



RÈGLEMENT INTÉRIEUR DE LA MANIFESTATION "THE RUSH OUT"

En cas de problèmes en amont ou pendant, merci de contacter votre responsable associatif / chef de groupe ou :

Forces de l'Axe :

David Desgardin ☎ : 06 07 44 60 41

✉ : david@leslufteaux.com

Forces Alliés:

Benoît Moulinais ☎ : 06 87 00 12 21

✉ : benoit@gi-mini.com

Lors de votre arrivée, à l'entrée du site, vous devez vous signaler à la guérite de pointage où vous sera remis un **laissez-passer** que vous devez conserver durant tout votre séjour.

I - PLANNING :

Vendredi 2 Avril : Arrivée possible dès midi pour installation des bivouacs.

Samedi 3 Avril : - 9h30 : Briefing général de tous les participants en zone village et début du jeu.
Aucune arrivée possible après le briefing

Dimanche 4 Avril : -18h00 : Prise d'armes sur la place de Cugny.

Lundi 5 Avril : - 13h00 : fin du jeu, réintégration de l'armement, évacuation des blindés.
- 14h00 : démontage des bivouacs et décors.
- 17h30 : clôture du terrain

II - ACCÈS DU SITE :

Intersection Rue de la Ferme et Allée des Platanes
Lieu dit La Genevraye
77690 CUGNY

Plan Parking & Zones de campement :

En cours d'élaboration



Association LES LUFTEAUX
Association de Reconstitution Historique Militaire - 1939-1945

III - RÈGLES DE SÉCURITÉ :

Gardez la tête froide en toute circonstance, le jeu et ses développements ne doivent jamais l'emporter sur la sécurité.

Armement :

Concernant les armes de tir à blanc, **plusieurs règles cruciales sont à respecter :**

- **Ne jamais viser directement un ennemi quand vous tirez**, toujours viser à cotés.
- **Garder toujours une distance de sécurité de 10 mètres pour tirer**, en dessous de cette distance, aucun tir n'est autorisé.
- **Toujours faire attention au blast du tir**, en lieu clos ou entouré d'obstacles (véhicule, arbre, tranchée) le bruit est démultiplié et peut provoquer des blessures – le port de bouchons d'oreilles est fortement conseillé.
- **Toujours quitter la zone de bataille avec son arme déchargée**, chaque chef de groupe est responsable de contrôler les armes de ses membres.
- **Ne jamais fixer votre baïonnette au canon durant la bataille**, aucune arme blanche hors du fourreau n'est autorisée pendant la bataille (même factice).
- **Ne jamais laisser son arme seule**, chacun est responsable de son équipement.
- **Ne jamais quitter le périmètre du terrain avec votre arme.**
- **Tout problème technique sur l'armement** à blanc doit être signalé à l'armurier.
- **Les tirs à des moments inattendus** (pour tests) doivent être signalés à un cadre avant d'être effectué et se réaliser en zone/direction non dangereuse pour les participants alentours.

Effet Pyrotechnique :

- **Attention aux charges pyrotechniques présentes sur les véhicules (tirs) mais aussi à celles des armes spécifiques (anti char, mortier, etc)** veuillez rester éloigné de ceux-ci lors des tirs.
- **Toutes charges pyrotechniques (pétard, feux d'artifices, armes d'airsoft) autres que celles fournis par les organisateurs sont strictement interdites.** Les fumigènes sont autorisés.

Véhicules :

- **Lors des déplacements de véhicules**, ne jamais se tenir dans l'axe de progression.
- **Ne s'approcher des véhicules qu'avec l'assentiment du chauffeur**, respecter les consignes des chauffeurs une fois à bord des véhicules.
- **Il est interdit de projeter quoi que ce soit sur/dans les véhicules.**
- **Les chauffeurs** de véhicules ne peuvent **en aucun cas** être considérés comme des "cibles". Ils sont considérés comme invulnérables sauf dans le cas où ils se tiendraient entièrement hors de l'habitacle, moteur éteint.

Uniformes :

- Tous les participants sont tenus de respecter le code vestimentaire imposé.
- Tous les grades ou décorations doivent faire l'objet d'une validation par l'organisateur.
- Aucun reconstituteur de l'Axe n'est autorisé à quitter le périmètre du terrain en uniforme.
- Les drapeaux du III^{ème} Reich avec croix gammées et les uniformes allemands autres que ceux de l'armée régulière Allemande sont strictement interdits.



