



L'association TACTICAL AIRSOFT VOSGES vous
présentent :

Operación La caída del barón

LES 12 ET 13 JUILLET 2025

DANS LE VILLAGE DE COMBAT DE PONT
SAINT VINCENT

1 - CONTEXTE DU SCENARIO

Dans les jungles luxuriantes de Colombie, un cartel puissant et impitoyable, le cartel de Santa Cruz, a pris le contrôle d'un territoire vaste et stratégique. Ce cartel, dirigé d'une main de fer par Don Matheo, s'appuie sur la production et la distribution de cocaïne pour asseoir son pouvoir et financer une guerre qui le dépasse. Avec des laboratoires clandestins disséminés dans les profondeurs de la jungle et un réseau international bien huilé, la cocaïne devient l'arme principale dans un conflit aux enjeux multiples.

D'un côté, le cartel manipule et exploite une guérilla locale qui se fait appeler « Frente de Liberación Popular de Colombia (FLPC) ou front de libération populaire de Colombie en espagnol », celui-ci est dirigé par Santiago León. Ces groupes armés, composés de combattants aguerris mais désillusionnés, se battent pour renverser un gouvernement gangrené par la corruption. Ce gouvernement, accusé de servir les intérêts des élites et des multinationales, est perçu comme le symbole d'une injustice sociale criante. En échange de leur coopération avec le cartel, notamment en effectuant des missions risquées, comme des embuscades, des enlèvements ou encore la protection de cargaisons de drogue, les guérilleros reçoivent des armes et des fonds. Ces ressources leur permettent de continuer leur lutte révolutionnaire, bien que cela les lie étroitement aux intérêts du cartel.

De l'autre côté, le gouvernement américain entre en scène. Inquiet de la montée en puissance de Don Matheo et des répercussions internationales de son empire de la drogue, Washington décide de passer à l'action. Une task force spéciale est mise en place, la Task Force 88, regroupant les meilleurs agents de la DEA (Drug Enforcement Administration), du FBI et de l'ATF (Bureau of Alcohol, Tobacco, Firearms and Explosives). Ces hommes et femmes, triés sur le volet, ont une mission claire mais périlleuse : infiltrer ce pays instable, collecter des renseignements sur le cartel, identifier les maillons faibles de son réseau, et surtout capturer Don Matheo.

Leur objectif ultime dépasse cependant la simple élimination du chef du cartel. Les États-Unis voient dans cette mission une opportunité stratégique. En neutralisant Don Matheo, ils souhaitent installer au pouvoir un dirigeant plus favorable à leurs intérêts, un allié qu'ils pourraient contrôler dans l'ombre. Cette manœuvre géopolitique vise à renforcer leur influence dans la région tout en mettant fin au chaos qui profite aux groupes criminels.

Mais cette opération est loin d'être simple. Entre les pièges tendus par le cartel, les alliances fragiles avec des forces locales, et la complexité morale de travailler dans un pays où les frontières entre héros et criminels sont floues, la mission s'annonce comme un véritable casse-tête. Sur place, les agents de la task force devront jongler avec des enjeux éthiques, stratégiques et personnels, tout en naviguant dans un environnement où chaque faux pas pourrait leur coûter la vie.

La lutte pour le contrôle du territoire, des ressources, et des idéologies devient alors une guerre à plusieurs fronts, où chacun des acteurs, cartel, guérilleros, gouvernement local et forces étrangères, poursuit ses propres ambitions dans une danse complexe et mortel.

À vous de choisir votre camp : plonger dans les ombres du pouvoir, embraser la flamme de la révolte, ou marcher sous l'étendard de la justice. Le destin de vos valeurs se joue ici.

2 – REGLEMENT GENERAL

Merci de lire attentivement !

Préambule :

Le présent règlement est rédigé dans le but d'assurer un fonctionnement optimal de l'OP.

En cas d'évènement exceptionnel, une décision écrite ou oral du président du conseil d'administration peut remettre en cause de manière temporaire ou définitive un ou plusieurs points du présent règlement.

