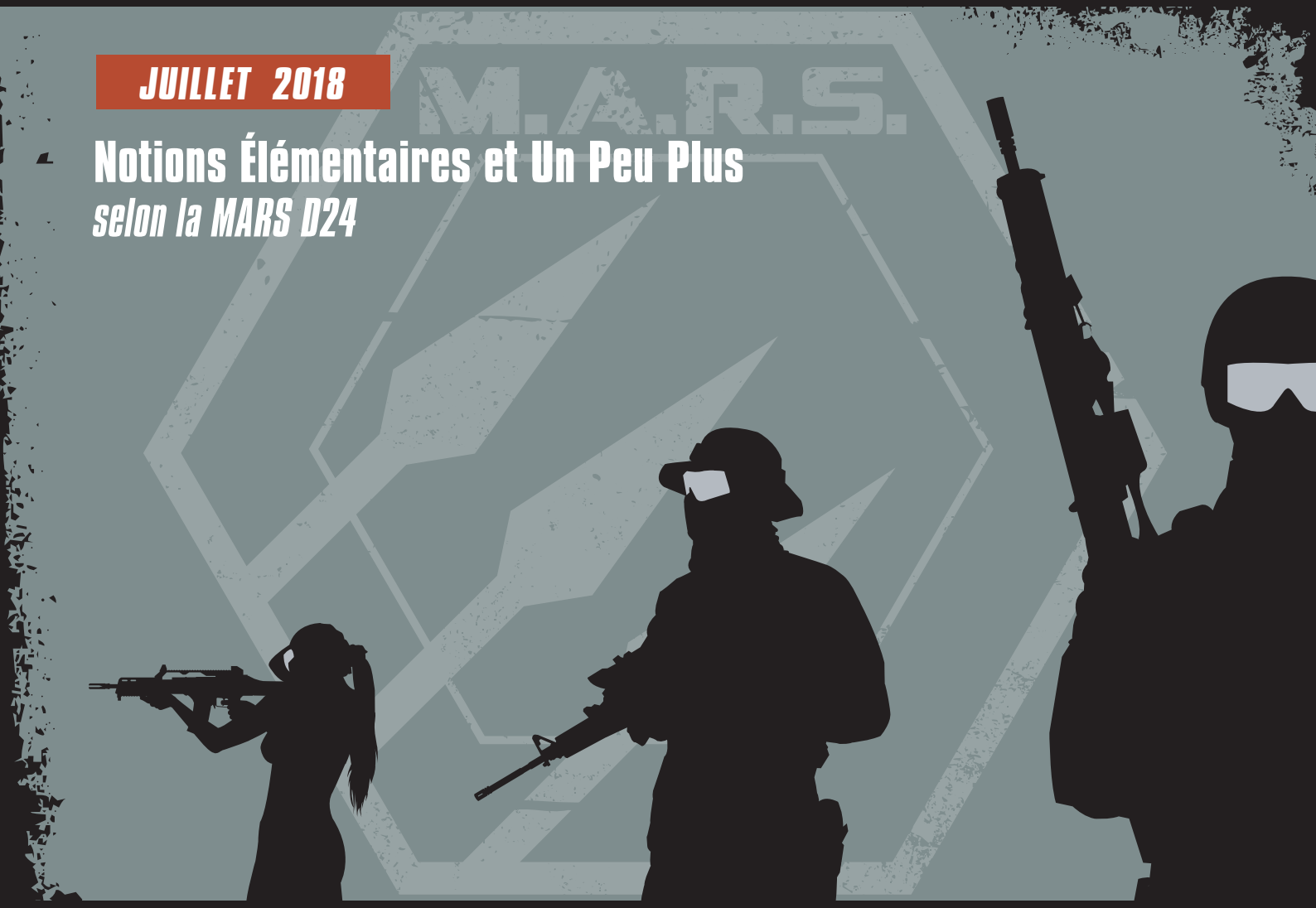
AIRSOFT

le Manuel de la MARS D24

JUILLET 2018

Notions Élémentaires et Un Peu Plus
selon la MARS D24



UN JEU D'AVENTURE GUERRIÈRE

AVEC DES RÉPLIQUES D'ARMES

projetant des billes en plastique de 6mm n'éxcédant pas 2 joules

KABOOM AIRSOFT

WWW.KABOOM-AIRSOFT.COM



POUR IMPRIMER CE MANUEL EN RECTO VERSO, COMMENCER PAR LA COUVERTURE SEULE AVANT DE LANCER L'IMPRESSION DES AUTRES PAGES (de la page 3 à la dernière page).

www.Kaboom-Airsoft.com
Le site dédié aux aides de jeu gratuites

Crédits

M.A.R.S.

