPETENCES SPECIFIQUES. VOUS AUREZ LE TEMPS DE VOUS PARFAIRE DANS CETTE DISCIPLINE DURANT LES DOMINICALES. SOYEZ ATTENTIF ET JUSTE DANS VOTRE ARBITRAGE.**

**LORS DES TOURNOIS, AUCUNE FORMATION NE SERA FAITE. VOUS DEVEZ DONC MAITRISER CETTE DISCIPLINE.**

**UN MEMENTO SIMPLIFIE REGROUPANT L'ENSEMBLE DES REGLES SERA A VOTRE DISPOSITION.**

## **IV / TENUE - EQUIPEMENT :**

**LA PRATIQUE DU SPEEDSOFT DEMANDE UNE TENUE ET UN EQUIPEMENT PARTICULIER QUI EST A L'OPPOSE DU MILSIM :**

- **Port du masque obligatoire :** afin d'éviter toute lésion irréversible au visage due à la proximité des tirs, tout type de masque grillage couplé à des lunettes aux normes EN166B est accepté, cependant un masque de paintball est fortement recommandé pour sa protection et son confort. La protection du haut du crâne par un bonnet ou une casquette n'est pas à négliger non plus ;
- **Tenue :** les tenues de combat en camouflage CE / Neige / Dague ou autre, sont autorisées. Cependant, le speedsoft étant une discipline compétitive, une tenue de sport sera un choix de qualité et bien plus adaptée à une pratique sportive ;
- **Port de genouillères / coudières + basket / chaussure à crampons recommandées :** afin d'éviter toute lésion au niveau des articulations lors de glissades ou de chocs répétés, vous pouvez porter des genouillères / coudières, préférence à celles de type paintball, plus confortables et bénéficiant d'un meilleur maintien et protection. Pour les baskets / chaussures à crampons, peu importe la marque ou le modèle (tennis, running, trail ou chaussure de foot), elles accrocheront plus efficacement la surface de jeu et seront plus légères qu'un modèle de rangers. Un atout en matière de performance ;

- Ceinturon / gilet tactique : que ce soit un ceinturon, un « chest rig » ou un gilet complet de combat, à vous de choisir ce qui vous convient le mieux par rapport à votre rôle et votre style de jeu. Cependant, un ceinturon ou un mini chest rig sera plus léger et maniable qu'un gilet quelconque ;
- Réplique : que vous soyez AEG, AEP, GBBR, GBB, HPA, bolt, spring ou pompe, tous les types de répliques sont autorisées, elles ne doivent cependant pas excéder la puissance de 300 FPS avec un grammage de 0.20, et être alimentées que par des chargeurs avec une contenance maximum de 200 billes, il n'y a pas de limite sur l'emport de chargeur. L'utilisation d'un loader de grande capacité fiable est recommandé. Evidemment, comme dans toute compétition, votre réplique devra être l'extension de votre volonté, être fiable et performante. Les moindres détails comptent ;  
**INFOS : Pour participer aux events sous licence SpeedQB, la double détente est interdite et la présence d'une arcade de pontet est obligatoire conformément aux règles établit par SpeedQB.**
- Caméra /appareil photo : en quoi une caméra ou un appareil photo peuvent être utile ? Notre discipline étant encore méconnue ou mal vue, il est essentiel de communiquer un maximum sur les réseaux sociaux par le biais de vidéos ou de photos afin de montrer au grand public ce qu'est le speedsoft. XtremQB partagera vos exploits par le biais de montages vidéo ou photos.

## **V / EVENT :**

Comme toute discipline sportive, les entraînements sont indispensables afin d'acquérir les techniques fondamentales à cette pratique et travailler le physique qui en découle. Ils se dérouleront sous forme de dominicales. Tous les joueurs seront formés à l'arbitrage. Régulièrement, des tournois seront organisés afin d'évaluer les progrès accomplis et de détecter les différents points à améliorer afin de préparer aux mieux vos prochains objectifs. De plus, il permettra de mettre en rivalités les différentes équipes présentes, rien de mieux pour se motiver.

## **PLANNING :**

Ci-dessous le planning type d'un event XtremQB.

Le déroulé de la journée et leurs horaires associés sont à la charge de l'organisation.

- ACCUEIL DES PARTICIPANTS ;
- CONTRÔLE CHRONY DES REPLIQUES ET DU MATERIEL / EXPLICATION DES REGLES / PERCEPTION DU MATERIEL XtremQB ;
- DEBUT DE L'EVENT (DOMINICALE / TOURNOI) => ENTRAINEMENT + FORMATION ARBITRAGE / TOURNOI ;
- REPAS ;
- REPRISE DE L'EVENT ;
- DEBRIEFING DE FIN DE JOURNEE / ENTRETIEN DE LA SAFE ZONE + NETTOYAGE ET REINTEGRATION DU MATERIEL XtremQB PERCU.

## **LAYOUT :**

Le « LAYOUT » est la représentation en 2D du terrain le plus fidèlement possible, couramment utilisé en speedball.

