

Planning et horaires du camp INVEST & CONQUER

PRÉPARATIFS

(les horaires doivent être minutieusement respectés pour faciliter l'organisation. Merci.)

1) Du vendredi 15h au samedi 9h au plus tard :

- Arrivée et installation des campements. Le camp des verts est le camp d'accueil pour réceptionner les joueurs. Les voitures peuvent accéder au terrain pour débarquer les affaires mais doivent obligatoirement être ramenées sur le parking de la tour du python ensuite. Les barrières en barbelés doivent être refermées derrière vous à chaque fois. **INTERDICTION DE COUPER DES BARBELÉS SUR TOUTE LA ZONE DU TERRAIN !!!**

2) Samedi à 10h (test des répliques) :

- RDV dans le camp des verts **avec toutes vos répliques** pour les tests au chrony. Ceux qui possèdent des répliques pouvant modifier leur puissance (PTW, Katana, HPA) devront le préciser lors des tests.

3) Samedi à 10h45 (briefing) :

- Toujours dans le camp des verts. **OBLIGATOIRE**. Briefing pour tous les joueurs.

DÉBUT DU CAMP

4) Samedi à 12h (début du camp) :

- Début du camp. Le jeu ne s'arrête plus jusqu'au dimanche, 16h au plus tard. (à part samedi 18h-19h)

LES PRISES DE PANNEAUX DU SAMEDI

5) Samedi à 12h30 au plus tard (tous les joueurs sur le terrain) :

- *** L'ensemble des joueurs des 2 bases principales seront obligatoirement sur le terrain pour jouer dans la zone du panneau concerné. Ceux étant restés à la base seront notés par les arbitres comme étant inactifs. ***

6) Samedi à 13h (prise de panneau vert n°1)

- Samedi à 13h00, panneau vert n°1 = 15pts pour bleu, 30pts pour vert, 45pts pour commando

7) Samedi à 14h30 au plus tard (tous les joueurs sur le terrain) :

- Voir point 5) ***

8) Samedi à 15h (prise de panneau bleu n°2)

Samedi à 15h00, panneau bleu n°2 = 15pts pour vert, 30pts pour bleu, 45pts pour commando

9) Samedi à 16h30 au plus tard (tous les joueurs sur le terrain) :

- Voir point 5) ***

10) Samedi à 17h (prise de panneau vert n°3)

- Samedi à 17h00, panneau vert n°3 = 15pts pour bleu, 30pts pour vert, 45pts pour commando

BREAK

11) Arrêt du jeu : Le samedi à 18h00. Pause afin de faire un feedback et manger tous ensemble. Les équipes se retrouveront dans les ruines. **PRÉSENCE OBLIGATOIRE. 15€/15CHF perdu sur la caution si absent.**

REPRISE DU JEU VERS 19H30

12) Samedi à 20h00 au plus tard (tous les joueurs sur le terrain) :

- Voir point 5) ***

13) Samedi à 20h30 (prise de panneau violet neutre)

- Samedi à 20h30, panneau violet neutre = 30pts pour vert et bleu, 45pts pour commando

Camp juin = 21h30 / camp août-septembre = 20h – règles de jeu pour la nuit qui commence jusqu'à 5h du matin en juin, 6h du matin en août. Répliques pastille bleue seulement, lampe de poche obligatoire.

Si vous êtes encore sur le terrain avec des répliques ayant d'autres pastilles, vous êtes toujours en jeu mais sans pouvoir tirer !

14) Samedi à 22h30 (prise de panneau jaune neutre)

- Samedi à 22h30, panneau jaune fluorescent = 40pts pour vert et bleu, 60pts pour commando

15) Samedi 00H à dimanche 10H : RÈGLE DES 10 MINUTES QUI S'ARRÊTE (règle actuellement annulée) ENTRÉE EN JEU DE LA RÈGLE DES BOÎTES (non expliquée sur le site web de l'évènement)

Règle des boîtes : Les commandos pourront infiltrer les bases adverses **sans jamais pouvoir tirer ou même viser un adversaire**. En s'infiltrant, si un commando touche de la main un adversaire, ce dernier devra rester silencieux et immobile avec main sur la tête tant qu'un coéquipier ne l'aura pas touché de la main. Le but du commando est avant tout de capturer une boîte placée en un lieu précis dans une base adverse. Si la boîte reste en possession du commando **pendant au moins 1h**, 10 points seront gagnés pour le commando et 10 points seront retirés à l'équipe concernée par le vol.

