ASTL
conquête

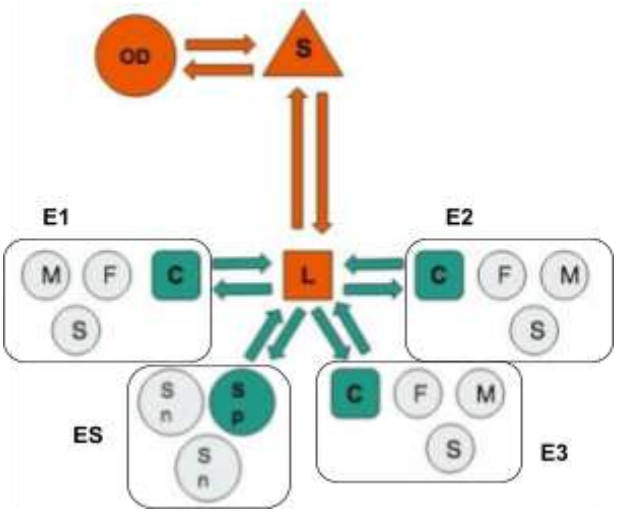
CQB/PA/Pompe : 1j - 0m
Assaut/soutien : 1,4j - 10m
DMR/véhicule : 1,6j - 15m
Sniper: 1,9j - 20m
Tolérance de 0,1j

8h30 : préparation
10h : briefing
10h30 : coup d'envoi
12h30 : mi-temps
13h30 : reprise
16h : fin

S'organiser

Structure

Deux équipes de **18 joueurs** : un trinôme de commandement (**Opérateur Drone**, **Stratège**, **Leader**), 3 escouades de 4 joueurs, un trinôme de deux snipers et un spotter (étant à la fois Cap,DMR et médic).
Les escouades sont composées d'un **Capitaine**, d'un **Fantassin**, d'un **Médic** et d'un **Spécialiste** (DMR ou soutien).



Camo VS Civil

Jouer

Règles de jeu

- **Touche** : mise au sol avec possibilité de ramper. Joueur "out" si deuxième touche. Possibilité de tirer à travers les obstacles. Pas de restriction d'engagement hormis le tir à la libanaise et les puissances.
- **Retour en jeu** : pose de tourniquet par le joueur touché -> retour en jeu avec handicap. Pose de bandage par le médic -> levée de handicap ou remise en jeu du joueur "out". 2 bandages max par joueur (vies). Plus de vies (touche après 2 bandages) -> retour QG 15 min

Scorer

Objectifs

- **Capture de relais** : verts (1 pt) ; orange (2 pts) ; rouge (3 pts) selon la distance avec le QG. **Bonus** : relais orange -> 10 min de brouillage drone ; relais rouge -> 15 min de brouillage drone.

- **Capture de QG** : 5 pts avec redéploiement des joueurs et remise à zéro des relais.

Détail
Des règles

MAJ 08/24

ASTL conquête

Règle	Détail
Arbitrage	Les organisateurs présents sur le terrain ont un rôle d'arbitre. Ils peuvent ainsi sanctionner les fautes de jeu par des pénalités. On compte un arbitre pour environ 5 joueurs plus un responsable de l'organisation. Afin d'être facilement différenciés sur le terrain, les arbitres doivent porter une couleur fluo (orange ou jaune).
Ares alpha	Les joueurs devant être équipés et maîtriser l'application Ares alpha sont : le commandement et les capitaines.
Binary	Interdit
Brouilleur de drones	La capture de certains relais donne droit à un bonus permettant d'empêcher le vol du drone adverse. Le stratège informe les organisateurs lorsqu'il souhaite utiliser son ou ses bonus. Les organisateurs signalent alors à l'opérateur adverse que son drone n'est plus utilisable pendant un certain laps de temps.
Canaux radio	Canal 1 (446 005) : **Organisation** Canal 2 (446 020) : **QG camo** Canal 3 (446 030) : **E1 camo** Canal 4 (446 045) : **E2 camo** Canal 5 (446 055) : **E3 camo** Canal 6 (446 070) : **ES camo** Canal 7 (446 080) : **QG civil** Canal 8 (446 095) : **E1 civil** Canal 9 (446 105) : **E2 civil** Canal 10 (446 120) : **E3 civil** Canal 11 (446 130) : **ES civil**
Capture de QG	Lorsqu'un QG est capturé l'équipe attaquante remporte 5 points. Les relais sont ensuite remis à zéro et les joueurs redéployés à partir de leur QG.
Capture de relais	Pour capturer un relais, les équipes doivent y hisser leur couleur. Une équipe peut prendre possession d'un relais uniquement si elle possède le relais (ou un des relais) précédent sur le parcours.
Changement de camp	Afin de varier le jeu sur certains terrains il peut être intéressant de changer de camp si une équipe parvient à capturer un QG adverse.
Comptage des points et victoire	Les points sont relevés à la mi-temps et à la fin de la rencontre hormis les points liés aux captures de QG qui sont comptabilisés au fur et à mesure. Le total des points est calculé en fin de partie en prenant compte des éventuelles pénalités. L'équipe qui a le score le plus élevé l'emporte.
Engagement et touche	Il est possible d'engager un adversaire à partir de n'importe quelle ouverture (pas de taille minimum comme la feuille A4 ou autre). On peut également être touché à travers les couvertures comportant