L'association TACTICAL AIRSOFT VOSGES est une association de loisir qui a pour objet de promouvoir la pratique de l'airsoft, en se consacrant à encourager par tous moyens utiles le développement de manifestation liées à cette activité et en rassemblant autant que possible tous type de partenaires susceptibles de concourir à la réalisation de son objet. L'association s'interdit de véhiculer toute idée politique et toute utilisation d'arme prohibée interdite à l'usage et au port par la loi.

L'association et ses membres veillent à ce qu'il n'y ait nulle méprise sur le caractère ludique de leur activité, notamment lors de la manipulation des répliques.

Les parties sont organisées sur des terrains dont les propriétaires ont expressément donné leur accord pour l'exercice de l'activité. Elles peuvent avoir lieu sur un terrain public avec accord express de l'autorité compétente.

1.1 : Attitude générale

L'évènement est organisé dans un esprit de jeu et de convivialité, il est donc strictement interdit de porter atteinte à l'intégrité des personnes, des biens ou de l'environnement et ce par quelque comportement que ce soit.

De ce fait :

Il est interdit de porter tous types d'insignes ou de symboles distinctifs d'opinions politiques, religieuses ou partisanes quelles qu'elles soient.

Toutes les controverses entre les personnes doivent être réglées en faisant appel aux organisateurs ou aux arbitres présents

Faute de quoi le participant se verra expulsé de l'OP.

L'OP ce veux immersive, rôle-play et proche de la réalité, de ce fait, adopté un comportement adéquat (joué un personnage, ne tirer pas à tous vas)

1.2 : Participants

Toute personne majeure peut pratiquer l'Airsoft.

L'article 5 du décret n° 99-240 du 24 mars 1999 Décret relatif aux conditions de commercialisation de certains objets ayant l'apparence d'une arme à feu prévoit :

« Qu'est puni de la peine d'amende prévue pour les contraventions de 5e classe le fait de vendre, de distribuer à titre gratuit à des mineurs, de mettre à leur disposition à titre gratuit ou onéreux les produits visés à l'article 1er du présent décret ». Sont visés les objets ayant l'apparence d'une arme à feu, destinés à lancer des projectiles rigides, lorsqu'ils développent à la bouche une énergie supérieure à 0,08 joules et inférieure ou égale à 2 joules. Le principe d'interprétation stricte du droit pénal conduit à conclure à l'interdiction de la mise à disposition des mineurs, même à titre gratuit, de tels objets, et ce, en toutes circonstances. Ainsi, le prêt lors de manifestations organisées par des fédérations doit être assimilés à la mise à disposition à titre gratuit, pratique que le décret interdit à l'égard des mineurs. »

L'association se réserve le droit de vous demander de justifier votre identité ou votre âge si un doute se présente. Merci de vous munir d'une pièce d'identité si nécessaire (carte d'identité, passeport, permis de conduire).

1.3 : Alcool & stupéfiants

La consommation d'alcools distillés et fermentés, avant et pendant les parties, est strictement interdite. Cette règle s'applique lors de parties organisées par l'association et également lors des déplacements à l'extérieur et parties organisées par d'autres associations.

Tout joueur peut être soumis à un test d'alcoolémie, si celui-ci s'avère positif ou refuse de se soumettre, dans ce cas le joueur sera expulsé de l'évènement.

La consommation de produits stupéfiants est strictement interdite. Cette règle s'applique lors de parties organisées par l'association et également lors des déplacements à l'extérieur et parties organisées par d'autres associations. Nous rappelons que la consommation, et vente de produits classés « stupéfiants » est totalement interdite par la loi. « *L'usage illicite de l'une des substances ou plantes classées comme stupéfiants est puni d'un an d'emprisonnement et de 3 750 euros d'amende* » (Article L.3421-1 du Code de la santé publique). Dans ce cas le joueur expulsé de l'évènement.

