

RÉCAPITULATIF DES RÈGLES DE JEU D'INVEST & CONQUER

1. Situation de jeu lorsqu'on se fait toucher d'une bille. **IMPORTANT À LIRE**
2. Situation de jeu lorsque vous capturez ou devenez otage / **2.1 En bref / 2.2 En détail**
3. Diverses règles de sécurité et de jeu
4. Règles de sécurité au niveau des campements
5. Attaque de base – règle des 10 minutes / **5.1 En bref / 5.2 En détail**
(Cette règle est actuellement supprimée)
6. Règles et puissances tolérées pour les répliques de jeu + restriction HPA
7. Capture de panneaux
8. Cas particuliers propre aux membres du commando
9. Les sanctions
10. Les conditions de jeu de nuit
11. Condition d'utilisation des boucliers
12. La règle des cercles à otages

1) SITUATION DE JEU LORSQU'ON SE FAIT TOUCHER D'UNE BILLE :

- **Tous les joueurs sont médecins.** Un joueur qui se fait toucher par une bille doit :

1. crier « out » ou « touché », se mettre debout avec la main sur la tête ou sur l'épaule et compter lentement et à voix haute les chiffres de 1 à 10.
2. Seulement après le compte de ces 10 secondes, un coéquipier pourra venir tenter de le « soigner ». Pour cela, le « médecin » devra poser en continue sa main sur une partie du corps du touché dans le but :
1) d'effectuer une réanimation/soin sur place. Durant cette réanimation/soin, le joueur touché devra compter à voix haute et lentement les chiffres de 11 à 20, tout en restant debout, la main sur la tête ou sur l'épaule. Le joueur en mode « médecin » ne peut pas tirer sur ses adversaires pendant le soin.
2) ou d'effectuer une extraction. À ce moment le joueur qui vient s'occuper du joueur touché devra crier à voix haute « EXTRACTION », et tout en tenant son coéquipier, il pourra l'amener où il le souhaite pour effectuer, à l'arrêt, une réanimation/soin. Pendant le soin, le joueur toujours « out » devra compter les chiffres de 11 à 20 à voix haute et lentement. Pendant l'extraction le joueur en mode « médecin » peut tirer.
3. Dès le moment où le touché aura été soigné, il devra **crier à voix très haute** : « soigné » ou « libéré ».
4. Et c'est seulement après avoir crié « soigné » qu'il pourra recommencer à jouer et à tirer sur ses adversaires.

À savoir pour cette règle des touches :

- Un joueur qui se fait soigner et qui ne le crie pas, n'est pas considéré comme soigné. Toutes les actions réalisées par la suite seront considérées comme invalides. Que cela soit en se déplaçant ou en touchant un adversaire. Rien ne compterait. Un joueur touché pourrait reprendre le jeu et le « faux soigné » devrait retourner à sa place pour à nouveau se faire soigner et ne pas oublier de le crier en temps voulu.

- Un joueur «out» ne peut pas tirer avec sa réplique. Cela pourrait influencer le jeu et créer des problèmes. Si un joueur «out» doit tout de même contrôler sa réplique, il doit le signaler à voix haute aux joueurs actifs dans la partie.

- **Tous les joueurs «out» ont le droit d'appeler à l'aide pour se faire soigner. Ils ont le droit de préciser s'ils sont en zone dangereuse ou non mais n'ont en aucun cas le droit d'indiquer où se trouvent leurs adversaires. Ni par la voix, ni par un geste ou ni même par talkie-walkie. L'usage du talkie-walkie est d'ailleurs interdit lorsque l'on est «out».**

- **Un joueur en train de soigner un coéquipier touché, peut arrêter le soin à n'importe quel moment pour se remettre en jeu. Il devra reprendre le soin du début dès qu'il décidera de s'occuper à nouveau de son coéquipier.**

FOULARD ROUGE SUR LA TÊTE LORSQU'ON EST OUT :

Si un foulard rouge est fourni à chaque joueur. Celui-ci devra être posé sur votre tête dès que vous serez OUT / TOUCHÉ. Il pourra être enlevé pendant le soin; lors du comptage de 11 à 20. Une perte de foulard fera perdre 5 euros sur la caution. Par contre vous pouvez sans soucis prendre le vôtre. En cas de perte de votre foulard, vous éviterez ainsi une perte sur la caution.

