



THE BANK

A I R S O F T

2020

LE SCENARIO DU JEU - THE BANK

Fédération d'Airsoft Sportif

Crée et édité par Christophe DENIS et Renaud PRIETO pour toutes questions :

<https://www.facebook.com/christophe.denis.37853>

<https://www.facebook.com/renaud.prieto>

Dates des manches régionales du 1^{er} septembre au 1^{er} décembre 2020

Conditions de la mise en place de la finale : 12 et 13 décembre 2020

Des frais d'inscription seront demandé à chaque équipe pour les manches régionales et pour la finale de décembre 2020.

--> LA LICENCE DE LA FÉDÉRATION AIRSOFT SPORTIF EST OBLIGATOIRE.

1 Principes et comportements

- 1.1 Chaque participant à l'obligation de respect envers ses adversaires et les personnes agissant pour l'évènement.
- 1.2 Le fair-play étant la devise même de l'airsoft, il devra être observé sur le terrain comme en dehors, le manquement à cette règle sera sanctionnée.

2 Informations sur la zone de jeu

- 2.1 La zone constituant la zone de jeu doit être divisée en deux moitiés proportionnelle : la zone des policiers et la zone des voleurs.
- 2.2 La taille du site doit être d'au moins 40 mètres sur 20 mètres.
- 2.3 Sur le site :

Il doit y avoir un bâtiment désigné comme la banque : il est situé dans la zone des voleurs.

De plus, à côté de la banque, à moins de 30 mètres de distance, dans la zone des voleurs, il doit y avoir le point d'extraction.

Sur le coté opposé du site, dans la zone police, se trouve se trouve le point de départ de l'équipe de la police

Dans la banque sera installé l'or: des objets représentant des lingots d'or, au nombre de 72.

Les dimensions approximative d'un lingots factice : 10x5x30, le poids ne dépasse pas 500 grammes. Les barres peuvent être en bois.

- 2.4 Les voleurs doivent avoir au moins trois sacs pour porter l'or. Le nombre et la taille des sacs doivent être tels qu'il soit impossible d'y insérer tous les lingots d'or dans un seul sac.
- 2.5 Les équipes décident de leur côté pour le début de la première manche en tirant à pile ou face avec une pièce. Les équipes changent de côté après chaque manche.

3 Les qualifications des équipes

3.1 En qualifications régionales :

8 équipes maximum se rencontrent pour déterminer les 2 meilleures. Les équipes qualifiées seront déterminées par le classement général après avoir rencontré toutes les équipes. Il n'y a pas de phase finale.

3.2 En finale nationale :

10 équipes se rencontrent. Dans un premier temps en phase de poule (5 équipes par poule), déterminant les 4 meilleures équipes de chaque poule. Ensuite, élimination directe avec des phases finale, en commençant par les quart de finale. Demi-finale et finale.

4 Déterminer les gagnants :

- 4.1 Tous les matchs se déroulent selon le scénario du «braquage de la banque».
- 4.2 Chaque équipe joue son rôle de policiers et de voleurs à tour de rôle.
- 4.3 Chaque match comprend 2 manches de 5 minutes.
- 4.4 L'objectif du match est de collecter le maximum de lingots d'or avec le maximum de voleurs et de policiers encore vivant :
 - 1 lingot d'or vaut 1 point.
 - 1 voleur encore vivant vaut 10 points
 - 1 policier encore vivant vaut 1 points
- 4.5 Dans les phases de poule, le nombre total de points gagnés par chaque équipe est comptabilisé. Les 4 équipes avec le plus de points après avoir joué tous ses matchs de poule sont qualifiées pour les phases finale.
- 4.6 Dans les phases finale, le vainqueur est déterminé par les résultats de chaque match, constitué de 2 manches. Le gagnant est désigné comme l'équipe ayant fait le plus de points (*les points sont remis à zéro avant chaque match pendant les phases finale*).
- 4.7 Les points des lingots sont comptabilisé de la manière suivante :
 - 4.7.1 Les voleurs doivent avoir au moins comptabilisé 1 lingot pour comptabiliser les points des voleurs encore vivant.
 - 4.7.2 Les lingots sont transportés par les voleurs dans les sacs jusqu'au point d'extraction et validé en actionnant le klaxon à partir de la 2 minutes 30 de jeu.
 - 4.7.3 Un voleur peut transporter plusieurs sacs.
 - 4.7.4 Les lingots sont transportés par les voleurs dans les sacs et conservés avec eux jusqu'à la fin de la manche (5 minutes).