Dans le cas où l'un des participants se verrait être sous l'emprise d'alcool ou de stupéfiants et s'il détiendrait un de ses produits, l'association se réserve le droit de contacter les autorités compétentes (Gendarmerie, Police).

1.4 : Terrains et environnement

Le présent terrain est la propriété de la société SOFTWARSHOP SARL. L'association a conclu à un bail de location pour la durée de l'évènement avec le propriétaire.

Aucun déchet, jetés sur le site ne sera toléré. Vous serez responsable de vos déchets et devrez repartir avec.

Aucune installation, modification ou aménagement du site ne seront acceptés.

Il est interdit d'utiliser quelque source de chaleur dans les zones forestières afin d'éviter tout risque d'incendie.

1.5 : Zones des terrains

Le terrain de jeu est divisé en 2 zones principales.

Toutes les personnes présentes sur le terrain sont tenues de respecter scrupuleusement les consignes de sécurité selon la zone dans laquelle elles se trouvent.

Parking :

- Manipulation interdite des répliques chargées
- Chargeurs de répliques désengagés
- Tirs interdits
- Déchargement des répliques interdit

Zone de jeu :

- Port des protections oculaires obligatoire
- Port de masque intégral vivement conseillé
- Interdiction de fumer

L'ensemble du terrain sera en jeu, sauf le parking, vous devrez, de ce fait garder vos lunettes pendant toute la durée de l'OP.

1.6 : Matériel

Lors de cet évènement vous aurez besoin de différents matériels (tente, sac de couchage, glacière ...)

Une liste vous est transmise, elle est non exhaustive.

Les systèmes de réchaud sont autorisés, cependant ils doivent être utilisés dans des zones non-forestières.

Les ustensiles (couteaux, fourchettes...) sont autorisés seulement pendant les périodes de repas.

Les armes de catégories A, B, C et D sont interdites.

L'association se décharge de toutes responsabilités en cas de perte, vol ou dégradations du matériel des participants.

1.7 : Encadrement

Vous serez lors de cet évènement encadré par les organisateurs.

Ce sont eux qui sont donc à même de régler tout conflit ou désordre. Si vous rencontrez un problème vous devrez vous adresser à eux.

1.8 : Droit à l'image

L'association se réserve le droit de publier, exposer, diffuser, les photographies ou films représentant les membres, dans le cadre de leur présence au sein de l'association (forum, parties, évènements extérieurs) durant l'année en cours. Il est entendu que l'association s'interdit expressément, une exploitation des photographies susceptibles de porter atteinte à la vie privée des membres.

Dans ce cadre, les personnes extérieures à l'association souhaitant réaliser des supports d'image (photographies, films) de l'événement, ne pourront le faire qu'avec l'autorisation du président du conseil d'administration et/ou du président du bureau. L'association aura un droit de regard sur les supports effectués et pourra demander leurs suppression pur et simple s'ils estiment que ceux si peuvent porter préjudice ou atteinte à l'association, à un de ses membres, à un participant ou au lieu.

3 – Règles de l'OP

1. Règles de puissance et de tir :

La limite de puissances des répliques est fixée à 2 joules, limite fixée par la loi.

Inférieur à 1.10 joules – Pas de distance d'engagement

De 1.11 joules à 1.50 joules – 10m d'engagement

1.51 joules à 2.00 joules – 20m d'engagement

Semi obligatoire en bâtiment (les bâtiments sont définies de la manière suivante : S'il y a un toit au-dessus de votre tête, c'est un bâtiment).

Répliques supérieures à 1.10 joules interdites en bâtiment.

Exemple : Un sniper dans un bâtiment avec une réplique à 2 joules ne peut tirer dans le bâtiment mais il ne peut également tirer du bâtiment vers l'extérieur.