UN PARTICIPANT SANS BRASSARD AU BRAS OU SUR LA TÊTE N'A PAS LE DROIT DE JOUER

2) SITUATION DE JEU LORSQUE VOUS CAPTUREZ OU DEVEZ ÊTRE OTAGE

2.1) EN BREF :

Dès qu'on est capturé = silence radio pour l'otage – suivre le preneur d'otage – ne jamais être à plus de 40 mètres d'un otage sinon il peut s'enfuir sans jouer – Garder l'otage avec soi ou le déposer à 10 mètres de son camp - Une capture dure 30 minutes ou au moins 15min si moitié de l'équipe est capturée et décide de partir avant (= x2 points par joueur capturé pour les preneurs d'otage) – après 30min libération (= x1 point par joueur capturé pour les preneurs d'otage) et retrouver les siens pour reprendre le jeu – Des otages dans les 2 camps mènent à l'organisation d'un échange d'otage si c'est possible – Un coéquipier qui touche de la main un de ses hommes capturés et ce dernier est libéré sans avoir besoin de le déclarer de vive-voix + reprise du jeu direct.

2.2) EN DÉTAIL :

- Si un adversaire vous touche de sa main avant que vous vous fassiez soigner, vous devenez otage et cela sans pouvoir alerter vos coéquipiers d'un cri, genre : "pris en otage" ou "otage". Vous devez impérativement rester silencieux et suivre votre adversaire où bon lui semble. L'objectif étant idéalement de ramener l'otage dans votre camp et de le garder captif 30 minutes afin de gagner un point. Il n'est d'ailleurs pas autorisé d'abandonner un otage dans les bois pendant sa captivité.

Vos 2 options sont :

- 1) il doit vous suivre et rester à un maximum de 40 mètres de vous.
- 2) Vous devez le déposer à une dizaine de mètres de votre base.

À savoir pour cette règle de capture :

- Un otage qui reste captif 30 minutes fait gagner un point au adversaire. Suite à cela, l'équipe adverse prend note de l'identité du joueur pour noter leur point. Puis avec l'accord de ses adversaires, l'otage devra retourner dans sa base ou retrouver ses coéquipiers sur le terrain pour reprendre le jeu. Tant que l'otage n'est pas de retour parmi les siens, il ne peut n'y tirer, n'y jouer, n'y se faire reprendre.

2 cas particuliers :

1^{er} cas : Si toute une équipe a été capturée, l'ensemble des joueurs seront tout de suite libéré. L'équipe qui les a capturé gagne le nombre de point correspondant au nombre de joueurs capturés et ces derniers devront retrouver leur base avant de pouvoir reprendre le jeu (commando = 20 min d'arrêt de jeu avant de pouvoir reprendre)

2^{ème} cas : Si au moins la moitié d'une équipe est capturée et que la **TOTALITÉ** de ces joueurs souhaitent profiter d'un temps de capture de 15 minutes au lieu de 30 minutes, cela sera possible mais en contrepartie ils feront gagner à l'équipe adverse le double de point par joueur capturé. Puis ils devront retrouver leurs coéquipiers ou leur base avant de pouvoir reprendre le jeu.

- Pour libérer un de vos coéquipiers otage :

Durant leur captivité, si vous arrivez à toucher de la main l'un ou plusieurs des vôtres, qu'il(s) soi(ent) en route pour la base adverse ou posé(s) à 10 mètres de la base adverse, ceux-ci se retrouveront libres et n'auront pas besoin de crier « libéré » pour s'enfuir. Ils pourront d'ailleurs directement reprendre le jeu. Mais pas les autres otages !

- Lorsque chaque équipe sera en possession d'un même nombre d'otage, ceux-ci devront être libérés si la situation le

permet et si l'échange peut se faire correctement.

(Situation qui pourrait par exemple gêner l'échange : Pas de possibilité de communiquer correctement avec l'équipe adverse pour un échange correct et contrôlé)

Peu importe leur temps de captivité qu'il soit égal ou pas, si l'équipe A devait avoir trois otages et que l'équipe B devait en avoir deux, l'équipe A garderait le dernier otage attrapé et devrait donc délivrer, comme l'équipe B, leurs deux premiers otages. Dans ce cas, l'échange d'otage permet d'éviter de rester captif une demi-heure complète et empêche aussi de faire des points. Mais cela doit être fait seulement si la situation du jeu le permet !

Otages pour les commandos : Cette équipe gagne 2 points par otage gardé 30 minutes. S'il y a un échange d'otage, les commandos gagnent tout de même 1 point. À l'inverse des 2 grandes équipes qui n'en gagneraient aucun.

- Un otage qui se retrouverait à plus de 40 mètres de l'un de ses geôliers, aura le droit de s'échapper. Il devra retrouver les siens avant de pouvoir à nouveau jouer ou tirer. Il est par contre interdit de feinter pour se retrouver à plus de 40 mètres. Ce genre de fuite n'est acceptable que dans le seul cas où votre geôlier aurait négligé son rôle en s'éloignant s'y loin.

