

# Règlement « NERF War » Brugelette le 20 juin

## **Objectif**

- 2 équipes s'affrontent amicalement sur une aire de jeu délimitée avec des armes NERF dans différents modes de jeu.

## **Equipe**

- L'activité se fait par équipe de 3.
- Une équipe rouge et une équipe jaune (Foulards donnés par l'organisation)
- 10 ans minimum
- mixte ou pas
- les équipes plus jeunes peuvent se faire coacher par un adulte dans l'aire de jeu. Celui-ci portera une chasuble fluo.

## **Aire de Jeu, matériel décor et temps de Jeu**

- terrain clôturé de 25m sur 15m
- une Zone de déploiement sera établie pour chaque équipe.
- des décors permettront d'avoir du couvert et des protections pour se déplacer.
- interdiction de sortir du terrain (aucune exception)
- partie de 10 minutes + 5 minutes de changement, nettoyage, ramassage des munitions, et mise en place pour la prochaine partie.
- les arbitres annonceront la moitié du temps imparti ainsi que la dernière minute de la partie.
- Ne pas abimer les décors placés sur l'aire de jeu.

## **Matériel combat**

- pas de fusils Nerfs modifiés
- pas de fusils Nerfs boostés
- lunette de protection obligatoire
- vêtements adaptés
- déguisements militaires ou autres autorisés, ceinture et pochettes de munitions autorisées
- autorisation d'avoir des armes de corps à corps (uniquement de la Marque NERF)

- Utilisation unique des munitions Elite, Zombie et n-Strike
- Apporter vos armes (Une seule arme personnelle par partie sauf celle de corps à corps) ATTENTION à la marque de Munitions fournies par l'organisation.
- les munitions en dehors du terrain de jeu ne peuvent pas être récupérées par les combattants.

### **Contacts et pénalités**

- pas de contact physique volontaire
- ne pas tirer volontairement dans le visage
- **Touché !** Maintenir son arme en l'air en compter à haute voix jusque « **20** ». Vous pouvez ramasser des munitions autour de vous pendant ce temps de pause sans vous déplacer.
- Pendant le décompte, aucun adversaire ne peut retoucher le blessé ni se trouver à moins de 15 pas de celui-ci.
- pas d'assistance extérieure (fans, visiteurs, parents....) pendant le match
- respecter les décisions des arbitres
- tout manquement se verra attribuer des pénalités (annulation de frag, disqualification, immobilisation d'un membre ou de toute l'équipe pendant 5 secondes, recul du drapeau,...)

### **Déroulement parties et modes de jeu**

- Tirage au sort des adversaires
- Si le nombre d'équipes le permet, nous essaieront de respecter les tranches d'âges lors des affrontements. Si pas.... Tant pis ;-)
- entrée des équipes, placements et préparation terrain (5 minutes)
- début de partie : un coup de sifflet
- pause de partie : 2 longs coups de sifflet (Blessure, explications règles, etc.) arrêt du chrono
- fin de partie : 3 coups de sifflet, tous les joueurs cessent toute activité.
- modes de jeu : match à mort, prise de drapeaux
- match à mort : les équipes s'affrontent et on compte le nombre de frag pendant le temps imparti (10 minutes)
- prise de drapeaux : un drapeau dans chaque camp, les équipes doivent récupérer leur drapeau dans les camps adverses et le ramener chez eux dans la zone de déploiement. A la fin du temps imparti, si aucune équipe n'y est parvenue, les arbitres estimeront le meilleur rapprochement. Si une équipe arrive à ramener son drapeau, la partie est terminée.