4.8 Les points des voleurs sont comptabilisé de la manière suivante :

1 voleur vivant = 10 points

4.9 Les points des policiers sont comptabilisé de la manière suivante :

1 policier = 1 points

4.10 LES POINTS BONUS

5 voleurs encore en vie + 72 lingots + véhicule ou extraction validée = 200 points **TOP GAME**

4.11 Si après le match (2 manches), les équipes ont le même nombre de points, le vainqueur est déterminé en fonction du nombre de joueurs qu'elles ont éliminé. Si le nombre de voleurs touchés est le même, le vainqueur est choisi en fonction du nombre de policiers encore vivant. Si le nombre de policiers touchés est le même, alors le duel sera effectué en phase de poule. Pour les phases finale le match sera rejoué (sauf si les capitaines des deux équipes souhaitent faire le Duel).

5 Le scénario par équipe

5.1 Les équipes tirent au sort pour décider pour quel camp elles joueront en premier, puis changeront de camp / rôle pour la manche suivante.

5.2 Pendant le match, le but des voleurs est de se frayer un chemin dans le bâtiment désigné comme la banque, de mettre l'or dans leurs sacs et de le livrer au point d'extraction.

5.3 Le point d'extraction est déterminé dès le début de la compétition et ne peut en aucun cas être déplacé. Le point d'extraction est situé entre 20 et 30 mètres de la banque.

5.4 La police n'est pas le droit de toucher l'or ni les sacs permettant de les transporter.

5.4.1 La police peut détruire le véhicule ou la zone d'extraction uniquement avec une grenade. Tous ce qui se trouve dans le véhicule ou la zone d'extraction est donc détruit et ne sera pas comptabilisé.

5.5 Les lingots d'or seront comptabilisé même si ils se trouvent encore dans les sacs.

5.6 L'objectif de la police est d'empêcher les voleurs de déposer les lingots d'or à leur point d'extraction ou de s'enfuir avec. L'équipe des policiers disposent d'un seul bouclier. La police et les voleurs n'ont qu'une seule vie.

5.7 Une partie dure 5 minutes ou jusqu'à ce que tous les voleurs ou tous les policiers aient été éliminés. Si tous les policiers ont été touchés, la manche peut être arrêtée avant la fin du temps seulement si les cambrioleurs ont déplacé l'intégralité de l'or se trouvant dans la bank.

5.8 La manche commence avec un signal sonore spécial. Les premiers à partir sont les voleurs. Après l'ouverture de la porte du coffre fort, ou à défaut, après une minute de temps de jeu, la police entre en jeu immédiatement.