	des espaces (ex : palette, palissade etc).
Equipements de protection	Seules les lunettes de protection oculaire sont obligatoires. Les autres équipements (demi-masque ; casques etc) sont facultatifs.
Escouade “out”	Lorsque la majorité des joueurs composant une escouade (3/4) ou un trinôme (2/3) ont été éliminés, le groupement entier est éliminé et doit retourner au QG.
Pénalités	En cas de récurrence ou d’accumulation d’actes venant perturber le jeu, les arbitres ont la possibilité de pénaliser une équipe. Les pénalités sont de 1 ou 3 points en fonction de la gravité des perturbations (exemples : Touche non déclarée ; tir à la libanaise ; distance d’engagement non respectée ; altercation verbale entre joueurs ; communiquer en étant “out” ou en attente de redéploiement ; non respect du handicap lié au tourniquet ; changement de puissance en jeu (suite à contrôle chrony inopiné) ; espionnage radio). En cas d’acte grave (exemples : altercation physique ; tir sur drone ; tir sur véhicule orga ; non port des lunettes de protection) un joueur peut se voir exclure, entraînant une pénalité de 5 points pour son équipe.
Handicaps	Un tourniquet posé sur une jambe empêche de courir tandis qu’un tourniquet posé sur un bras en interdit l’utilisation (y compris la main).
Identification équipes	**Camo** : haut et bas avec motifs camouflages (CCE, multicam etc). **Civil** : haut et bas en couleur unie. Pas de restrictions pour la couleur du matériel. L’identification peut être renforcée ***si nécessaire*** avec un brassard bleu pour les camos et jaune pour les civils.
Joueur “out”	Lorsqu’un joueur est mis “out” il doit le signaler verbalement, se mettre au sol (s’il ne l’est pas déjà), et se signaler visuellement en plaçant un fanion rouge sur sa tête.
Lance grenades	Seuls les fantassins ont le droit d’être équipés de lance grenades.
“Out” vocal	Il n’y a pas de “out” vocaux type “bang/freeze”. Seules les touches comptent.
Passages chrony	Les mesures de puissance sont faites au grammage de jeu. Le passage s'effectue de 8h30 à 10h avant le briefing. Sont vérifiés les puissances et les modes de tir. Les passages chrony inopinés (suite à suspicion de puissance non respectée) sont faits avec des billes fournies par l’arbitre.
Radios	Les radios sont détenues obligatoirement par le commandement et les capitaines. Facultatif pour les autres joueurs même si elles sont conseillées. Si une équipe se retrouve sans joueurs détenant une radio, elle doit se replier vers une équipe alliée ou vers le QG afin d’être redéployée.
Réanimation médics et commandement	Les médics et les membres du commandement (opérateur drone ; stratège ; leader) ont une capacité d’auto-réanimation directe. En cas de touche (et après mise au sol) ils peuvent s’appliquer eux-mêmes directement un bandage, sans passer par l’étape tourniquet/handicap.
Réclamations	Seuls les chefs d’escouade peuvent faire part aux organisateurs (directement ou via leur commandement) de fautes observées sur le terrain. Les joueurs témoins de ces fautes ne doivent pas s’adresser aux joueurs adverses mais en référer à leur chef d’équipe.
Réplique CQB	Réplique avec canon env 20-25 cm et red dot; semi uniquement ; 1 joule ; pas de distance minimum d’engagement.
Réplique assaut	Réplique avec canon env 30-35 cm et red dot ; semi uniquement ; 1,4 joules ; 10 mètres de distance d’engagement minimum.