Quand vous êtes touché :

- Vous ne criez pas "OUT".
- La tire peut être confirmé par l'adversaire, dans ce cas vous êtes considéré comme mort et le médecin ne peut rien faire
- Le tire dans la tête tue d'office, la également le médecin ne peut rien faire.
- Vous vous allongez immédiatement au sol.
- Vous avez le droit de ramper pour vous éloigner des combats.
- Vous attendez le médecin pour vous soigner

Le tir sur la réplique compte, si celle-ci est touchée vous devez la considérer comme inutilisable, si vous n'avez pas de réplique secondaire vous devrez retourner à votre point de réapparition pour la réparer.

Le tir alliés compte.

Les morts ne parlent pas.

2. Règles de soins

A. Délai pour recevoir des soins :

Vous avez 2 minutes pour qu'un médecin puisse venir vous soigner.

Si aucun médecin n'intervient dans ce délai, vous vous retirez discrètement et silencieusement du combat pour rejoindre votre point de réapparition.

B. Temps de soins selon l'équipement

Le temps nécessaire pour être stabilisé par un médecin dépend de votre équipement :

Sans protection balistique :

3 minutes de soins obligatoires.

Avec une protection balistique (porte-plaques) :

2 minutes de soins obligatoires.

Pour l'équipe américaine uniquement (porte-plaques + casque balistique) :

1 minute de soins obligatoires.

C. Rôle du médecin

Lorsqu'un médecin arrive, il pose une perfusion sur le joueur blessé.

Le joueur doit ensuite attendre le temps imparti en fonction de son équipement avant d'être remis en jeu.

D. Retour à la réapparition

Si les 2 minutes d'attente pour être soigné sont dépassées, partez silencieusement vers votre point de réapparition.

Important : Aucun cri ou mot ("OUT") ne doit être prononcé pour ne pas perturber l'immersion ni révéler des informations aux autres équipes

Matériels autorisés ou non :

3. Matériels autorisés ou non

Attention celui-ci peut varier selon votre faction, cf. « 4. Faction »

Répliques :

L'ensemble des répliques de poing, de fusil d'assaut, de fusil sniper, et de mitrailleuse lourde, avec comme moyens de propulsion les système HPA, Gaz, CO2, électrique et ressort sont acceptées, tant qu'elles ne dépassent une puissance supérieure à 2 joules en sortie de bouches.

Tout autre réplique ne remplissant pas les critères précédents est exclu.

Fumigènes :

Seuls les fumigènes de catégorie K1, K2 et K3 définis par le décret 90-897 du 01/10/1990 sont autorisés. Ils doivent être ramassés après chaque utilisation, de manière à ne pas polluer l'environnement. En cas de sécheresse défini par arrêté préfectoral, leur usage est interdit.

Grenades :

Sont autorisées, les grenades ayant un système de propulsion des billes mécanique, par un gaz ou CO2 (type Nerf, Storm, 40mm...), les grenades pyrotechnique (type tag-in). Toutes personnes se trouvant à moins de 5 mètres d'une grenade en extérieur est morte doit retourner à son point de réapparition. Comme les fumigènes, elles doivent être ramassées après chaque utilisation.

Couteaux :

Seuls les couteaux souples en plastique sont autorisés lors des parties, il est interdit de les jeter sur un adversaire.

Une personne touchée par couteau est considérée comme blessé, le médecin peut donc le réanimer.

Billes :

Les participants s'engagent à n'utiliser que des billes respectueuses de l'environnement, portant la mention "bio" sur les paquets de billes. À noter : la mention « bio » ne signifie pas forcément que ces billes sont écologiques, mais uniquement qu'elles se dégradent rapidement dans la nature.

Autres matériels :

Pour tous les matériels n'entrant dans aucune des précédentes catégories, leur usage sur les terrains peut être fait après avoir demandé l'autorisation aux organisateurs.

4. Faction

IMPORTANT : Si vous ne respectez le dress code de votre faction, votre accès au terrain sera refusé, c'est pourquoi il vous est conseillé de nous transmettre votre tenue en photo avant la réservation de votre billet. Comme ça nous pourrons la valider ou non

Equipe 1 : TASK FORCE 88 (FBI/DEA/ATF) – 30 PERSONNES

Cette unité sera divisée en trois groupe de 10 personnes représentant chacun une agence fédéral américaine (FBI, ATF et DEA). Elles seront chacune commandées par un chef d'unité, elles-mêmes placée sous l'autorité du responsable des opérations.

