



Association **T**eam **J**ack

- 1) Modalités pour le règlement du PAF
- 2) Déroulement & Horaires de l'OP
- 3) Carte du terrain
- 4) Scénario
- 5) Système de soins
- 6) Les équipes
- 7) Objectifs (échantillon)

Modalités pour le règlement du PAF

Pour le virement bancaire:

Indiquez le motif du virement. Dans ce cas : << OP des youtubeurs + pseudo >> (Exemple: OP des youtubeurs diabo686) et envoyez nous un mail à << janssens.sebastien@gmail.com >> **en précisant votre pseudo et la date du virement. Cela nous permettra de vous confirmer l'arrivée de votre virement.**

Voici les informations que vous avez demandé:

- pseudo: votre pseudo
- mail: votremail@gmail.com

Ci-dessous le RIB:

BANQUE POPULAIRE D'ALSACE				
Titulaire du compte/Account holder		Ce relevé est destiné à être remis, sur leur demande, à vos créanciers ou débiteurs appelés à faire inscrire des opérations à votre compte (virements, paiements de quittances, etc.).		
M SEBASTIEN JANSSENS		Son utilisation vous garantit le bon enregistrement des opérations en cause et vous évite ainsi des réclamations pour erreurs ou retards d'imputation.		
58 FAUBOURG DE MULHOUSE 68260 KINGERSHEIM		This statement is intended for your payees and/or payors when setting up Direct debit, Standing orders, Transfers and Payment. Please use this Bank account statement when booking transactions. It will help avoiding execution errors which might result in unnecessary delays.		
Relevé d'identité bancaire / Bank details statement				
IBAN (International Bank Account Number)		BIC (Bank Identification Code)		
FR76 1760 7000 0170 1935 8237 073		CCBPFRRPSTR		
Code Banque	Code Guichet	N° du compte	Clé RIB	Domiciliation/Paying Bank
17607	00001	70193582370	73	BPALS KINGERSHEIM

Pour le chèque:

Adressez le chèque à l'ordre de "Mr Janssens Sébastien". Avec le chèque joignez sur une feuille votre pseudo ainsi que votre mail.

Exemple:

BANQUE

Payez contre ce chèque non endossable **Dix euro**
Sauf au profit d'une banque ou d'un établissement assimilé

à rédiger exclusivement en euros

€ **10,00 €**

A **Mr Janssens Sébastien**

CE-060809 Payable en France

15236 000036

PARIS 15ème
18 RUE DE LA BANQUE
75 015 PARIS
TEL : 08 36 22 12 18

N° de compte
15236 00036 03 0002256 33 22 0000256

M. DUPOND
123 RUE SPECIMEN
75 015 PARIS

A **Kingersheim**
Le **22/02/2222**

Signature

Chèque N° Série BB Chèque n° 000036 (22)

000036 0230021566985 00700065456

Voici les informations que vous avez demandé:

- pseudo: votre pseudo

- mail: votremail@gmail.com

Cela nous permettra de vous confirmer par mail l'arrivée de votre chèque, ainsi que son encaissement.

Déroulement & Horaires de l'OP

Vendredi:

17h00 ouverture de la zone de campement

Samedi:

7h00 à 8h40 passage au chrony et préparation des joueurs

8h45 briefing, sécurité et scénario

9h30 début de partie

13h00 pause repas

14h30 précise, reprise de la partie

19h00 fin de partie jusqu'au lendemain

Dimanche:

8h00 - récapitulatif des règles de sécurité

8h15 - direction à vos spawn respectifs

8h30 - reprise du jeu sur l'objectif laissé la veille, ou sur le nouvel objectif donné par votre état-major.

12h00 - pause repas

13h30 - reprise de la partie

16h30 / 17h00 - Fin de l'OP des youtubeurs

Planning détaillé pour le lancement

- Accès au terrain dès le vendredi 17H00 (Possibilité de dormir sur place avec votre propre matériel de camping afin d'être déjà présent sur le terrain).
- Début du passage au chrony 7h00 (à 8h40 le passage au chrony sera fini. Les retardataires ne seront pas acceptés).
- De 7h00 a 8h30 les joueurs pourront se préparer en même temps que les organisateurs passeront les répliques au chrony (bolt, AEG, GBB, GBBR).