- 5.9 Les voleurs ne peuvent pas quitter la zone de la banque, marqués par des lignes sur le sol, 15 secondes après le départ de la police. Si l'un des voleurs entre dans la zone de police avant 15 secondes, l'arbitre sanctionne le joueur.
- Après ces 15 secondes, les voleurs sont libres de se déplacer dans toute la zone de jeu.
- 5.9.1.1 Lorsqu'un des voleur appuie sur le bouton rouge situé dans la zone d'extraction après le signal des 2 minutes 30 secondes (simulant leur départ), les voleurs et les lingots dans le véhicule sont sécurisés.
- Le jeu continu jusqu'à la fin des 5 minutes réglementaire si des voleurs sont encore vivant pour leur permettre de marquer des points supplémentaire.
- 5.9.1.2 Le corps entier du voleur doit être à l'intérieur de la zone d'extraction au moment de l'appui sur le bouton rouge. Le voleur peut être touché à l'intérieur de la zone d'extraction.
- 5.9.1.3 Tous les voleurs restant en dehors de la zone d'extraction au moment où le bouton rouge est enfoncé sont considéré comme «abandonné» et doivent survivre jusqu'à la fin des 5 minutes de la manche en cours.
- 5.9.1.4 Les équipes obtiennent 10 points de bonus pour chaque voleur dans la zone d'extraction au moment ou le bouton rouge est actionné.
- 5.9.1.5 Au signal des 5 minutes annonçant la fin de la manche, le bonus standard de 10 points sera donné aux voleurs encore en vie et seront comptabilisé les lingots transporté ou touchant les voleurs encore en vie.
- 5.10 Le jeu se termine par un signal spécial donné par l'arbitre principal. Tous les signaux et types d'annonces sont communiqués aux joueurs avant le début du tournoi.
- 5.11 Les règles générales de la compétition « THE BANK » s'appliquent aux joueurs OUT (STRIKE). Toucher une partie du corps ou un équipement sur le joueur compte pour une vie.
- 5.12 Tous les joueurs n'ont qu'une seule vie.
- 5.13 Un coup porté sur n'importe quelle partie du corps ou équipement, le joueur est considéré comme touché.
- 5.14 Le tir ami compte.
- 5.15 L'arbitre officiel ne signalera le début du match que lorsque les membres des deux équipes se trouvent aux positions de départ.
- 5.15.1 Si une équipe n'est pas au complet avant le départ d'une manche, l'arbitre attend 5 minutes. Après ce temps de 5 minutes, le jeu sera lancé et les joueurs manquant ne pourront pas entrer en cours de jeu. Ils devront attendre la manche suivante.
- 5.16 Avant le début de chaque manche, aucun joueur ne peut placer de billes supplémentaires, du matériel et d'autres objets dans la zone de jeu. En cas de violation de cette règle, l'équipe entière sera sanctionnée.

- 5.17 Une fois éliminé, le joueur doit s'allonger sur le sol et rester dans cette position jusqu'à la fin du match. Un joueur qui a été touché peut s'identifier avec un bandage rouge.
- 5.18 Si le porteur du bouclier est touché, il doit poser le bouclier sur le sol. Au cas où le bouclier serait à ce moment fixé au porteur du bouclier, vous pouvez le placer sur le côté de manière à ce que le porteur du bouclier touché soit visible de derrière le bouclier.

6 Mode championnat pour les qualifications

- 6.1 Les qualifications se déroulent sous la forme de championnat, ou toutes les équipes doivent se rencontrer. Les 2 équipes qualifiées sont décidées en fonction des résultats de chaque match, constitué de 2 manches. Le gagnant est désigné comme l'équipe ayant le plus grand nombre de points.
- 6.2 Le tournoi se déroule selon les règles des jeux 2020.

7 Mode tournoi pour la finale

- 7.1 La finale se déroule sous la forme de tournoi, avec une phase de poules et des phases finale à élimination direct. Le vainqueur est décidé en fonction des résultats de chaque match, constitué de 2 manches.
Le gagnant est désigné comme l'équipe ayant le plus grand nombre de points.
- 7.2 Le tournoi se déroule selon les règles des jeux.

8 Les duels

- 8.1 En cas de différend entre les équipes concernant le résultat d'un match lors des phases de poule, un duel sera effectué. Le résultat déterminera le vainqueur du match.
- 8.2 Seul le capitaine de l'équipe peut désigner le joueur participant au Duel.
- 8.3 Les participants au Duel doivent utiliser leur propre réplique avec un chargeur vide, un pistolet (Version gaz, CO2 ou HPA) et une bille.
- 8.4 Avant le coup de sifflet les deux joueurs ont les mains posées à coté de leur pistolet la bille dans la main.
- 8.5 Au coup de sifflet de l'arbitre principal, les participants doivent :
- mettre la bille dans le chargeur
 - insérez le chargeur dans le pistolet,
 - actionner la culasse en arrière (culasse mobile obligatoire)
 - tirer sur leur adversaire.
- 8.6 Celui qui tir le plus rapidement sur son adversaire est nommé vainqueur du Duel.

- 8.7 L'arbitre officiel peut décider de rejouer le duel en cas de match nul ou de violation flagrante des règles du duel par un joueur ou les deux.
- 8.8 En cas de violation systématique des règles (trois infractions) par un participant au Duel, celui qui a commis les infractions est éliminé et le joueur adverse est nommé vainqueur.
- 8.9 Le refus de prendre part à un duel entraîne automatiquement une élimination et par conséquent une défaite du match.