Mission : Intervenir pour démanteler les opérations des narcotrafiquants et neutraliser toute menace contre les institutions américaines.

Tenue obligatoire :

Camouflage : Tenue en camouflage américain (Multicam, Woodland ou autre modèle US).

Gilet tactique : Porte-plaques noir ou ranger green, chargé de pochettes fonctionnelles.

Casque : Casque tactique (type FAST, ACH, ou MICH), de couleur sobre (noir, tan ou ranger green), pour une protection optimale et une allure professionnelle.

Accessoires :

Patchs obligatoires "FBI/DEA/ATF" ou similaires pour identifier clairement l'équipe, en fonction de votre unité choisie. Les lunettes balistiques et les gants tactiques ainsi qu'une réplique factice ou fonctionnelle de NVG (vision nocturne) sont fortement recommandés.

Sac à dos supplémentaire autorisée (idem, celui-ci doit avoir un camouflage US)

Viseur holographique, boitier PEQ, lampe tactique...

Armement recommandé :

Répliques de style AR-15 ou M4 avec accessoires tactiques (lampe, laser).

Armes de poing pour les engagements rapprochés, type glock, sig sauer...

BREF, ayons de l'allure et montrons la puissance américaine.

Equipe 2 : La guérilla locale (Frente de Liberación Popular de Colombia FLPC) – 30 PERSONNES

Mission : Les Guerrieros incarnent une force atypique et imprévisible, mêlant discipline et originalité. Leur style distinctif les rend reconnaissables, mais leur efficacité ne doit jamais être sous-estimée.

Tenue obligatoire :

Bas : Pantalon en camouflage (obligatoire, motif au choix : Woodland, etc.).

Haut : Haut uni (toute couleur autorisée, mais sans motifs ou inscriptions).

Accessoires interdits : Casques de tout type. La légèreté et la mobilité sont leur marque de fabrique. Equipement autorisé : Porte-plaques fonctionnel, en accord avec leur tenue. Les Guerriers peuvent transporter tout l'équipement nécessaire pour leurs missions.

Armement recommandé :

Répliques variées, adaptées aux préférences des joueurs, avec une légère personnalisation pour refléter leur originalité.

Les Guerriers doivent privilégier des armes polyvalentes adaptées à tous les types de terrain.

Ambiance :

Les Guerriers se distinguent par leur style minimaliste et efficace. Leur absence de casque symbolise leur audace, mais leur équipement reste fonctionnel et performant. Leur présence sur le terrain impose un mélange d'élégance et de compétence tactique.

Equipe 2 : Les Narcotrafiquants, (Le cartel de Santa Cruz) – 30 PERSONNES

Mission : Protéger les intérêts du cartel, résister aux interventions des forces américaines et négocier des alliances opportunistes pour préserver leur emprise sur la région.

Tenue obligatoire :

Haut : Chemise, typique des clichés liés aux narcotrafiquants. Les chemises à manches longues retroussées sont encouragées pour un style décontracté.

Bas : Pantalon en jean (bleu, noir ou usé).

Chaussures : Bottes de type santiags ou chaussures robustes dans le même style.

Chapeau : Chapeau type cowboy ou sombrero pour accentuer l'immersion. Une alternative serait une casquette classique si besoin.

Accessoires : Lunettes de soleil style aviateur ou rétro, ceinture avec une boucle voyante, et bandoulières décoratives pour un look typique.

Armement recommandé :

Répliques d'AK-47, fusils à pompe ou armes improvisées pour refléter l'équipement varié du cartel.

Armes de poing ou répliques de revolvers pour renforcer l'esthétique "bandit".