3) Diverses règles de sécurité et de jeu :

- A moins de 10 mètres, les tirs au visage sur des joueurs n'ayant pas de masque intégral est interdit. Si cela devait arriver, le tireur est « out » à la place de la victime. Au-delà de 10 mètres éviter de toute manière les tirs au visage. Merci.

- Les arrêts de jeu n'existent pas au camp INVEST & CONQUER. Un problème de batterie ou autre dans le jeu et vous n'aurez aucun droit de dire à vos adversaires : « *STOP, j'arrête de jouer car je n'ai plus de batterie* » ou encore « *STOP, cette partie m'ennuie je rentre* ». Idem si vous avez un problème avec un adversaire, attendez le moment opportun pour aller parler avec lui ou avec un arbitre.

Si vous provoquez un arrêt de jeu (hors accident, cas grave ou passage de promeneurs) vous vous retrouverez devant 2 options :

1) Une expulsion du camp. La caution est perdue.

2) Arrêt du jeu pour plusieurs heures pour le joueur concerné.

- Si en pleine partie vous pouvez apercevoir des promeneurs. 2 options s'offrent à vous :

1) Soit ils sont loin de la zone de jeu et cela ne pose aucun danger pour eux. Restez vigilant mais n'arrêter pas le jeu

2) Soit ils s'approchent ou sont carrément dans la zone de jeu et à ce moment vous devez crier à voix haute à 3 reprises « ARRÊT DE JEU – PASSANT ! ». L'ensemble des joueurs doivent répéter le cri jusqu'à l'arrêt total du jeu.

Durant un arrêt de jeu, il est interdit de se déplacer sur le terrain. Vous pouvez par contre parler avec vos coéquipiers de vive-voix ou par talkie-walkie et même recharger vos répliques. Si un arbitre est présent lors de cet événement, il relancera par lui-même le jeu soit en le criant (les joueurs peuvent faire de même pour que tout le monde entende) soit par plusieurs coups de sifflet. Seulement à ce moment les joueurs pourront à nouveau tirer.

- Si vous devez vous mettre hors-jeu pour une raison particulière. Exemples : Aller chercher un objet oublié dans votre voiture, avoir une discussion importante avec l'équipe adverse ou encore aller faire vos besoins... et oui, ça va arriver plus d'une fois ;-)
A ce moment il vous sera possible de vous mettre hors-jeu en portant soit un tee-shirt de couleur blanc, rouge ou simplement être torse nu si vous n'avez pas ces tee-shirts. Mais si vous partez couper du bois pour du feu ou vous promener dans les bois pour une raison ou une autre, le port de ce tee-shirt ou simplement le fait d'être hors-jeu n'est pas autorisé !!!

- Il est interdit de frapper, de bousculer ou de projeter quelqu'un au sol pour l'attraper ou pour l'empêcher de nous attraper.

- Les tirs qui atteignent les répliques ne comptent pas. Crier : « Touche réplique », « réplique » et continuez à jouer.

- **il est interdit de couper les barrières de barbelé que l'on peut trouver sur le terrain.**

- Les « OUT » verbaux peuvent être suggérés par un joueur mettant en joue d'autres adversaires. Libre aux adversaires de se rendre ou de riposter.

- Il est possible de mettre « OUT » un ou deux joueurs à la fois sans tirer. Pour cela il faut impérativement surprendre **totalemment** ses adversaires en les visant de votre réplique et en les annonçant de la voix comme « OUT ». Cela peut être fait sur maximum 2 joueurs à la fois. S'il y a au moins 3 adversaires, le « OUT » verbal ne peut pas être considéré comme validé d'office. **Lorsqu'on parle de « surprendre totalement » ; c'est pour dire que les adversaires n'ont pris consciences de votre présence qu'après avoir annoncé le « OUT » verbal.**

- Il est possible de mettre « OTAGE » un adversaire en le touchant simplement de la main. Pour cela il faut avoir totalement surpris son adversaire. Ce dernier doit avoir pris conscience de votre présence seulement au moment où vous le touchez de la main. Sinon cela ne compte pas.

- Toute triche est bien sûr sanctionnable d'un arrêt de jeu commençant par 2h de mise à l'arrêt.

Est par exemple considéré comme triche un joueur étant « OUT » et appelant un médecin d'une couleur différente de la sienne ; cela afin d'attirer un adversaire vers soi pour qu'il se fasse tirer dessus par des membres d'autres équipes. Autre exemple : Un otage devant suivre les preneurs d'otage et qui va, dès que possible, essayer de se cacher ou de reculer pour être suffisamment éloigné afin de s'évader. Cela est interdit !