Il montre la disposition des obstacles et leurs distances, parfait pour organiser ses tactiques.

Il est propre à chaque terrain et sera disponible sur chacun d'entre eux.

**VOUS TROUVEREZ UN EXEMPLE DE LAYOUT PLUS BAS.**

UNE CAISSE POUR RANGER ET TRANSPORTER VOTRE MATERIEL VOUS SERA MISE A DISPOSITION PAR EQUIPE ;  
UN EXEMPLAIRE IMPRIME DE CE GUIDE, UN MEMENTO DES REGLES PLASTIFIE CI-DESSOUS ET UN LAYOUT DU TERRAIN  
PLASTIFIE PRESENT UNIQUEMENT SUR LES TERRAINS SERONT A VOTRE DISPOSITION LORS DES EVENTS ;

UNE PAF VOUS SERA DEMANDEE POUR PARTICIPER AU EVENTS XTREMQB, SON PRIX SERA DEFINIT PAR L'ORGANISATION  
ET LE LIEU DE L'EVENEMENT ;

POUR LES MINEURS, A CHARGE DE L'ORGANISATEUR D'ACCEPTER OU NON LEURS PARTICIPATIONS ;

AVANT LE DEBUT DE LA DOMINICALE OU DU TOURNOI, TOUTES LES REPLIQUES DE TOUS LES JOUEURS SERONT SOUMISES  
A UN TEST CHRONY. LEURS PUISSANCES NE DOIT PAS EXCEDER 300 FPS A LA 0.20 G ;

IL VOUS SERA DEMANDE DE NETTOYER VOTRE SAFE ZONE ET DE RENDRE LE MATERIEL DANS L'ETAT OU VOUS L'AVEZ  
PERCU.





## MEMENTO

### FORMAT

- 2 TEAMS 4 VS 4 (BLEU VS ROUGE)
- 1 MATCH = 4 MANCHES DE 3 MIN + 1 MI-TEMPS DE 3 MIN
- 4 ARBITRES EN BORDURE DE ZONE DE JEU (CHASUBLE JAUNE) + 1 CHEF TERRAIN EN BORDURE DE TERRAIN (CHASUBLE ROUGE)

### JEU

- DEPART = DECOMPTE DE 3 SEC / 1 COUPS DE SIFFLET APRES VALIDATION DES ARBITRES / CANON EN CONTACT AVEC LA BASE
- CAPTURE ET CONSERVATION DU DRAPEAU CENTRAL JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE = 1 PTS / 2 CPS DE SIFFLET
- DEPOSE DU DRAPEAU CENTRAL DANS LE SPAWN ADVERSE AVANT LA FIN DE LA MANCHE = 3 PTS / 2 CPS DE SIFFLET
- APRES 2 MANCHES CONSECUTIVES = MI-TEMPS DE 3 MIN + ROTATION DES SPAWNS
- 5<sup>ème</sup> MANCHES SI EGALITE DE POINTS A LA FIN DE LA 4<sup>ème</sup> MANCHE