Réplique soutien	Répliques de type mitrailleuse tirant en full auto ; 1,4 joules ; 10 mètres de distance d'engagement minimum.
Réplique DMR	Réplique avec canon de 40 cm et plus et lunette ; semi uniquement ; 1,6 joules ; 15 mètres de distance d'engagement minimum.
Réplique sur véhicule	Mitrailleuses montées sur les véhicules tirant en full auto ; 1,6 joules ; 15 mètres de distance d'engagement minimum.
Réplique sniper	Réplique de fusil de sniper avec lunette, spring ou AEG (semi uniquement avec sniper délai 1 sec) ; 1,9 joules ; 20 mètres de distance d'engagement minimum.
Réplique/puissance	Une fois la passage chrony effectué, un scotch de couleur est placé sur le pontet en fonction de la puissance mesurée (blanc/CQB ; vert/assaut ; rayé jaune/vert/soutien ; rouge/DMR/véhicule ; violet/sniper) Si l'aspect de la réplique ne correspond pas à sa puissance, un scotch de couleur est placé sur le canon pour faciliter l'identification par les arbitres.
Retour en jeu	Après avoir été touché, un joueur peut retourner rapidement en jeu en se posant lui-même un tourniquet soit sur un bras soit sur une jambe. Il retourne alors en jeu avec un handicap. Si un joueur sous handicap est touché, il est automatiquement "out". Seul un médic peut le remettre en jeu. Pour se faire il lui retire le tourniquet et le remplace par un bandage. Le joueur n'a alors plus de handicaps et peut jouer normalement. Si le joueur est touché après avoir reçu deux bandages, il n'a plus de vies et doit retourner au QG avec une période d'attente de 15 minutes (à partir de l'arrivée au QG).
Ricochets	Les ricochets comptent comme une touche directe.
Tir à la libanaise	Le tir à la libanaise (à l'aveugle) est interdit.
Tir à la tête	Autorisé mais à éviter autant que faire se peut.
Tir allié	Les tirs alliés comptent, en revanche, lors d'un tir allié c'est le tireur qui reçoit la touche et non le joueur touché.
Tolérance puissance	Lors du passage chrony, la tolérance est de 0,1 joule afin de ne pas pénaliser le jour J les joueurs dépassant légèrement les puissances autorisées. En revanche, toute réplique mesurée au-delà de cette tolérance ne peut être acceptée en jeu.
Touche	Toute bille reçue compte comme une touche. Lorsqu'un joueur est touché, il doit immédiatement se mettre au sol. Il a la possibilité de ramper pour se mettre à l'abri ou rejoindre ses coéquipiers mais il ne peut pas utiliser sa réplique.

***

Compo **des équipes**

Deux équipes de 18 joueurs soit 36 joueurs au total.