Textes et concepts	Out
Documentaliste	Wicks
Conseiller technique	Mag Max
Assistante	Sweet Chili
Assistant	Tao Paï Paï
Assistant	Maedros
Illustrations et mise en page	Rosco
Scénariste	Cornélius
Correcteur	C.G.
Correcteur	Miel-Punks

Avec la participation de Adrien G. (corrections)
Jonathan F. (signets)

Publié par :
www.Kaboom-Airsoft.com
Toutes les illustrations sont de Rosco
(à l'exception des pages 3-1, 4-1, 7-2, 7-4, 7-5, 19-4, 19-6)
© 2018 by www.Kaboom-Airsoft.com

Sommaire

Chapitre 1 - Législation
Répliques 1-1
Les Mineurs et l'Airsoft 1-2
Armes Blanches 1-3
Responsabilité Pénale 1-4
Dommages Corporels 1-4
Artifices de Divertissement 1-5
Port d'Uniforme 1-5
Responsabilité des Orgasnisateurs 1-6
Armes Factices 1-6
La Réglementation Ailleurs 1-6
Terrains de Jeu 1-7
L'Airsoft en France 1-8
Sites Internet et Presse Spécialisée 1-9

Chapitre 2 - Règles de Sécurité
Billistique Lésionnelle 2-1
Vérifications des Répliques 2-2
Règles Complémentaires de Sécurité 2-4
Respect, Convivialité 2-6
Organisation du Terrain de Jeu 2-7

Chapitre 3 - Règles du Jeu
Touches 3-1
Règles Particulières 3-2
Types de Retours en Jeu 3-3
Fair-play 3-7
Les Valeurs de l'Airsoft 3-10
Les Marshals 3-11

Chapitre 4 - Le Jeu
Les Formats 4-1
Scénarios d'Escarmouches 4-2
Suspense 4-6
Dress Code - Guide des Camouflages 4-7
Conseils pour le MJ 4-9
Les Différents Types d'OP 4-9
Les Déclinaisons de l'Airsoft 4-10
Types de Joueurs 4-11
Éthique et Étiquettes 4-11
Thèmes de Scénarios 4-12
Airsoft :Justification & Etat des Lieux 4-13
Les Spécialisations 4-15

Chapitre 5 - Aménagements du Terrain
La Culture de l'Exigence 5-1
Spécificité des Zones 5-1
Fortifications 5-2
Décor, Accessoirisation et PNC 5-4

Chapitre 6 - L'Équipement
Guide d'Achat 6-1
La Tenue de Combat 6-2
Chaussures 6-4
Les Protections 6-5
Les Systèmes d'Emport 6-8
Les Accessoires de Rangement 6-12
Autres Équipements 6-13
Se Préparer 6-15

Chapitre 7 - Les Répliques
Répliques à Gaz 7-1
Répliques Électriques 7-3
Répliques Manuelles 7-5
Éléments Constitutifs des Répliques 7-6
Types de Chargeurs 7-7
Rechargement des Chargeurs 7-8
L'Entretien d'une Réplique 7-8
L'Entretien des Chargeurs 7-8
Les Incidents de Tirs 7-9
Les Billes 7-9
Amélioration d'une Réplique 7-10
Critères de Sélection d'une Réplique 7-11
Répliques de Grenades à Main, de Lance-Grenades et de Mines 7-12
Accessoires pour Répliques 7-13
Répliques Secondaires 7-19
Les Écoles de Tirs de Précision 7-20
Les Batteries Rechargeables 7-21
Les Différentes Technologies 7-22
Choix d'une Technologie 7-23
Principes de Charges 7-24
Le Stockage des Batteries 7-24
Chargeurs 7-25
MOSFET 7-26
Les Gaz 7-26

Chapitre 8 - Le Tir
Répliques : Aspect Matériel & Tech. 8-1
Principes d'une Bonne Position de Tir 8-1
Les Positions de Tir 8-3
l'Ecole du Borgne 8-4
l'Ecole de l'Aigle 8-4
Rapidité de la Prise de Visée 8-6
Appareils de Visée et Tir Rapide 8-6
Procédure de Zérotage 8-7
Port d'une Réplique 8-9
Usage d'une Sangle 8-10
Tech. Individuelles de Tir de Combat 8-11
Couvert & Écran 8-11
Rechargement 8-13
Déclencher le Tir 8-13
Tir en Condition de Faible Luminosité 8-14

Chapitre 9 - Le Camouflage
Silhouette 9-1
Fond 9-1
Position 9-1
Vitesse 9-1
Déplacements 9-1
Mouvement 9-2
Couleur/Contraste 9-2
Motifs 9-2
Ombres 9-2
Bruits 9-2
Reflets 9-3
Lueurs 9-3

Chapitre 10 - Communiquer
Importance de la Communication 10-1
Communiquer par Gestes 10-1
Communiquer par Radio 10-1