4) Règles de sécurité au niveau des campements :

- Il sera formellement interdit de tirer dans le camp adverse car le camp est un lieu neutre où l'on peut se détendre, manger, dormir et parler en toute tranquillité. Ce sera d'ailleurs le seul endroit où l'on aura le droit d'enlever ses lunettes de protection.

- Il faut imaginer tout autour des 2 grands campements une zone neutre allant jusqu'à 10 mètres dans laquelle il est interdit de tirer. Exemple : Si vous sortez de votre base pour attaquer des adversaires, vous devez faire 10 mètres hors de la base avant de pouvoir tirer. Dans ce périmètre de 10 m vos adversaires n'ont pas le droit non plus de vous tirer dessus. En gros vous pourrez vous croiser dans cette zone sans rien pouvoir faire !

- Lorsque l'on se trouve dans son propre camp il n'est pas possible de se faire tirer dessus.

D'ailleurs il est aussi interdit pour les occupants du camp de tirer sur leurs adversaires depuis l'intérieur de leur base. Il faudra aussi que ces derniers soient à plus de 10 mètres de leur base pour tirer. Il y a donc un périmètre de sécurité invisible de 10 mètres autour des camps ou aucun tir ne peut se faire. Des adversaires peuvent se croiser dans cette zone sans que rien ne se passe.

- Un camp ne peut pas se faire envahir, il est neutre et donc intouchable.

Seule la règle des 10 minutes peut être appliquée.

5) Attaque de base – règle des 10 minutes : (Cette règle est actuellement supprimée)

5.1) En bref :

Règle autorisée si pas de jeu aux alentours - Etre minimum 6 assaillants – annoncer l'attaque à distance – camp adverse doit donner une réponse – Les assaillants doivent répondre qu'ils ont entendu - Au moins la moitié des membres adverses doivent sortir pour jouer avant un délai de 10 minutes – les assaillants comme les adversaires doivent tenir le jeu pendant au moins 20 minutes – Si les défenseurs ne sont pas sortis à temps, les assaillants peuvent pénétrer la base et capturer les joueurs hors tente en les visant de leur réplique.

5.2) En détail

Cette règle permet de forcer une équipe à sortir de sa base en l'espace de 10 minutes si vous êtes au moins 6 joueurs à l'attaquer. Cette règle des 10 minutes a été mise en place pour éviter le manque de jeu sur le terrain et non pas pour déranger une équipe entrain de récupérer. Il n'est donc pas autorisé de lancer cette règle s'il y a un combat en cours à proximité du camp que vous attaquez ou même s'il y a un combat éloigné mais visible ou simplement audible. Cette règle des 10 minutes ne peut avoir lieu qu'entre 10h00 du matin et minuit.

Comment procéder pour enclencher cette règle :

1) Les assaillants doivent crier à voix haute 2 fois d'affilé « 10 MINUTES » et avoir une réponse de l'équipe qui se fait attaquer afin d'être sûr qu'elle soit au courant. Puis inversement les assaillants doivent confirmer avoir bien entendu que leurs adverses leur répondent qu'ils savent que la règle des 10 minutes est enclenchée.

2) Au minimum la moitié des joueurs présents dans la base attaquée doivent sortir riposter avant que 10 minutes ne s'écoulent. Et cela même si certains de leurs coéquipiers sont entrain de « combattre » en un autre lieu éloigné de la base.

3) Lorsque les joueurs attaqués sont prêts à riposter (avant 10 minutes) ils doivent prévenir les attaquants que, d'une manière ou d'une autre, ils vont arriver sur eux. Cela afin d'éviter que les assaillants pensent que le délai des 10 minutes se soit écoulé et qu'ils rentrent dans le camp adverse sans en avoir le droit.

4) L'attaque devra durer au moins 20 minutes. En gros, sortir et retourner directement dans sa base n'est pas autorisé. Il faut que cela joue ! Les assaillants doivent eux aussi tenir tête durant 20 minutes.

Si la règle des 10 minutes a été lancée et que les joueurs de la base ne sont pas sortis dans les temps : A ce moment vous aurez le droit de vous infiltrer dans la base et de capturer vos adversaires en les pointant simplement de vos répliques (tir interdit) Ceux-ci, depuis leur base, n'auront pas le droit de riposter. Par contre ils pourront entrer dans leurs tentes afin d'éviter d'être capturé. En infiltrant une base, vous n'aurez en aucun cas le droit de prendre ou de déplacer des objets. Si des adverses, membre de cette base, rentrent à leur camp, les assaillants devront en sortir et reprendre le jeu hors du campement.