Infrastructures :

- **Attention le terrain présente des risques multiples** : nombreux débris, bâtiment vétustes, végétation luxuriante etc... qui peuvent être potentiellement dangereux. Veuillez sécuriser vos progressions pour éviter tout accident.
- **En cas de rencontre de personnes en tenue civile** (badauds, promeneurs, cyclistes etc...) vous devez impérativement toujours rester courtois et polis, mettre l'arme à la bretelle. Vous devez leur signifier que leur présence sur ce terrain privée n'est pas légitime et éventuellement en référer aux organisateurs.
- **Tous les déchets doivent être rassemblés, mis en sacs, et évacués vers le parking.** Aucune trace de votre présence ne doit subsister après votre passage.
- **Seules les toilettes mises en place par l'organisation doivent être utilisées et leur état sanitaire respecté** dans l'intérêt de tous.
- **Merci de respecter une utilisation modérée du point d'eau** mis à disposition gracieusement par un voisin.
- **Il est formellement interdit de détériorer les infrastructures du site** (casser des vitres, portes, arracher des objets, couper ou détériorer les clôtures etc). **TOUT MANQUEMENT A CE POINT AMENERA UNE EXCLUSION IMMÉDIATE DE L'ÉVÉNEMENT DU CONTREVENANT.** La végétation peut être raisonnablement aménagée pour le jeu (**utilisation de branchage et de bois morts uniquement**).

Bivouacs :

- L'ordonnancement du bivouac doit se réaliser d'une façon militaire (rues, recherche de perpendicularité, ...etc.).
- Merci de respecter le sommeil des participants entre 23h et 6h.
- L'alcool est toléré mais **tous les écarts de comportement seront motifs d'exclusion.**
- La politesse, la courtoisie ainsi qu'une attitude digne est attendue de tous les participants.
- Les lampes à Led sont interdites sur les bivouacs.
- Tous les effets ou équipements modernes doivent être maintenus invisibles.
- **Les feux sont interdits hors des zones de campement et ne peuvent en aucun cas être laissés sans surveillance**

Covid 19 :

Afin de respecter les mesures sanitaires en vigueur, nous avons établi les mesures suivantes :

- **Aucun rassemblement général** des troupes n'est prévu lors de l'évènement, toutes les directives sont données aux chefs de groupes qui sont en charge de transmettre les informations à leur équipe.
- **Aucune simulation de combat au corps à corps** n'est autorisée.
- **Du gel hydro-alcoolique est à votre disposition** pour vous nettoyer les mains.
- Nous ne porterons **pas de masque de protection** lors de la sortie pour des raisons évidentes de pratique physique, mais aussi d'immersion historique. **Cependant** vous êtes autorisé à utiliser des foulards, cache-cous ou tout autre dispositif historique si vous le souhaitez.
- Nous vous invitons à **privilégier si possible de dormir seul dans chaque tente** et d'éviter les tentes collectives.



Association LES LUFTEAUX
Association de Reconstitution Historique Militaire - 1939-1945

En cas d'accident ou d'incident majeur :

- **En cas d'accident corporel grave, le jeu doit s'arrêter immédiatement et les organisateurs doivent être prévenus au plus vite.** Des spécialistes (infirmiers, sauveteurs secouristes) sont identifiés comme tel au début du jeu (*s'ils le souhaitent*) et peuvent être sollicités si besoin pour donner un avis professionnel et effectuer des gestes de soins mineurs ou premiers soins. Les joueurs en uniformes de medics ne sont pas des vrais professionnels de santé.
- **Le retentissement des sirènes localisées au QG indique obligatoirement la fin du jeu et le retour au bivouac de l'ensemble des joueurs. Les sirènes doivent être activées lors d'un incident grave ou à la demande d'un organisateur.**

IV - REGLES :

Le jeu « The Rush Out » n'est pas un jeu de tir à blanc mais un jeu de rôle historique, nous attendons des participants de respecter les règles qui sont là pour garantir le réalisme des ambiances et des expériences vécues.