Chapitre 11 - S'Orienter
La Carte Tactique 11-1
Utilisation de la Boussole 11-1

Chapitre 12 - Bobologie
Risques Liés à la Pratique de l'Airsoft 12-1
Plaies Superficielles 12-1
Brûlure Mineure 12-1
Entorse 12-1
Ecchymose 12-2
Piqûre d'Insecte 12-2
Tiques 12-2
Coup de Chaleur 12-2
Coup de Pompe 12-2
Dent Cassée 12-3
Importance de l'Hydratation 12-3
Gestion de l'Effort 12-3

Chapitre 13- Le Sens du Combat
Les Éléments Clefs du Combat 13-1
Dans l'Œil du Cyclone 13-1
Voir & Écouter 13-1
L'Effet Tunnel 13-2
Identification Alliés/Adversaires 13-2
The Minigun Syndrom 13-2
Vigilance 13-3

Chapitre 14 - Organisation des Équipes

www.Kaboom-Airsoft.com
Le site dédié aux aides de jeu gratuites

Sommaire

Exemples de Composition
d' Équipes et de Groupes 14-1
Binôme & Trinôme 14-1
Responsabilités Individuelles 14-1
Responsabilités du Coordinateur 14-2
Individualisme vs. Coopératif 14-2

Chapitre 15 - Les Formations

Les Formations 15-1
Secteurs de Surveillance 15-1
Formations de Déplacements 15-2
Vulnérabilité de Formations 15-2

Chapitre 16 - Les Déplacements

Techniques de Base 16-1
Principes Tactiques 16-1
Tiger Mode 16-1
Formes 16-2
- Marche 16-2
- Bonds 16-2
- Repli 16-3
- Dépassement d'une Zone Découverte 16-5

Chapitre 17 - Techniques Offensives

Les Types d'Attaques 17-1
- Attaque de Flanc 17-1
- Attaque en Tenaille 17-1
- Attaque à Revers 17-1

Tirs Croisés 17-2
Débordement d'un Couvert 17-2
Embuscade 17-2
Terminologie 17-3
Techniques Complémentaires Spécifiques au CQB 17-3
Passages d'Angles et de Portes 17-4
Techniques d'Entrées en Groupe 17-6
Progression dans un Couloir 17-6
Intersection 17-6

Chapitre 18 - Techniques Défensives

Défense Linéaire 18-1
Défense Circulaire 18-1
Tactiques Standards de Réactions 18-1

Chapitre 19 - Le Plan

Préceptes Destinés aux Coord. 19-1
Préparation de la Mission 19-1
Initiation de la Mission 19-4
La Planification 19-2
Le Débriefing 19-3
Principes Tactiques 19-3
Tactiques de Déception 19-4
La Tactique selon Sun Tzu 19-4
La Tactique selon Musashi 19-6

Chapitre 20 - Les Pièges

Règles de Sécurité 20-1
Usages 20-1
Placement 20-1
Déclencheur 20-2
Fil Piège 20-2
Dissimulation 20-2
Tactiques de Déception 20-2
Détection et Désarmorçage 20-2
Grenades à Main 20-2
Signalétique 20-3
Sélection de Pièges 20-3
Kit du Piégeur 20-3

Chapitre 21 - The Moreau Project

TMP
Introduction
La Peste NanoKi
Le Projet Moreau
Les Équipes
L'Équipement
The Conspiracy of Malthus Pearson
Le Nouveau Monde