Au moins 2h après la capture de la boîte, si le commando arrive à replacer la boîte au même endroit d'où ils l'ont volé, ils regagnent 10 points et en font perdre 10 à l'équipe concernée.

Les joueurs d'une base peuvent bien sûr riposter. Mais obligatoirement avec une réplique en main. **SANS JAMAIS TIRER**, il leur suffira de viser le joueur «commando» pour le mettre «out». Vous pourrez à ce moment le capturer comme otage.

Une boîte peut être volée et remise en place au maximum 2x par base (2x chez les bleus, 2x chez les verts)

IMPORTANT : Les joueurs commando n'ont pas le droit de courir dans une base adverse si c'est pour toucher de la main un adversaire. Ils auront le droit de courir si c'est pour attraper la boîte.

Exemple : Un joueur commando court pour attraper la boîte. Dans sa course il touche de la main un adversaire qui s'est retrouvé sur son chemin. Le joueur adverse ne serait pas mis hors-jeu et pourrait viser le commando pour le mettre «out».

16) DIMANCHE – 10H – REPRISE DE LA RÈGLE DES 10 MINUTES – ARRÊT DE LA RÈGLE DE LA BOÎTE

LES PRISE DE PANNEAUX DU DIMANCHE

17) Dimanche à 10h30 au plus tard (tous les joueurs sur le terrain) :

- Voir point 5) ***

18) Dimanche à 11h00 (prise de panneau bleu n°4)

- Dimanche 11h00, panneau bleu n°4 = 15pts pour vert, 30pts pour bleu, 45pts pour commando

19) Dimanche à 12h30 au plus tard (tous les joueurs sur le terrain) :

- Voir point 5) ***

20) Dimanche à 13h00 (prise de panneau vert n°5)

- Dimanche 13h00, panneau vert n°5 = 15pts pour bleu, 30pts pour vert, 45pts pour commando

21) Dimanche à 14h30 au plus tard (tous les joueurs sur le terrain) :

- Voir point 5) ***

22) Dimanche à 15h00 (prise de panneau bleu n°6)

- Dimanche 15h00, panneau mauve n°6 = 15pts pour vert, 30pts pour bleu, 45pts pour commando

23) DÈS QUE LE PANNEAU BLEU N°6 ARRIVE DANS UNE BASE ADVERSE (OU EN POSSESSION DU COMMANDO PENDANT 30 MINUTES) LE CAMP SE TERMINE.

24) DÈS LA FIN DU CAMP, IL SERA POSSIBLE DE REDESCENDRE LES VOITURES POUR RÉCUPÉRER VOS AFFAIRES. TOUJOURS FERMER LES BARRIÈRES DERRIÈRE VOUS.

25) AVANT DE PARTIR, VENEZ ME VOIR POUR RENDRE VOS BRASSARDS, RENDRE LES PANNEAUX ET RÉCUPÉRER VOS CAUTIONS (en totalité ou partiellement. Explication ci-dessous*)

*Comme indiqué sur la feuille d'inscription. 5 euros ou 5CHF seront retirés de la caution, à chaque fois que vous ne participerez pas à l'un des 6 objectifs dont vous vous êtes engagé à jouer. De plus, si sur les 8 objectifs vous n'en jouez pas au moins 5, vous n'aurez plus la possibilité d'être invité à l'évènement.

Il y a 8 panneaux en tout. Le seul panneau qui doit être capturé de nuit, doit obligatoirement faire partie des 2 maximums panneaux qui ne sont pas obligatoire à participer car nous comprenons que certaines personnes soient gênées de jouer de nuit. Le panneau de 15h le dimanche est obligatoire. Pour les 6 autres panneaux. Le jeu est parfois intense. Si pour une raison ou une autre, des joueurs sentent le besoin de faire une pause lors de l'un des 6 autres panneaux, cela sera considéré comme tout à fait acceptable.