Ambiance :

Les narcotrafiquants doivent incarner une attitude confiante et parfois extravagante, en accord avec l'image stéréotypée des cartels. Jouez sur le style pour renforcer l'immersion et n'hésitez pas à utiliser des accessoires comme des cigares factices, des sacs de "marchandise" ou des radios vintage.

En résumé, les tenues et équipements jouent un rôle clé dans l'immersion, c'est pourquoi il est essentiel non seulement de respecter les dress-codes imposés, mais aussi de développer un personnage dans votre esprit pour mieux incarner votre rôle.

5. Règle du scénario :

A. Capacités :

- 300 billes maximum par vie (si vous n'en avez plus vous pouvez demander à un de vos collègue ou retourner à votre spawn)
- Chargeur de

- 1 seule grenade par vie
- 1 seul fumigène par vie
- Chargeur de 30 coups maximum (vous pouvez avoir des chargeurs de 100 à 150 coups en ne mettant que 30 billes dedans), sauf pour les batteuses (type m249), 100 coups autorisé.
- Chargeur Hi-Cap et drum interdit
- Chargeur de PA limité à 20 coups maximum

B. Comportement :

L'OP se voulant immersive et réaliste il est attendu de vous un comportement bien spécifique :

- Adopter un rôle, simuler un personnage en fonction de votre faction
- Pas de cri out ou autre typique de l'airsoft, préférer des termes comme médic, je suis touché...
- Pas de phrase idiote du style, « il ne prend pas ses billes », « je lui ai touché la tête, il n'est pas mort... »
- N'ayez pas des élans de guerriers, comme dans la réalité on ne va pas au front seul, on ne contourne pas à deux.
- Faites preuve d'improvisation et soyez logique par rapport à la réalité en fonction de chaque situation, exemple : si vous vous retrouvez à 2 guérilleros proche de 12 agents de la task force, éviter de tirer, vous serez mort comme des idiots.
- Ne videz pas vos chargeurs en 2min, vous pénaliserez votre équipe.

En bref, vous aurez énormément d'autonomie dans vos choix, vos chefs vous transmettrons les grandes lignes de vos missions et surtout ce que vous n'avez pas le droit de faire, alors adoptez le comportement le plus réaliste.

C. Missions

Elles vous seront communiquées au fur et à mesure du déroulement de l'OP, par vos chefs. Elles seront nombreuses et variées et suivront une trame logique.

6. Horaires et déroulement

- Samedi 12/07/2025 - 09h00 : Ouvertures des grilles, préparation, passages chrony
- Samedi 12/07/2025 - 09h45 : Briefing général
- Samedi 12/07/2025 - 10h00 : Briefing secondaire avec vos chefs de faction
- Samedi 12/07/2025 - 10h15 : Début des parties
- Samedi 12/07/2025 - 19h00 : Repas offert par l'association (Chili)
- Dimanche 13/07/2025 - 17h00 : Fin des parties et échanges

7. Conseils pour le week-end

Voici une liste non exhaustive de quelques conseils afin que votre weekend se déroule dans les meilleures conditions :

- Prenez une bonne quantité d'eau, notamment pour boire, il y a un accès à l'eau courante sur le site.
- Tout le nécessaire pour dormir : tente, sac de couchage, coussin, couverture, matelas gonflable, bedchair, bref, comme bon vous semble.
- De quoi faire votre petite toilette : dentifrice, brosse à dents, poche de douche, lingettes, déodorant, papier toilette, mouchoirs.
- De la nourriture pour le weekend, soit 4-5 repas. Evitez les aliments nécessitant de se conserver au frais.
- Prenez 1 ou plusieurs tenues de rechange.

- 2 paires de sous-vêtements
- Equipement de protection, lunettes OBLIGATOIRES et grillage de protection facial fortement recommandé.
- Les groupes électrogènes ne seront pas autorisés.
- Prévoyez un sac afin d'y placer votre linge sale du weekend.
- Des poubelles seront mises à votre disposition, merci de vous en servir.
- Prenez un sac à dos qui vous suivra partout avec vous tout au long de la journée (billes, batteries, eau, gaz,co2...)