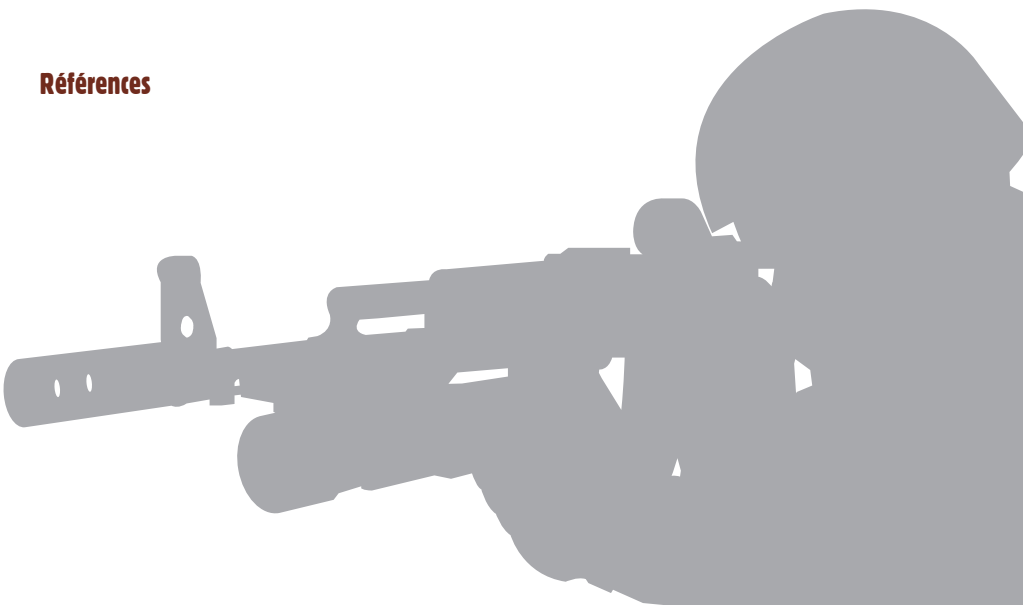
Références

Sites Internet
Livres

Lexique

Copyright et Droit de Diffusion

Récapitulatif des mises à jour du manuel



Avant-Propos

L'airsoft est une activité ludique avec ses règles, son esprit et un vaste éventail de matériel, de techniques et de tactiques. Internet constitue certes une précieuse et incontournable source d'informations, mais la collecte de ce savoir se fait au prix d'un travail fastidieux et chronophage ; trop souvent l'information reste fragmentaire, confuse, incohérente voire erronée. La MARS D24 a jugé bon de synthétiser et de réunir dans un seul document, à la lumière de sa propre expérience, une partie de cette énorme quantité d'information disparate disponible sur l'airsoft. La tâche fut laborieuse et longue, mais selon nous, nécessaire et utile.

Les manuels d'airsoft, les forums, les vidéos, sont préparatoires et complémentaires à une connaissance acquise par la pratique, la réflexion et les conseils in situ de joueurs expérimentés.

Inutile de lire d'une traite ce manuel et d'apprendre des chapitres par cœur (à l'exception des règles de jeu et de sécurité). Il est préférable de le considérer comme un guide pratique et rapide, et comme une référence vers laquelle se tourner quand le besoin s'en fait sentir.

Au sein de l'airsoft plusieurs doctrines tentent de cohabiter. Toutes s'accordent sur l'aspect ludique mais divergent sur la forme. Un conservatisme doublé d'un individualisme forcené, sèment parfois la discorde, divisant une communauté qui subit de plein fouet ce manque d'ouverture d'esprit. Auxquels viennent s'ajouter les diktats réducteurs de l'amateurisme et du marketing.

Comme dans bien des domaines, l'airsoft à son lot de mécontents, de mythomanes, de malhonnêtes, de mesquins, sans oublier les boulets, les kevins, les bourrins et autres jackys. Mais il y aussi des gens bien et sérieux ce qu'il faut, qui ont compris que le vrai fair-play ne peut se départir d'un sens moral certain (à ne pas confondre avec le moralisme). Cet airsofteur idéal, issu de toutes les classes socioculturelles, appréhende l'airsoft pour ce qu'il est : un jeu, une communauté qui met en avant la convivialité, le partage et l'émotion. Adeptes du beau jeu et du fair-play. Percevant avec plus ou moins d'acuité que la finalité n'est ni la performance ni un trophée, mais bien de vivre une aventure exaltante.
Début juillet 2010, fut publié *L'essentiel de l'airsoft*. Enfin, après toutes ces années, un premier livre sur le sujet apparaissait, de surcroît en langue française. Son accueil fut trop discret et quelques critiques émanant de râleurs chroniques, dépositaires universel de l'airsoft, se montrèrent particulièrement acerbes et plein de morgue dans leur commentaires, sans avoir lu le livre (ils sont très fort).

La genèse de ce manuel remonte à novembre 2008. Un premier exemplaire en anglais, le *Airsofter Handbook*, sorti en mars 2009, était destiné au seuls membres de la MARS D24. Un peu plus tard, il fut décidé de réaliser une version plus complète, revue et corrigée, en français. Prévu pour être diffusé en juin 2010, le manuel accusa retard sur retard du fait des aléas de l'existence, du nombre de pages qui ne cessait de d'augmenter et des incessantes réécritures et optimisations graphiques, pour finalement sortir en septembre 2011. Un an après, voici une version plus agréable à lire, plus ambiance post-apo, fruit du travail acharné de notre graphiste attitré, Rosco, qui est parvenu à insuffler une nouvelle dimension au manuel.

Devant l'accueil mitigé et trop confidentiel du livre *L'essentiel de l'airsoft*, la MARS D24 a opté pour une distribution gratuite de son manuel afin de toucher un maximum de joueurs et d'apporter sa pierre à l'édifice.