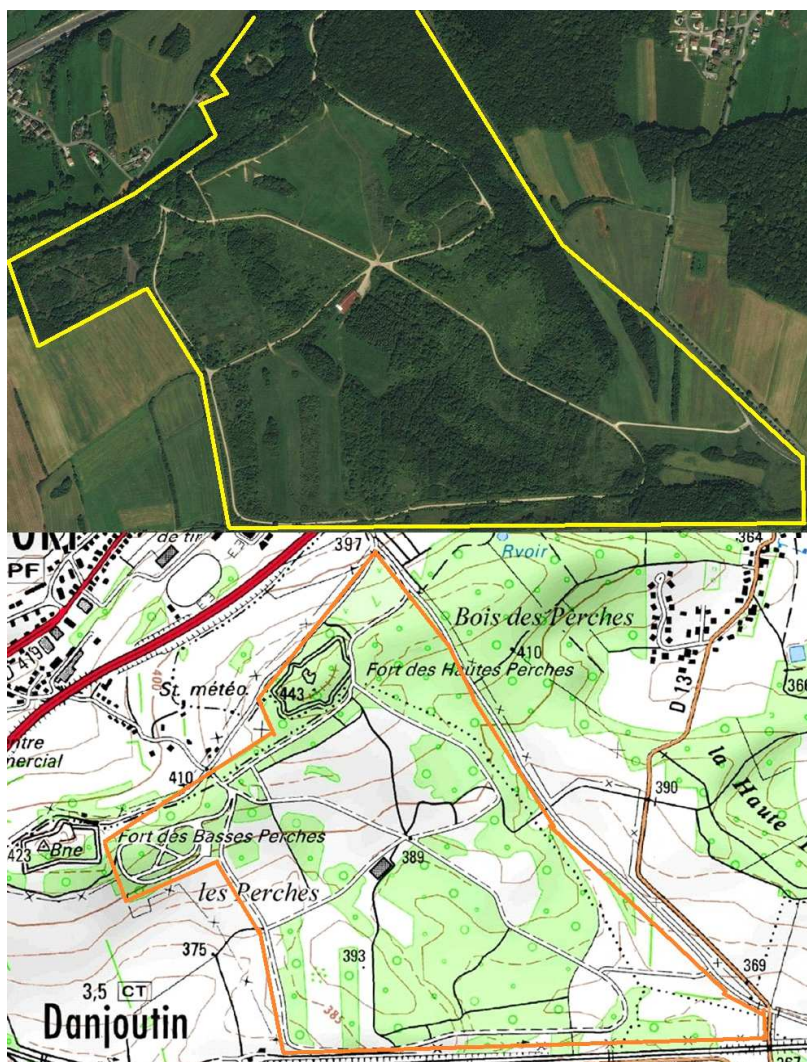
- Début du briefing à 8h45.
- 9h15 division des équipes: une moitié dans l'équipe américaine et l'autre moitié dans l'équipe chinoise (*pas de dress code*) nombre de joueurs: 60 par équipe, qui seront divisés en 4 escouades de 15 joueurs, 3 médecins dans chaque escouade
- A 9h30 direction vos spawn respectifs afin de recevoir vos ordres de mission par votre état-major.
- Lancement des hostilités à 9h45.

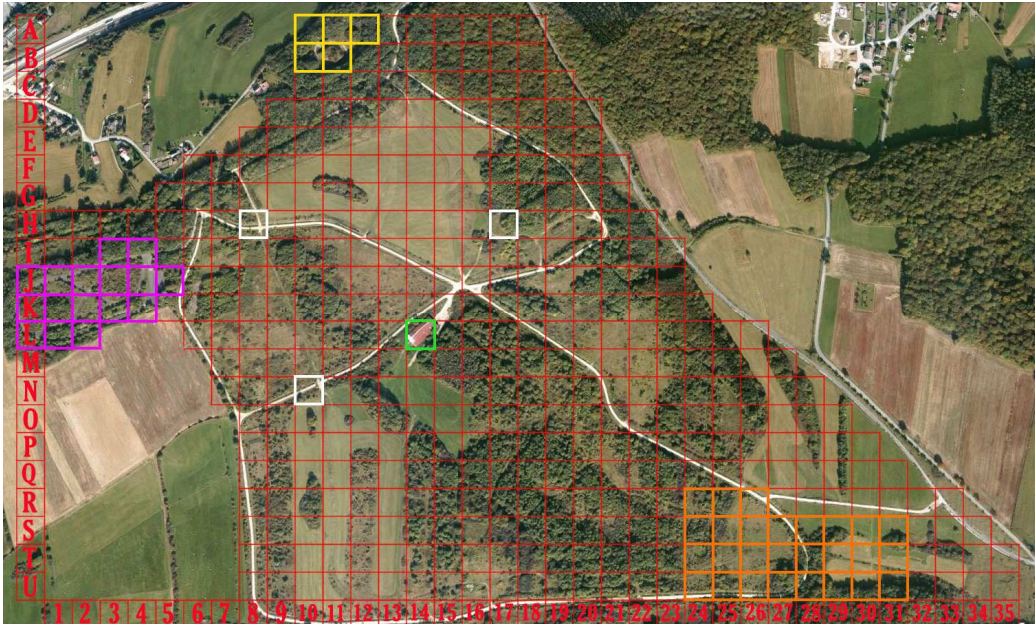
Carte du terrain

Terrain

coordonnées GPS: latitude: 47°37'18.78"N longitude: 6°53'42.13"E

Un balisage sera effectué à partir de cette adresse: 14 Avenue d'Altkirch, 90000 Belfort