6) Les règles de puissance des répliques tolérées pour l'évènement :

Une réplique n'ayant pas de pastille, ne peut pas être utilisée durant le jeu. Dans un tel cas de figure, cela est sanctionnable.

Pour que vous puissiez régler vos répliques en conséquence voici les règles de puissance du camp :

1. Pastille bleue pour les combats rapprochés :

Jusqu'à maximum 1.15 joule ; rafale autorisée et possibilité de tirer de jour comme de nuit en respectant 1 mètre de distance de sécurité. Restez vigilant sur votre manière de tirer. **Rafale courte obligatoire sous 10 mètres.**

2. Pastille verte pour les tirs de couverture :

De 1.16 joule à maximum 1.35 joule ; rafale autorisée et possibilité de tirer de jour seulement. Distance de sécurité : 5 mètres minimum. **Rafale courte obligatoire sous 10 mètres.**

3. Pastille jaune pour les tirs à longue distance :

De 1.36 joule à maximum 1.85 joule ; rafale interdite et possibilité de tirer de jour seulement. Distance de sécurité : 10 mètres minimum.

4. Pastille rouge pour les snipers, **version «bolt» uniquement :**

De 1.86 joule à maximum 2 joules. Distance de sécurité : 20 mètres minimum.

LES REPLIQUES HPA SONT AUTOMATIQUEMENT EN PASTILLE BLEUE. PUISSANCE MAXIMUM 1.15 JOULE. ELLES DOIVENT POUVOIR ÊTRE SCELLÉES AU NIVEAU DU RÉGLAGE DE PUISSANCE POUR ÊTRE UTILISÉES SUR LE TERRAIN. SANS SCELLAGE = HPA INTERDIT !

De nuit seules les répliques ayant une pastille bleue peuvent être utilisées. Lampe de poche obligatoire. Le tir doit obligatoirement être en semi **ou rafale courte pour ceux utilisant un full auto tracer** (billes traçantes) Lorsqu'un joueur est touché de nuit, il doit allumer sa lampe en direction du ciel.

- . **Un manque de respect de la distance de sécurité et vous êtes « out » à la place de votre adversaire !!!**
- . **Un manque de respect du mode de tir pour une pastille jaune tirant en rafale, et vous êtes mis hors-jeu pendant 2 heures.**

Si à 3 reprises lors du camp vous faites une erreur de distance de tir ; vous devrez soit totalement arrêté de jouer durant le camp soit n'aurez l'autorisation de ne jouer qu'avec des répliques à pastille bleue jusqu'à la fin de l'évènement.

Si à 2 reprises vous tirez en rafale avec une pastille jaune, vous êtes mis à l'arrêt total. Si cela est considéré comme non malintentionné par l'arbitre, il sera possible de continuer à jouer avec une réplique ayant une pastille bleue seulement.

7) Capture de panneaux :

Il y a 8 panneaux à capturer sur le terrain à des heures précises ou/et lorsqu'un arbitre siffle. 1 d'une couleur mauve «neutre» (30pts), 1 d'une couleur jaune fluo (40pts), 3 de couleur verte (15 ou 30pts) et les 3 autres de couleur bleue (15 ou 30pts) Ils seront les 8 placés sur des zones précises sur le terrain. Chaque panneau aura un numéro de 1 à 6 + 1 écrit « neutre » et 1 jaune fluo. Le numéro 1 est simplement le premier panneau qu'il faudra attraper à partir d'une heure précise et ainsi de suite.

Exemple : Le samedi à 11h00 du matin, l'équipe qui récupéra et ramènera dans sa base le panneau n°1 gagnera un certain nombre de point. Si le panneau est de la couleur de votre équipe vous gagnez le double de point (30pts) A l'inverse, si le panneau est de la couleur de l'équipe adverse, cela vous en fera gagner deux fois moins (15pts)

Le panneau de couleur neutre aura automatiquement une valeur de 30 points et le panneau jaune fluo 40 points quel que soit l'équipe qui le capturera et le déposera dans son camp. L'équipe «commando», n'ayant pas de couleur attirée et étant environ 2 fois moins nombreux, gagnerait automatiquement la moitié plus que la valeur maximal du panneau. En gros pour le commando : Panneaux verts, mauves ou neutre = $30+15= 45pts$.

Panneau jaune = $40+20= 60pts$. Le commando doit garder le panneau 30 minutes en sa possession (mais toujours visible) pour que les points soient gagnés.