Quelques pages de cet ouvrage ne font qu'exprimer l'avis personnel de la MARS D24, qui a clairement un parti pris, celui de stimuler l'imagination et la créativité, d'encourager les initiatives, de mobiliser, de provoquer une réaction allant dans le sens contraire de l'individualisme et de l'immobilisme. Une démarche engagée qui, à priori, n'apporte rien sur le plan purement technique. Mais ce manuel, libre et gratuit, est celui de la MARS D24, elle est donc libre d'y exprimer ses convictions, le lecteur étant libre de ses choix. Notre intention est d'inciter ceux qui partagent déjà les mêmes opinions, à des degrés divers, à emprunter le même chemin et à participer activement à l'essor de l'airsoft, aussi modeste que soit leur contribution.

www.Kaboom-Airsoft.com
Le site dédié aux aides de jeu gratuites

Avant-Propos

Ce manuel ne manquera pas de faire naître des controverses, des débats "d'experts", d'exciter les ergoteurs, fumistes et autres puristes, à propos d'un concept ou d'un point de détail. On ne peut pas plaire à tout le monde, c'est ainsi.

Airsoft le Manuel de la MARS D24 n'est absolument pas figé, il a déjà considérablement évolué dans sa forme et dans son fond. Il fait l'objet de mises à jour régulières du fait de la perpétuelle évolution du matériel, des techniques, des tactiques, de l'expérience nouvellement acquise des membres de la team, des critiques constructives et de la contribution directe ou indirecte de certains lecteurs laissant des commentaires sur des forums, ou discutant avec nous sur le terrain.

Nombreux sont les lecteurs qui formulent des critiques, parfois pertinentes parfois parce qu'il n'ont pas pris le temps d'appronfondir leur lecture. Désapprouvant tel ou tel passage du manuel, sans jamais avancer d'argumentaire étayé par des faits. Critique gratuite, sans fondement, dont la finalité défie la logique. La MARS D24 a prouvé et continue de prouver, à chacune des mises à jours, qu'elle est soucieuse d'améliorer un manuel offert à toute la communauté, un manuel proposant des bases (conventions, règles, explications) pour une plus grande cohérence, rationalisation et représentation de l'airsoft. Jouer les détracteurs, râler, chipoter, être dans le déni, ou refuser les règles de sécurité parce qu'elles sont en contradictions avec ses fantasmes (puissance et cadence élevées, par exemples), sont des attitudes sans aucun potentiel positif. Il serait préférable de râler un peu moins, de s'entraider et de partager un peu plus.

"Ne vous mettez pas en avant, mais ne restez pas en arrière." (Proverbe chinois)

La MARS D24 tient à garder sa part de mystère, les feux des projecteurs n'ayant aucun attrait à ses yeux. Elle considère le message plus important que le messager. Un bon cuisinier met en avant ses plats, pas son curriculum vitae.

La MARS D24 n'a pas vocation de se justifier ou d'imposer quoi que ce soit. Elle n'a aucun intérêt ni aucun plaisir à la rhétorique, ni aux débats s'ils sont stériles ou futiles. Les hommes et les femmes qui la composent aiment simplement jouer à une simulation guerrière (pas militaire), communiquer et partager autour de cet intérêt. Point.

La MARS D24 ne prétend pas détenir une connaissance absolue, bien au contraire. Les conceptions et les préférences sont nombreuses et diverses, l'intensité des émotions, leur richesse et leur qualité, seuls juges.

Airsoft le Manuel de la MARS D24 ne fait qu'indiquer une direction constituée d'exemples parmi d'autres. Par la pratique à chacun de trouver ses marques, le style de jeu où il se sent à l'aise en respectant les autres et les valeurs de cette activité à part.

Bon jeu...

MARS D24

JUSTICE DPT

REPLIQUES

Classification

Décret n° 2013-700 du 30 juillet 2013 portant application de la loi n° 2012-304 du 6 mars 2012 relative à l'établissement d'un contrôle des armes moderne, simplifié et préventif.

Section 1: Définitions

4° Arme factice : objet ayant l'apparence d'une arme à feu susceptible d'expulser un projectile non métallique avec une énergie à la bouche inférieure à 2 joules ;

IV. Ne sont pas des armes au sens du présent décret les objets tirant un projectile ou projetant des gaz lorsqu'ils développent à la bouche une énergie inférieure à 2 joules.

Sous-section 4 : Armes de catégorie D

Les armes soumises à enregistrement et les armes et matériels dont l'acquisition et la détention sont libres, qui relèvent de la catégorie D, sont les suivants :

h) Armes et lanceurs dont le projectile est propulsé de manière non pyrotechnique avec une énergie à la bouche comprise entre 2 et 20 joules ;

- *Toutefois aucune distinction n'est faite entre une vraie arme et une réplique si cette dernière est utilisée pour commettre un acte délictueux.*

- *Une réplique d'airsoft n'est pas une arme de catégorie D (mais une arme factice) tant qu'elle ne dépasse pas les 2 joules.*
Est-il interdit de jouer avec une arme de catégorie D? Non (exemple le paintball). Ce sont les organisateurs qui exigent que les répliques ne dépassent pas les 2 joules, afin de respecter certains articles du code pénal (voir pages suivantes), en privilégiant un maximum de sécurité et de sérénité.