Scénario

La Troisième Guerre mondiale a ravagé la Terre, bien que l'arme nucléaire n'ait pas été employée, d'autres armes chimiques ont détruites les plantations ainsi que 80% des êtres vivants sur la planète. Tandis que des groupes épars d'humains survivent dans des villes en ruine comme ils le peuvent certains pratique le cannibalisme d'autres se meurt à petit feu.

5 années se sont écoulées et la guerre fait toujours rage, des scientifiques américains ont découvert qu'à travers une plante toxique ayant résistée aux attaques chimiques, ils pouvaient en faire une nourriture de synthèse.

Ils doivent cependant encore trouver quelques constituants pour finaliser leur recette tout en prenant garde à l'ennemi qui rode. De plus, ce dernier cherche par tous les moyens à détruire les composants et à récupérer cette formule tout en assurant les missions données par leur état-major .

Systeme de soins

3 vies : celle de départ plus 2 supplémentaires. Ces 2 vies supplémentaires pourront être utilisées lors de soins par un médecin qui posera un bandage sur le joueur et lui fera une injection sur un décompte de 10s.

Si on ne dispose plus de vie retour au spawn, puis retour en jeu avec 3 vies à nouveau.

Les blessés peuvent être déplacés par un joueur valide pour le mettre à l'abri ou le conduire jusqu'au médecin.

Si vous êtes seul et qu'il n'y a personne pour vous soigner, vous pouvez : soit patienter (*demandez un médecin par radio est autorisé en donnant votre localisation sans donner d'autres informations*) ou soit directement retourner à votre spawn et reprendre ensuite la partie.

Les équipes

État-major américain:

Papa Yankee

Section américaine:

Dans chaque section il y a environ 15 joueurs: 1 lieutenant, 1 sous-lieutenant, 3 Médecins, 1 Ingénieur, 2 Chimistes, ils seront choisis par le groupe avant de démarrer le jeu. Le reste des joueurs seront des combattants classiques.

Alpha

Bravo

Charlie

Delta

État-major chinois:

Papa Noichi

Compagnies chinoises:

Dans chaque section il y a environ 15 joueurs: 1 lieutenant, 1 sous-lieutenant, 3 Médecins, 1 Ingénieur, 2 Chimistes, ils seront choisis par le groupe avant de démarrer le jeu. Le reste des joueurs seront des combattants classiques.

Li

Mao

Tiam'

Yang

Objectifs (échantillon)

- 3 postes avancés neutres sont à votre disposition. Mettez votre drapeau au vent pour qu'il vous serve de respawn (*lorsqu'un de ces postes avancés a été capturé, il peut être attaqué par l'ennemi pour en prendre possession. Durant une attaque sur un poste avancé contrôlé, celui-ci n'est plus une zone de respawn pour l'équipe le contrôlant*).
- L'état-major vous envoie échanger de l'argent contre des documents mais restez très prudent car cela peut tout aussi bien être un piège. C'est à vous de prendre les bonnes décisions. Échangez l'argent contre les documents, essayez d'éliminer votre ennemi afin de garder l'argent et avoir la documentation, votre ennemi a peut-être déjà cette idée de vous doubler. Ils peuvent même vous donner des faux documents. La seule solution pour savoir si ce sont les vrais, sera de déplacer ces documents jusqu'à votre QG, mais cela dévoilera à votre ennemi où il se trouve et cela peut-être le but recherché! Faites le bon choix.
- Un super ordinateur de la CIA a été aperçut dans leurs anciens locaux. Envoyez vos troupes pour prendre possession de celui-ci, car dans l'avenir une telle technologie ne sera pas à négliger.
- L'agent Jack n'a plus donné de nouvelles. Voici ces dernières coordonnées (). Il transportait des documents extrêmement importants. Ramenez tout ce que vous trouverez à votre état-major.
- Des scientifiques ont atterri sur la **LZ Whiskey**. Transportez les en lieu sûr. Faites votre possible pour qu'ils ne se fassent pas capturer. Certains sont vieux et ne peuvent pas vraiment courir. Débrouillez-vous pour qu'il ne soient pas fait prisonnier, porter les, traîner les. Faites le nécessaire, ils ne doivent pas tomber aux mains de l'ennemi.