Si le commando se retrouve plus nombreux que la moitié des 2 grandes équipes ou qu'il y a une règle différente d'un camp à l'autre pour les commandos, les points qu'ils peuvent gagner avec les panneaux peuvent être modifiés. Idem pour la valeur des points avec les otages. Cela est de toute manière exposée en début de camp. Lire en règle 8 *.

Une erreur de prise de panneau ou d'horaire et vous perdez le nombre de points que vous auriez gagné en attrapant le panneau concerné, et en faites gagner autant aux autres équipes.

Exemple : Vous êtes l'équipe verte et avez pris le panneau n°3 à l'heure de capture du panneau n°4. Le n°3 est vert = 30pts pour les verts. Donc les verts enlèvent 30pts à leur nombre de point actuel et les équipes bleue et commando gagnent 30 points de plus.

Lors d'une prise de panneau, ce dernier doit toujours être visible et en possession d'un joueur. Il ne peut donc ni être dissimuler sous ses vêtements ou cacher dans la nature.

Un panneau abimé par un arrachage, au lieu d'être normalement décroché de son attache (d'une branche en général) fait perdre 5CHF ou 5 euros au joueur qui l'a arraché + perdre à son équipe le nombre de point que le panneau aurait pu leur apporter + offre aux 2 équipes adverses ce même nombre de point.

8) Cas particuliers propre aux membres du commando

Les commandos sont normalement de moitié du nombre de joueur qu'on peut trouver dans les 2 grandes équipes. Si c'est le cas, leurs points de capture d'otage valent double. Pour les prises de panneaux, leurs points valent la moitié plus que la valeur maximale que peut valoir un panneau (exemple : un panneau vert vaut 30 points pour l'équipe des verts, pour le commando cela fait 45 points) Le commando doit garder pendant 30 minutes un panneau afin que les points soient définitivement acquis. Durant cette demi-heure, le panneau doit toujours être visible sur le joueur.

Les commandos n'ont pas de base. Ils peuvent se faire attaquer et capturer à n'importe quel moment.

***Dans le cas où il y a 2 équipes commandos, chacune alliée avec l'une des 2 grandes équipes principales, vert et bleu. À ce moment les points des 2 équipes commandos valent la même chose que les points des 2 grandes équipes. Autant pour les otages que pour les panneaux.**

Lors du briefing du samedi matin, un vote à main levée est proposé pour mettre en place ou non la règle des boîtes :

Il s'agit d'un objectif réservé aux commandos. Cette règle a lieu de minuit à 10h du matin. Elle consiste à placer dès le début du camp et à un endroit précis dans les 2 bases principales, une boîte de couleur de l'équipe concernée. À partir de minuit les commandos ont le droit d'infiltrer une base adverse pour essayer de capturer leur boîte. Les tirs sont interdits dans les camps. Un commando peut immobiliser un adverse après l'avoir touché par surprise. Si le joueur adverse voit le commando avant que ce dernier l'ait touché, l'immobilisation n'est pas possible. Les membres du commando ne peuvent pas courir en direction d'un joueur pour l'immobiliser. Cependant ils peuvent courir pour récupérer la boîte et fuir de la même manière.

Si un joueur de la base est en possession d'une réplique. Il pourra viser le ou les membres du commando visibles et infiltrés dans la base, et ce ou ces derniers devront se rendre sans pouvoir riposter. Ils deviendront otages.

Si un commando capture une boîte et réussit à la garder pendant 1h de temps. Cela fait gagner 10 points au commando et perdre 10 points à l'équipe qui s'est fait prendre la boîte.

Après avoir gardé pendant 2h une boîte, si le commando décide de reposer la boîte exactement à l'endroit où ils l'ont volé dans la base, alors ils gagnent à nouveau 10 points et en font perdre une fois de plus 10 à cette même équipe.

Une boîte doit toujours être visible. Que cela soit dès le début du camp dans la base qui la possède, ou lorsqu'elle se fait voler par un commando. Il n'est pas autorisé au commando d'abandonner la boîte dans les bois ou de la dissimuler. Il doit l'avoir sur lui et de manière visible.

Les captures et dépôt de la boîte dans la base ennemie pour gagner des points (et en faire perdre à l'équipe qui a perdu la boîte) peut être effectuées au maximum 2x contre chaque une des 2 grandes équipes entre minuit et 10h du matin. À partir de 10h du matin cette règle s'arrête. Ce qui veut dire qu'une boîte capturée et non reposée avant 10h du matin devient sans valeur. Idem si la boîte est volée à 9h01, sa capture serait inutile puisque à 10h il n'y aurait pas 1h de capture.

