



LE CONCEPT

1 terrain d'un Hectare minimum (boisée de préférence)

4 squads de 7 joueurs sur le terrain placées aux extrémités (dans leur QG respectif)

les équipes : Bleu, rouge, vert, jaune.

Durée d'une partie : **20 minutes.**

Nbre d'équipe : multiple de 4 entre 8 et 16 pour la 1ere année.

3 matches de 20 minutes par journée. (la compet dure 1 jour)

Le décompte des points :

3 interrupteurs = 5 points

2 interrupteurs = 3 points

1 interrupteur = 1 point

Goalaverage : le nombre de joueur vivant dans l'équipe à la fin de temps.

Exemple l'équipe bleu declanche 3 interrupteurs et fini avec 3 joueurs = 5+3

A la fin de chaque round (3 rounds par jours) on fait les poules de 4 avec le meme systeme que le millenium

1 2 3 4

8 7 6 5

9 10 11 12

etc...

Objectif Principale d'une partie :

Dans chaque QG il y a un interrupteur de la couleur des squads ennemies. Le but est d'enclencher le maximum d'interrupteurs (3 interrupteurs max).

Objectif secondaire d'une partie :

Dans une zone délimitée, il y a **4 coffres** (un par équipe). Les squads peuvent se rendre dans cette zone, ouvrir leur coffre et récupérer le bonus qui s'y trouvent.

Le bonus des coffres :

- Matos : billes, grenades, fumigenes, mines etc...
- un evenement : (renfort de 2 joueurs supplementaires pour 2 minutes par exemple)
- un malus : les billes qui se trouvent dans le coffre sont en fait merdique, elles sont tres fragile et explosent toutes dans le canon (c'est pas de la proto bien sur ;o)

Comment ouvrir les coffres : chaque squad aura une clé qui ouvre uniquement un coffre.

LES SQUADS :

Un des éléments clefs du SAAS. Chaque joueur a une fonction bien précise dans le squad et lorsqu'il est éliminé, personne d'autre ne peut le remplacer.

1 officier (chef de squad)

1 infirmier (sous officier)

1 artificier

1 technicien Armement

2 commando d'élite

1 éclaireur (sous officier, dirige les commando lors d'operations risquées)

Grade	Fonction	Info particuliere
1 officier (chef de squad)	Il est responsable du squad, c'est celui qui donne les ordres de mission	Il ne peut être touché que sur le masques. Si il est touché sur une autre partie du corps il doit reculer de 10 metre. Si c'est le gun qui est touché, il doit faire appel au technicien armement pour le faire réparer.
1 infirmier (sous officier)	C'est le medecin du squad, un des éléments les plus importants du squad, il peut soigner les blessures légeres de ses compagnons.	Il ne peut soigner que les joueurs ayant été touché sur un des membres de son corps (bras et jambes). Si le joueur est touché sur une autre partie du corps, il est éliminé. Pour soigner un joueur l'infirmier doit nettoyer l'impact. Le joueur touché ne doit pas bouger tant qu'il n'est pas guérit. Il ne doit pas tirer non plus.
1 artificier	C'est celui qui peut utiliser tout ce qui est pyrotechnique (grenades, fumigenes, mines etc...)	Le seul joueur à pouvoir utiliser les pyro, et même à les transporter, Si il est sorti, personne ne peut le remplacer il aura un stock en début de journée qu'il devra gérer tout au long des parties.
1 technicien armement	C'est le technicien du groupe,	C'est le joueur qui peut réparer les guns sur le terrain sur le meme principe que l'infirmier, il suffit de nettoyer l'impact. Le joueur dont le lanceur a été touché peut se déplacer si il n'a pas été touché sur une partie du corp.
1 éclaireur (sous officier)	Il dirige les unites commando et il est responsable des clefs de l'objectif secondaire	Il est le seul habilité à ouvrir le coffre de l'objectif secondaire. Par contre il ne peut pas prendre les objets qui se trouvent à l'interieur si ce sont des munitions ou des pyro.
2 commandos d'élite	C'est le rambo en puissance !!!	Ils ont le droit d'avoir 2 guns sur le terrain. Ils ont 2 vies (2 brassards) lorsqu'ils se font touché sur une partie autres que les membres, la 1ere fois ils enlèvent un des brassards et retourne à leur base d'ou ils peuvent rejouer. Si ils sont touchés à un membre, ils peuvent se déplacer lentement (par contre si ils se font toucher en déplacement, l'impact compte). Ils ont besoin du medecin pour se faire soigner.