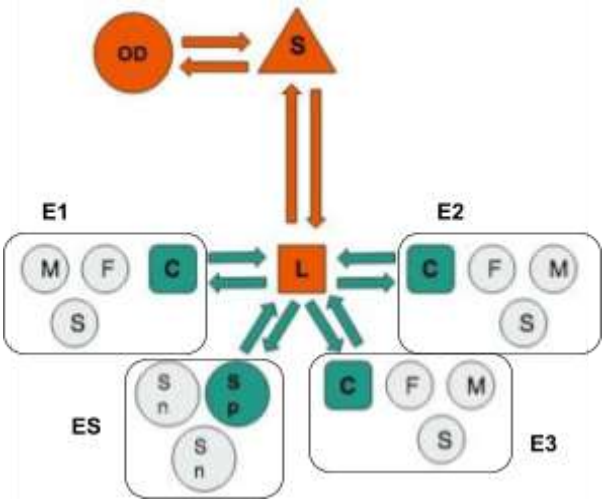
- **Leader** : centralise le commandement en lien avec le stratège.
- **Stratège** : gère la stratégie de l'équipe.
- **Opérateur drone** : fournit de l'information au stratège via des vols de reconnaissance.
- **Capitaine** : responsable d'escouade en charge de la tactique.
- **Fantassin** : joueur standard pouvant être équipé d'un lance grenade.
- **Médic** : joueur étant en charge de la réanimation des coéquipiers.
- **Spécialiste** : joueur pouvant être équipé d'une mitrailleuse ou d'un DMR.
- **Spotter** : responsable d'escouade sniper équipé en DMR, en charge de la tactique et de la réanimation des coéquipiers.
- **Sniper** : joueur effectuant les tirs de précision à longue distance.

Camo

Poste (code)	Prénom et nom	Répliques	Puissances
Leader (L)			
Stratège (S)			
Opérateur drone (OD)			
Capitaine E1 (C1)			
Fantassin E1 (F1)			
Médic E1 (M1)			
Spécialiste E1 (S1)			
Capitaine E2 (C2)			
Fantassin E2 (F2)			
Médic E2 (M2)			
Spécialiste E2 (S2)			
Capitaine E3 (C3)			
Fantassin E3 (F3)			
Médic E3 (M3)			
Spécialiste E3 (S3)			
Spotter ES (ES1)			
Sniper 1 ES (ES2)			
Sniper 2 ES (ES3)			

Civil

Poste (code)	Nom et prénom	Répliques	Puissances
Leader (L)			
Stratège (S)			
Opérateur drone (OD)			
Capitaine E1 (C1)			
Fantassin E1 (F1)			
Médic E1 (M1)			
Spécialiste E1 (S1)			
Capitaine E2 (C2)			
Fantassin E2 (F2)			
Médic E2 (M2)			
Spécialiste E2 (S2)			
Capitaine E3 (C3)			
Fantassin E3 (F3)			
Médic E3 (M3)			
Spécialiste E3 (S3)			
Spotter ES (ES1)			
Sniper 1 ES (ES2)			
Sniper 2 ES (ES3)			



***

Liste
du matériel

Date : _____
Terrain : _____
Orga : _____

MAJ 08/24

ASTL conquête

Matériel	Détail	
Ares alpha	Pour commandement + capitaines. Vérifier le réseau sur le terrain avant la partie.	☐
Tourniquets	Un par joueur	☐
Fanions rouges	Un par joueur	☐
Radios	Obligatoire pour les organisateurs, les commandements et les capitaines. Facultatif pour les autres joueurs.	☐
Drones	Les opérateurs doivent s'assurer que le vol des drones est autorisé sur la zone de jeu.	☐

Sifflets	Un par arbitre (facultatif)	☐
Jumelles	Conseillé pour les arbitres	☐
Télémètre	Conseillé pour les arbitres	☐
Drapeaux jaunes	Un par relai + QG	☐
Drapeaux bleus	Un par relai + QG	☐
Rubans adhésifs	Blanc, vert, rayé jaune/vert, rouge, violet	☐
Bandages	Prévoir 4 longueurs de 75 cm par joueur + un dispositif pour faire tenir le bandage (sparadrap, scotch, épingle etc).	☐

Feuille de score

Date : _____
Terrain : _____
Orga : _____

Camo

00

TOTAL

Objectifs	Mi-temps	Fin de partie	Sous total
Points verts (1pt)			
Points oranges (2pts)			
Points rouges (3pts)			
Capture de QG (5pts)			

Pénalités	Mi-temps	Fin de partie	Sous total
1 point			
3 points			
5 points			

Civil

00

TOTAL

Objectifs	Mi-temps	Fin de partie	Sous total
Points verts (1pt)			
Points oranges (2pts)			
Points rouges (3pts)			
Capture de QG (5pts)			

Pénalités	Mi-temps	Fin de partie	Sous total
1 point			
3 points			
5 points			