9) Les sanctions données par les arbitres

9.1) Les sanctions en bref :

Un joueur en jeu ou touché qui commet une faute = Sortie du jeu et retour à la base pour la partie en cours
Si ce joueur répète des fautes lors d'autres parties = Sortie du jeu en cours et arrêt de jeu pendant 2h.

Un joueur otage qui commet une faute = Retour à sa base pour 2h et 2 points à l'équipe qui l'a capturé.

Une faute grave (insulte, tir en rafale en pastille jaune, tricherie répétée, etc.) = Arrêt de jeu pour 4h.

Une faute grave qui se répète = Arrêt du camp et perte de la caution.

Ces sanctions ne peuvent être données que par un arbitre.

9.2) Les sanctions en détail :

Aucune faute n'est tolérée ! Pas d'avertissement ! Tout de suite mis hors-jeu.

Sanctions pour une faute commise par un joueur en jeu ou un joueur touché / out :

Une première sanction pour un joueur en jeu ou touché :

Si un joueur commet une faute, l'arbitre le sort du jeu en lui demandant de mettre un brassard rouge sur sa tête. Portant ce brassard tout au long du trajet, le joueur est contraint de regagner son camp et d'y rester jusqu'à la fin de la partie en cours avant de pouvoir rejoindre à nouveau le jeu.

Une nouvelle sanction pour le même joueur en jeu ou touché :

Si un joueur commet une nouvelle fois une faute, l'arbitre le sort du jeu en lui demandant de mettre son brassard rouge sur la tête. Tout en gardant le brassard sur la tête durant tout le chemin, le joueur doit retourner à son campement et réalise un arrêt de jeu de 2h.

Si un joueur ne respecte pas comme il faut la sortie de jeu, il reçoit un arrêt de jeu de 3h :

- 1) Par exemple s'il fait croire qu'il retourne à sa base et reprend le jeu discrètement, feignant d'être retourné à la base
- 2) ou qu'il retourne à sa base et, sans que la partie soit terminée, retourne dans le jeu.
- 3) Si un joueur souhaite arrêter de jouer et décide de son propre chef de mettre le brassard sur la tête pour retourner à son campement.

Sanction pour une faute commise lorsqu'un joueur est otage :

Si un joueur commet une faute lorsqu'il est otage, l'arbitre le sort du jeu en lui demandant de mettre son brassard rouge sur la tête. Tout en gardant le brassard sur la tête durant tout le chemin, le joueur doit retourner à son campement et réalise un arrêt de jeu de 2h. De plus 2 points au lieu d'un point est donné à l'équipe qui l'a capturé. Exemples : Un otage s'enfuit sans respecter la distance des 40m. Un otage ne respecte pas les consignes données.

Une faute grave est sanctionnée de 4h d'arrêt :

(Exemple : insultes sur joueur ou arbitre, tire en rafale avec une réplique de pastille jaune ou rouge, tricherie répétée, etc.)

Une faute grave répétée une 2^{ème} fois et le joueur est expulsé du camp sans pouvoir récupérer sa caution

Ancienne règle des sanctions :

Une faute légère est sanctionnée de 2 manières possibles :

- Par un avertissement
- Par une mise en mode touchée (OUT) L'arbitre peut vous mettre « out » comme sanction. Vous devez à ce moment compter vos 10 secondes et appeler votre médecin

(Exemple : oublier de compter ses 10 secondes de touche, ne pas se mettre debout lorsqu'on est touché, ne pas crier « libéré » lorsqu'on vient de se faire toucher par l'un de ses coéquipiers pour une reprise de jeu, etc.)

Une faute avancée est sanctionnée de 2h d'arrêt de jeu :

(Exemple : répéter 2 à plusieurs fois une faute moyenne à légère, tricherie avérée, irrespect de la distance de tir pour les répliques à pastille vertes, jaunes ou rouges)

Au cas par cas, les arbitres peuvent moduler leur décision.

10) Les conditions de jeu de nuit

1. De nuit seules les répliques portant une pastille bleue peuvent être utilisées. Ce qui indique que leur puissance n'excède pas 1.15 joule.
2. Il est obligatoire d'avoir avec soi une lampe de poche pour jouer de nuit. Car lorsque vous serez touché d'une bille, vous aurez l'obligation de vous mettre debout et d'éclairer en direction du ciel. Cela de manière à ce qu'on puisse vous identifier comme joueur « touché ». Cela évitera que vous receviez d'autres impacts de bille durant le jeu.
3. De nuit seul le tir en semi-automatique est autorisé. Sauf si vous utilisez un full auto-tracer. Dans ce dernier cas, cela vous donnerait le droit d'effectuer des rafales courtes d'une durée maximum de 1 seconde. Gâchette relâchée, vous pourrez reprendre aussitôt une rafale courte d'une seconde, etc.