Roleplay :

Les participants doivent respecter l'autorité représentée par les joueurs portant les grades et suivre leurs demandes sous réserve bien évidemment que celles-ci soient en adéquation avec le jeu, la période et les lois en vigueur.

Tous les joueurs inattentifs ou de mauvaise foi doivent être signalés aux chefs de groupe/police militaire.

Zone de jeu :

Les limites de la zone de jeu sont matérialisées par la ligne rouge (voir plan). **Aucun soldat ne doit sortir de cette zone lors des phases de jeu.** Les lignes jaunes représentent des grillages internes à la zone de jeu, et les symboles verts les zones de passages.

Neutralisation :

La neutralisation intervient lorsque qu'un joueur pris pour cible a été victime d'un tir indiscutable ou d'une explosion. Tout joueur doit s'allonger au sol et **obligatoirement enlever son couvre-chef** afin de signifier qu'il est hors-jeu. Dès ce moment, le joueur ne doit plus se déplacer (**sauf si pour des raisons de sécurité il doit dégager une zone de passage de véhicule**), et en aucun cas gêner la dynamique du jeu et ne plus communiquer avec aucun joueur.

Il a seulement la possibilité d'appeler un infirmier qui l'informerait sur son état et lui spécifierait ses conditions de remise en jeu éventuelles ou de son évacuation définitive jusqu'à la zone de bivouac. **Les chefs de groupe sont les garants de l'équité du jeu et doivent veiller à la bonne application des règles.** La contestation des règles en cours de partie équivaut à une élimination immédiate.

Si aucun infirmier ne se présente à lui, ou que le soldat est seul et isolé sans camarade pour lui prêter assistance ; le joueur est considéré comme "hors combat" et doit retourner à pied **obligatoirement sans son couvre-chef** vers la zone de bivouac de son camp et se présenter au médecin (voir règles de blessures).



Les bandages et autres équipements fournis par les équipes médicales doivent être réintégrés à la fin des jeux.

Prisonniers :

Les prisonniers doivent être remis obligatoirement à un Chef de section ou police militaire. Toute exécution sommaire est strictement interdite. Toute fouille au corps est interdite. Il est interdit de confisquer l'équipement, le matériel ou l'armement des prisonniers. Toute mesure vexatoire, humiliante ou dégradante à l'encontre des joueurs prisonniers est interdite.

Compétences et Rôles spécifiques :

Seules les **équipes Anti-Char** sont en capacité de neutraliser un char ennemi par leur tir (en plus des chars entre eux).

- **Médecin** : Personnage clef de l'antenne de soin ; ils peuvent décider des conditions de remise en jeu d'un joueur.
- **Infirmiers** : Ils opèrent sur le terrain et sont les seuls personnages pouvant "diagnostiquer" le type de blessures reçues par un joueur (voir section spécifique sur les "touches"). Ils peuvent être armés ou non. Ils ont aussi le droit d'utiliser un "drapeau blanc"
- **Police Militaire** : Personnes habilitées à contrôler les laissez-passer et prendre des sanctions en cas de litiges entre joueurs. Ils peuvent aussi effectuer diverses missions de police sur demande de la hiérarchie "rôle-play" (transfert de prisonniers) ou game-play (respect des règles de sécurité).
- **Artificier** : peut poser ou désamorcer un piège (fournis par les organisateurs): Les joueurs sans cette compétence ne peuvent en aucun cas manipuler un piège, ils peuvent l'éviter ou le signaler mais non le désamorcer.
- **Photographes de Guerre** : ils doivent être considérés comme des personnages en jeu. Ils peuvent être "blessés" au même titre que les autres joueurs ou être fait prisonniers : Leur tenue et leur comportement sont en tout point semblable à un véritable photographe de guerre (civil ou militaire).
- **Radio / téléphonistes** : Les personnages ayant ces compétences sont capable d'utiliser les appareils longue portée sans fils ainsi que les téléphones de campagne.
- **Reconnaissance / Cartographe** : Personnage possédant une connaissance innée de la zone de jeu. Dans les faits, cela se traduit par la remise d'une carte détaillée des lieux (l'Objet peut être montré mais non confisqué c'est une connaissance des lieux et non un plan à proprement parlé)
- Les autres **photographes** et **caméramans** sont hors-jeu. Ils devront obligatoirement revêtir des vêtements noir ou foncés (aucun camouflage ou tenue évoquant celles des armées présentes) et devront être considérés comme invisible par l'ensemble des joueurs. Ils ne doivent en aucun cas être pris pour cible mais veilleront à ne pas entraver les déplacements des joueurs ou des véhicules

Drapeau blanc : Les joueurs souhaitant se rendre, tout comme les médecins demandant une "trêve" pour relever les blessés, sont en droit d'utiliser un drapeau blanc pour signaler leur intention (en la précisant à haute voix).