- *Aucune loi n'oblige au port de protections oculaires pour le jeu d'airsoft, mais le bon sens incite tous les joueurs à en porter.*

Article 132-75 du Code pénal.
Est une arme tout objet conçu pour tuer ou blesser.
Tout autre objet susceptible de présenter un danger pour les personnes est assimilé à une arme dès lors qu'il est utilisé pour tuer, blesser ou menacer ou qu'il est destiné, par celui qui en est porteur, à tuer, blesser ou menacer.
Est assimilé à une arme tout objet qui, présentant avec l'arme définie au premier alinéa une ressemblance de nature à créer une confusion, est utilisé pour menacer de tuer ou de blesser ou est destiné, par celui qui en est porteur, à menacer de tuer ou de blesser.

Mise à Disposition

Décret n° 99-240 du 24 mars 1999 relatif aux conditions de commercialisation de certains objets ayant l'apparence d'une arme à feu.
(...) Vu le code de la consommation, et notamment son article L. 221-3 (...)

Art. 1. L'offre, la mise en vente, la distribution à titre gratuit ou la mise à disposition à titre onéreux ou gratuit des objets neufs ou d'occasion 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 à 2 joules, sont réglementées dans les conditions définies par le présent décret.

Art. 2. La vente, la distribution à titre gratuit à des mineurs ou la mise à disposition à titre onéreux ou gratuit des produits visés à l'article 1er du présent décret sont interdites.

Art. 3. L'indication de l'énergie exprimée en joules développée par les produits visés à l'article 1er du présent décret doit figurer à la fois sur le produit, sur son emballage et sur la notice d'emploi obligatoirement jointe.

Art. 4. L'emballage ainsi que la notice d'emploi des produits visés à l'article 1er du présent décret doivent indiquer, en caractères lisibles, visibles et indélébiles, les deux mentions : Distribution interdite aux mineurs et Attention : ne jamais diriger le tir vers une personne.

Art. 5. Est puni de la peine d'amende prévue pour les contraventions de la 5e classe:

1° 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 ;

2° Le fait d'offrir à la vente, de mettre en vente, de vendre, de distribuer à titre gratuit, de mettre à disposition à titre gratuit ou onéreux les produits visés à l'article 1er du présent décret en méconnaissant les dispositions des articles 3 et 4 du présent décret.

En cas de récidive, la peine d'amende prévue pour la récidive de la contravention de 5e classe est applicable.

Les personnes morales peuvent être déclarées pénalement responsables, dans les conditions prévues à l'article 121-2 du code pénal, des infractions définies au présent article ; elles encourent la peine d'amende selon les modalités prévues à l'article 131-41 du même code.

▸ *La vente ou le prêt des répliques supérieures à 0,08J, par un commerçant ou une association, sont interdits aux mineurs.*

LES MINEURS ET L'AIRSOFT

La loi reste assez obscure et sujette à interprétation concernant l'usage d'une réplique d'airsoft de plus de 0.07J offert par le parent d'un mineur. Il y a les pro et les anti-mineurs, chaque camp ayant de solides arguments.

Il est bon de rappeler que la pratique des sports de combat n'est pas interdite aux mineurs ni le jeu de rôle grandeur nature.
Autre exemple la chasse: dès l'âge de 15 ans, après une formation pratique élémentaire aux côtés d'un parrain détenteur du permis de chasser, la chasse accompagnée permet de chasser, avec une arme pour deux.

Le texte qui suit trouve sa source sur Internet, dont les principaux auteurs sont: Major Diesel sans plomb, Mad Maxx 33 et Lykantrop.

La Législation

Il est communément admis que l'airsoft est interdit aux mineurs, à cause du décret 99-240 du 24 mars 1999 relatif aux conditions de commercialisation de certains objets ayant l'apparence d'une arme à feu.

Art. 2. - La vente, la distribution à titre gratuit à des mineurs ou la mise à leur disposition à titre onéreux ou gratuit des produits visés à l'article 1er du présent décret sont interdites.

Ce décret régit les actes commerciaux uniquement, Il ne concerne ni la possession ni l'usage d'une réplique.
La plupart des airsofteurs se disent que puisque les mineurs ne peuvent se procurer légalement une réplique, l'usage doit en être interdit. Mais c'est une interprétation, incompatible avec une lecture stricte de la loi. Ce décret, s'adresse aux commerçants, afin de réglementer les conditions de commercialisation.
Il n'est pas écrit qu'un mineur est en infraction s'il possède ou utilise une réplique.
Cela serait de dire que puisque le racolage est interdit, la prostitution est interdite, ce qui n'est pas du tout le cas actuellement.

Un des principes fondamentaux du droit français est qu'il n'y a pas d'interdiction sans sanction. En effet, pour qu'il y ait une interdiction légale, il faut qu'elle soit énoncée, et qu'un contrevenant soit sanctionné.
Un autre principe fondamental du droit français: ce qui n'est pas textuellement décrit comme étant interdit est autorisé.