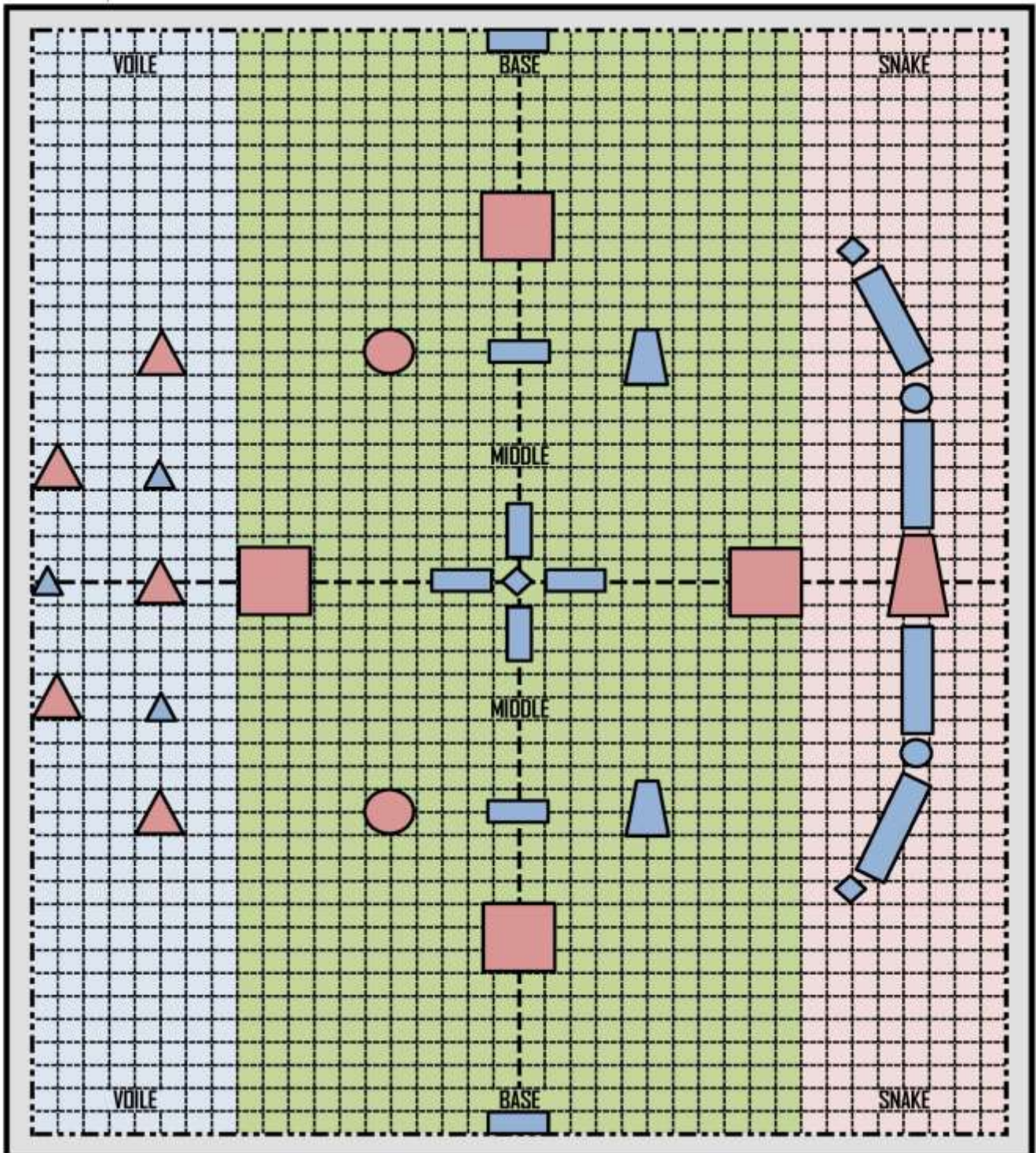
### REGLES

- CONTROLE CHRONY DES REPLIQUES + CHARGEURS AVANT CHAQUE EVENT
- LUNETTES OBLIGATOIRES SUR LE TERRAIN / PROTECTION FACIALE OBLIGATOIRE DURANT LE JEU
- PAS DE PROTECTION SUPPLEMENTAIRE HORMIS GENOUILLERE + COUDIERE / PAS DE TENUE REMBOUREE
- PORT VISIBLES DES 2 BRASSARDS DE COULEURS
- PORT VISIBLE DU DRAPEAU A LA MAIN - TRANSMISSIBLE - LACHE IMMEDIATEMENT SI LE PORTEUR EST OUT
- 1 REPLIQUE PAR JOUEUR / SEMI ONLY / 300 FPS MAX A LA 0.20G / REPLIQUE EN SECU HORS DE LA ZONE DE JEU
- REPLIQUES DE SECOURS + CONSOMMABLE ENTREPOSES EN CAISSE DANS LA ZONE DE JEU = PAS DE RETOUR EN SAFE ZONE
- CHARGEUR 200 BILLES MAX / PAS DE LIMITE D'EMPORT DE CHARGEUR / PAS DE GRENADE - FUMIGENE - LAMPE STROBO
- PAS DE HIT VOCALE / PAS DE DISTANCE D'ENGAGEMENT / PAS DE REANIMATION : HIT JOUEUR OU REPLIQUE = OUT
- CANON DES REPLIQUES EN CONTACT AVEC LA BASE DU SPAWN EN DEBUT DE MANCHE / TIR DIRECT AVEC PRISE DE VISEE
- PAS DE DEPLACEMENT D'OBSTACLE / PAS DE CONTACT PHYSIQUE ENTRE JOUEUR
- SI « BARIL TO BARIL » / HIT SIMULTANES = LES 2 JOUEURS SONT ELIMINES - PAS DE POINTS ACCORDES
- ENTRETIEN DE VOTRE SAFE ZONE ET DU MATERIEL PERCU EN FIN DE JOURNEE

### PENALITES

- PENALITE MINEURE (OUT SIMPLE) : FAUX DEPART
- PENALITE MAJEURE (ONE FOR ONE) : MEP BREAK TROP LONG / TIR A L'AVEUGLE
- PENALITE MAJEURE GRAVE (ONE FOR TWO) : FULL AUTO SUR UN JOUEUR ADVERSE / OUT NON DECLARE / ACTE ANTI-JEU / CONTESTATION DE LA DECISION DU CHEF TERRAIN SANS MOTIF / MAUVAIS ARBITRAGE
- TENUE DU MATERIEL NON CONFORME : PAS DE PARTICIPATION
- MODIFICATION DE LA PUISSANCE DE LA REPLIQUE OU DE LA CONTENANCE DES CHARGEURS APRES CONTROLE : EXCLUSION DE L'EVENEMENT

# EXEMPLE DE LAYOUT



1 M		TEMPLE MAYA		TEMPLE		CAKE		PETITE TAILLE
1 M		CANETTE		DORITO		BRIQUE		GRANDE TAILLE
		GRANDE CANETTE		GRAND DORITO		ZIPPER		GRANDE BRIQUE