Toutefois, rien n'oblige les joueurs du camp opposé à accepter cette trêve ni à faire des prisonniers.

Règles de "blessures" :

Comme précisé auparavant, il n'y a que 2 cas de figures lorsqu'on est considéré comme "neutralisé"

Cas n°1 : Un "médecin" se présente à vous :

Il vous fait tirer au sort, le type de blessure qui vous concerne :

| Gravité | Conséquence |
|----------|--|
| Bénigne | Retour en jeu immédiat. |
| Sérieuse | Bandage et retour à l'infirmierie seul. |
| Grave | Bandage et retour à l'infirmierie accompagné d'une personne. |
| Critique | Retour à l'infirmierie accompagné de 2 personnes voir brancardage si possible. |

Cas n°2: Vous êtes seul et aucun soutien ne se présente

Vous devez IMPÉRATIVEMENT voir le médecin pour revenir en jeu:

Vous avez considéré qu'aucun infirmier ne viendrait à vous ou bien avez été "abandonné", dans ce cas, seul un médecin peut vous remettre en jeu. La blessure est au minimum "grave"

| Gravité | Conséquence |
|----------|---|
| Grave | Le médecin doit vous faire panser par un infirmier puis vous Immobiliser 15min (1 sablier) |
| Critique | Le médecin doit vous opérer, vous devez ensuite restez 30min hors-jeu. (2 sabliers) |
| - | Le médecin doit vous opérer et une période de convalescence est nécessaire vous imposant de rester hors-jeu durant 1h. (4 sabliers) |



Règles de Prévauté :

Lors du jeu, chaque camp sera doté d'une Police Militaire, en uniforme d'époque. La mission de ces personnes est double : Ils peuvent effectuer diverses missions de police sur demande de la hiérarchie "rôle-play" (transfert de prisonniers) ou game-play (respect des règles de sécurité) [Cf Compétences].

Ils ont donc "autorité" pour sanctionner les joueurs dont le comportement serait contraire à l'esprit du jeu ou nuisible pour les autres joueurs. Les infractions constatées doivent donc leur être rapportées.

Les Police Militaires des deux camps se rencontreront "hors jeu" régulièrement au cours du weekend pour statuer sur les joueurs refusant, par exemple, d'être "neutralisés".

Il est porté ci-après, à titre parfaitement indicatif et sans exhaustivité, la liste des conséquences suivant le type "d'infraction":

| "Infraction" | Exemple | Avis Organismateurs | Conséquence |
|---------------------------|--|---------------------|---|
| Emportement excessif | Insultes, gestes déplacés sans liens avec l'action et la période | NON | <i>1^{ère} fois</i> : Rappel à l'ordre <i>2^{ème} fois</i> : 1h hors jeu <i>3^{ème} fois</i> : 4h hors jeu |
| Refus d'être "neutralisé" | Joueur refusant de se considérer comme "blessé" malgré l'évidence de l'action. | NON | Si un joueur est signalé 3 fois au cours du weekend, <u>par les joueurs de son camp ou du camp adverse</u> , il sera immédiatement mis "hors jeu" pour une durée de 4h. |
| Comportement dangereux | Ivresse manifeste, jet de projectiles sur les véhicules ou autres joueurs | OUI | Exclusion définitive sans possibilité de remboursement. |

La "mise hors jeu " pourra être adaptée, en accord avec l'intéressé, par l'officier en chef de chaque camp et transformée en :

- Garde au camp
- Brancardage sans arme
- tâches d'intérêt commun

Enfin, le verdict pris et rendu par les responsables de Police Militaire **ne doit en aucun cas être discuté**, ni faire l'objet d'un refus de la part du joueur concerné.

Tout joueur qui refuserait d'accepter la conséquence d'un signalement ou d'une infraction se verra exclu du jeu.