La mise à disposition concerne les fabricants, les distributeurs, les entreprises et associations (tous sauf les particuliers).
La possession ou l'utilisation d'une réplique ne sont, eux, pas réglementés par le présent décret. D'ailleurs aucun texte n'interdit aux mineurs de posséder ou utiliser une réplique d'airsoft.

Ce qu'en pense la Direction générale de la concurrence, de la consommation et de la répression des fraudes :
"Je vous informe que les produits airsoft [...] sont soumis aux dispositions réglementaires du décret n°99-240 du 24 mars 1999 relatif aux conditions de commercialisation de certains objets ayant l'apparence d'une arme à feu, pris en application de l'article L.221-3 du code de la consommation. Ce décret réglemente les conditions de commercialisation, c'est à dire la transaction effectuée entre un professionnel et un consommateur et exclut donc, l'usage privé ainsi que les échanges de produits dans le cercle familial."
Pour le Directeur départemental,
Par délégation,
Le Chef de service
Nicolas FOREST

Il faut comprendre que le but de ce décret est d'insister sur la responsabilité des parents, puisqu'ils sont les seuls à pouvoir offrir une réplique (plus de 0.07J mais moins de 2J) à leur(s) enfant(s).

Remarques
- Aucun diplôme d'État n'est requis.
- Il faut une autorisation parentale pour justifier que les parents soient au courant de la pratique de leur enfant. Cette attestation n'a aucune valeur juridique.

Les Assurances

Beaucoup d'assurances se dédouaneront sous prétexte du décret 99-240, il faut un écrit contractuelle signé de l'assureur qui s'engage à couvrir le jeu des mineurs en définissant clairement les conditions de puissances (autorisé ou interdit avec des répliques de plus de 0,08 joule jusqu'à 2 joules).
Ce qui peut constituer un obstacle rédhibitoire au jeu des mineurs c'est puisqu'un mineur n'est pas responsable devant la loi en cas d'accident le président risque de finir en prison, 99-240 ou pas.

Responsabilité en cas d'accident

Parce que l'airsoft n'a aucun encadrement légal à ce jour, il est risqué pour un adulte de blesser un mineur au cours d'une partie d'airsoft. Les conséquences peuvent être lourdes juridiquement.

Il est donc important de veiller à la sécurité des mineurs (en leur imposant une protection intégrale du visage et des genouillères à minima), et de veiller à ce que leur pratique soit encadrée par le contrat d'assurance.

Rappel: les accidents sérieux en airsoft sont avant tout le fait de chutes.

L'avis de la MARS

La propagation des joueurs adultes qui réduisent l'airsoft à une séance de tir et qui contournent les règles afin de parvenir à leurs fins, représente un péril bien plus grand que l'accueil des plus de 15 ans. Si des associations se décident à optimiser leur méthode, l'encadrement efficient des + de 15 ans prouvera que l'airsoft sait prendre ses responsabilités, qu'il est capable d'évoluer et n'a de cesse de s'améliorer. Des associations qui auraient elles-même besoin de l'aide d'une fédération.



Port et Transport des Répliques

- Le port et le transport sans motif légitime des répliques, des armes de 6e et 7e catégorie sont interdits.
- Le transport des répliques/armes de poing est interdit sans motif légitime.

Motifs légitimes :
- Amener une réplique (<2J) à une boutique d'airsoft pour réparation/échange/amélioration.
- Amener sa réplique sur un terrain de jeu officiel.

- *La réglementation française interdit le transport visible et l'utilisation de répliques sur le domaine public : voies, routes, domaine forestier domanial ou communal et plus généralement tout terrain, même privé, dont l'accès serait ouvert au public.*
- *Les répliques doivent être transportées dans un sac ou une mallette opaque, chargeur à part et batterie déconnectée.*
- *En cas de contrôle toujours annoncer la présence d'armes factices. Expliquer qu'il s'agit de jouets (pour les répliques <2J) ressemblants à des armes.*

ARMES BLANCHES

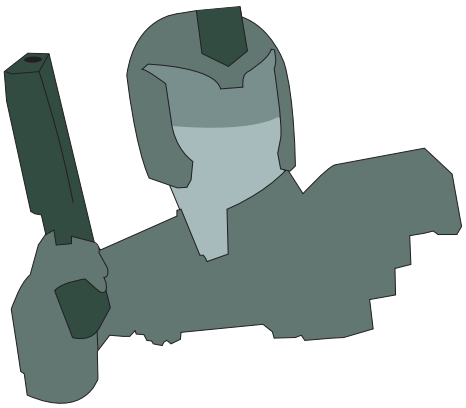
Décret n°95-589 du 6 mai 1995 relatif à l'application du décret du 18 avril 1939 fixant le régime des **matériels de guerre, armes et munitions.**
Chapitre II : Classement des matériels de guerre, armes et munitions.
6e catégorie : Armes blanches.