9 Remplacement des joueurs

- 9.1 Les remplacements des joueurs pendant un match sont interdit.
- 9.2 Un joueur peut être remplacé par un autre joueur de son équipe seulement entre deux manches et à condition que le changement soit effectué suite à une blessure obligeant son remplacement.
- 9.3 Le joueur remplaçant récupérera les billes et/ou grenade(s) du joueur qu'il remplace.
- 9.4 Si le joueur remplaçant entre avec des billes ou/et grenade(s) autre que ceux donné par le joueur remplacé, le joueur se verra sanctionné.
- 9.5 Toute sortie d'un joueur de la zone de jeu est définitive, même entre 2 manches.

10 Munitions

- 10.1 Pour chaque matchs du tournoi, les joueurs de chaque équipe entrent dans le jeu avec une 600 billes par joueur et 3 grenades non pyrotechnique par équipes.
- 10.2 Chaque joueur reçoit 600 billes de 0,25g traçantes (suivant le terrain) fourni par l'organisateur.
- 10.3 La totalité des 600 billes est donné à chaque joueur avant chaque match.
- 10.4 Les joueurs emportant plus de billes qu'initialement prévu se verront sanctionné.
- 10.5 Avant chaque match les joueurs doivent se présenter avec leurs chargeurs vide.
- 10.6 A la fin de chaque match les joueurs doivent vider entièrement leurs chargeurs devant un arbitre et rendre les grenades non utilisées.

11 Grenades

- 11.1 Dans le tournoi, chaque équipe dispose de 3 grenades par match (2 manches) fournies par les organisateurs.
- 11.2 Il s'agit de grenade CO2 avec 200 billes. Avec un retard de 3 à 10 secondes.
- 11.3 La grenade doit être évitée d'être lancée directement sur un joueur.
- 11.4 Un coup de grenade est compté lorsqu'un joueur est touché par une bille d'une grenade explosée, si la grenade explose à 5 mètres du joueur sans protection ou si la grenade explose dans une pièce où se trouve le joueur.
- 11.5 Les joueurs peuvent se protéger de l'explosion en utilisant une protection à l'intérieur de la zone de jeu (canapés, portes, armoire, porte de la banque, placard, etc...). Celles-ci seront identifiées comme zones de sécurité et seront signalées par l'arbitre avant le tournoi.
- 11.6 Le bouclier de police peut protéger (résister) contre 1 seule grenade. Le porteur du bouclier ne peut rester en vie après l'explosion que si la grenade a explosé devant lui. Le porteur de bouclier doit protéger ses jambes au moment de l'explosion de la grenade.
- 11.7 Seul l'arbitre peut décider si le joueur détenteur du bouclier respecte les règles en vigueur au moment de l'explosion, en cas de violation des règles, le joueur sera sanctionné.
- 11.8 Les joueurs derrière le bouclier et le porteur du bouclier restent protégés des grenades également dans les mêmes conditions que celles décrites précédemment.

12 Les pénalités

Le joueur voleur dépasse sa ligne avant les 15 secondes : **Strike + -20 points au général**

Joueurs commençant un match avec plus de 600 billes : **Strike + -200 points au général**

Puissance modifiée sans en avoir prévenu l'arbitre principal (± 10 fps) : **-100 points au général**

Touche non comptée : **Strike**

Touche non prise volontairement : **Strike + -100 points au général**

Un joueur revenant en jeu sans autorisation alors qu'il était sorti de la zone de jeu : **-200 points au général**

Contestation d'arbitrage en jeu : **-400 points au général**

Contact physique agressif en jeu entre les participants : **Strike + -200 points + 2 Matches de suspendu**

Contact physique agressif hors jeu entre les participants : **Strike + -400 points + Suspendu pour le reste de la compétition**

Contact physique avec blessure entre les participants : **Banni de la compétition de l'année en cours**

Parler ou donner des indications par un joueur OUT : **-200 points au général**

Parler ou donner des indications à un joueur sur le terrain en étant dans le public : **-200 points au général**

Si un spectateur parle ou donne des indications à un joueur sur le terrain **il sera banni de l'événement.**

Pour toutes les pénalités répétées par le même joueur, voici le barème :

1er avertissement : Carton JAUNE

2ème avertissement : Carton ROUGE : Exclusion du match

3ème avertissement : Exclusion de la compétition