11) Condition d'utilisation des boucliers

La règle avec les boucliers est la suivante : Un bouclier peut être en possession d'un joueur par équipe dans le jeu. Par équipe il est précisé 1 bouclier pour les verts, 1 bouclier pour les bleus et 1 bouclier pour les commandos. Si une des équipes possède plusieurs boucliers, lorsqu'un bouclier est sur le terrain, les autres boucliers ne peuvent pas l'être. Le joueur qui en utilise un n'a le droit de ne tirer qu'au PA. Il n'a pas la possibilité de soigner des coéquipiers ni de les extraire. Il peut transmettre son bouclier à un autre joueur s'il le souhaite. S'il est out ou en train d'être lui-même extrait, le bouclier ne peut pas être utilisé, juste transporté.

12) La règle des cercles à otages pour doubler ses points de capture

Les équipes peuvent gagner le double de points avec leurs otages grâce à la règle des cercles :

Un grand cercle tracé au sol avec une rubalise dès le début du camp, à environ 300 mètres de chaque clairière des 2 grandes bases, peut servir de zone de dépôt pour les otages capturés, tout en aillant au moins 1 adversaire pour les surveiller à moins de 40 mètres du cercle. À moins d'un gardien, cette mission n'est pas possible. Si aucun gardien n'est dans le périmètre des 40 mètres, non seulement les otages peuvent s'enfuir (comme à la normale) mais en plus, la possibilité de gagner le double de point tombe définitivement à l'eau sur cette prise d'otage.

La quantité totale d'otages ne doit pas dépasser un tiers du nombre total de joueurs des deux équipes alliées concernées par cette capture ; assurant ainsi un nombre suffisant de coéquipiers actifs pour potentiellement tenter une libération. Par exemple, si une équipe principale compte 35 joueurs, et que leurs alliés commandos sont 10 joueurs, le total pour ce groupe global est 45. Le nombre d'otages maximum autorisé pour réaliser une action dans le cercle à otages est donc de 15. Si les adversaires ont 16 otages ou plus, il n'est pas possible d'essayer de gagner plus de points en plaçant les otages dans le cercle.

Si une équipe (par exemple, les verts ou leurs alliés, les commandos blancs) place leurs otages dans le cercle près de la base ennemie (bleue), et que ces otages y restent pour la durée restante de leur captivité (avec un minimum de 10 minutes sur un maximum de 30 minutes), chaque otage permet de rapporter le double de points à l'équipe qui les a capturés.

Ce système récompense les équipes pour avoir pris le risque d'être proche de la base adverse pour surveiller les otages, avec une prime de points doublée pour chaque otage resté au moins durant les 10 dernières minutes de leur captivité dans le cercle.

Cependant, si un otage a moins de 10 minutes restantes sur son temps de captivité, il ne peut pas être placé dans le cercle pour obtenir le double de points ; il ne rapportera qu'un seul point s'il termine tout de même bien les 30 minutes.

Voici à nouveau les conditions pour la règle :

- Être minimum 1 gardien à moins de 40 mètres du cercle. S'il y a plus de gardiens, les gardiens supplémentaires peuvent être au-delà du périmètre de 40 mètres.
- Les otages dans le cercle doivent avoir encore minimum 10 minutes de captivité sur les 30 minutes maximum. S'ils ont moins de 10 minutes, ils ne peuvent pas être placés dans le cercle ; mais à côté par exemple.
- Les otages dans le cercle peuvent s'enfuir si le ou les gardien(s) sont à plus de 40 mètres.
- Si les joueurs capturés font partie d'un groupe de 45 joueurs (équipe principale + commando allié), alors maximum 1/3 de ces joueurs, 15 joueurs max, peuvent permettre de tenter le challenge du cercle. S'il y a 16 otages ou plus, le cercle à otages ne peut pas être tenté. Le chiffre peut être arrondi à 1 joueur supplémentaire si le chiffre est impair. Cela ne veut pas dire forcément 15 joueurs dans le cercle (car certains des 15 joueurs ont peut-être encore moins de 10 minutes de capture) mais cela veut dire que les preneurs d'otages savent qu'en totalité ils ont 15 otages en tout maximum sous la main.
- La règle du cercle à otages stipule qu'on ne peut détenir qu'un maximum d'1/3 de l'équipe en otages. Cependant, cette action du cercle à otages n'est pas applicable si, en prenant en compte les otages détenus par vos coéquipiers, le total excède 1/3 de l'équipe. Ainsi, même si vous respectez individuellement la limite d'1/3, le total combiné peut dépasser cette limite, vous empêchant de tenter le cercle.