Paragraphe 1 : Tous objets susceptibles de constituer une arme dangereuse pour la sécurité publique et notamment les baïonnettes, sabres-baïonnettes, machettes, poignards, couteaux-poignards, matraques, casse-tête, cannes à épées, cannes plombées et ferrées, sauf celles qui ne sont ferrées qu'à un bout, arbalètes, fléaux japonais, étoiles de jets, coups de poing américains, lance-pierres de compétition, projecteurs hypodermiques.

- *Le port et le transport sans motif légitime des armes de 6e catégorie sont interdits.*
- *Le port visible d'un étui de couteau à la ceinture peut être considéré comme un trouble à l'ordre public et s'assortir d'une confiscation voire de poursuites.*
- *Après s'être rendu coupable d'un délit, la présence d'un couteau est un élément aggravant.*

▸ *Porter un couteau multifonction tel qu'un Leatherman, c'est compréhensible et toléré vers/depuis/sur un terrain d'airsoft. Porter une baïonnette ou une machette pour se donner un style warrior, c'est, d'après la loi, interdit. Ce genre d'esbroufe dangereux, ostentatoire, inutile et irresponsable, n'a pas sa place sur un terrain d'airsoft (on trouve de bonnes reproductions en plastique de poignards et de baïonnettes).*

▸ *Les caches flammes munis de pointes sont aussi à proscrire.*



RESPONSABILITE PENALE

Article 121-3 du Code pénal
Il n'y a point de crime ou de délit sans intention de le commettre.

Toutefois, lorsque la loi le prévoit, il y a délit en cas de mise en danger délibérée d'autrui.

Il y a également délit, lorsque la loi le prévoit, en cas de faute d'imprudence, de négligence ou de manquement à une obligation de prudence ou de sécurité prévue par la loi ou le règlement, s'il est établi que l'auteur des faits n'a pas accompli les diligences normales compte tenu, le cas échéant, de la nature de ses missions ou de ses fonctions, de ses compétences ainsi que du pouvoir et des moyens dont il disposait.
Dans le cas prévu par l'alinéa qui précède, les personnes physiques qui n'ont pas causé directement le dommage, mais qui ont créé ou contribué à créer la situation qui a permis la réalisation du dommage ou qui n'ont pas pris les mesures permettant de l'éviter, sont responsables pénalement s'il est établi qu'elles ont, soit violé de façon manifestement délibérée une obligation particulière de prudence ou de sécurité prévue par la loi ou le règlement, soit commis une faute caractérisée et qui exposait autrui à un risque d'une particulière gravité qu'elles ne pouvaient ignorer *(comme jouer avec une réplique dépassant les 2 joules)*.

DOMMAGES CORPORELS

Article 222-20 du Code pénal
Le fait de causer à autrui, par la violation manifestement délibérée d'une obligation particulière de sécurité ou de prudence imposée par la loi ou le règlement **une incapacité totale de travail** d'une durée inférieure ou égale à trois mois est puni d'un an d'emprisonnement et de 15000€ d'amende.

Article R624-1 du Code pénal
Hors les cas prévus par les articles 222-13 et 222-14, les **violences volontaires** n'ayant entraîné aucune incapacité totale de travail sont punies de l'amende prévue pour les contraventions de la 4ème classe (peine encourue de 750 euros).
Les personnes coupables de la contravention prévue au présent article encourent également la peine complémentaire suivante : La confiscation de la chose qui a servi ou était destinée à commettre l'infraction ou de la chose qui en est le produit. Le fait de faciliter sciemment, par aide ou assistance, la préparation ou la consommation de la contravention prévue au présent article est puni des mêmes peines.

Article 222-13 du Code pénal
Les violences ayant entraîné une incapacité de travail inférieure ou égale à huit jours ou n'ayant entraîné aucune incapacité de travail sont punies de trois ans d'emprisonnement et de 45000 euros d'amende lorsqu'elles sont commises avec usage d'une arme.
De plus, la détention non légale d'une arme de 1ère ou 4ème catégorie, est un délit puni d'emprisonnement et devient un crime si les blessures occasionnées conduisent à une d'invalidité partielle ou totale, temporaire ou permanente.

Article 73 du Code pénal
Dans les cas de crime flagrant ou de délit flagrant puni d'une peine d'emprisonnement, toute personne a qualité pour en appréhender l'auteur et le conduire devant l'OPJ le plus proche.
La non dénonciation tient lieu de complicité et entraîne alors les personnes en connaissance du délit mais qui n'ont ni interpellé le suspect ni signaler le fait à l'OPJ le plus proche, aux mêmes risques de poursuites judiciaires et d'emprisonnement.

ARTIFICES DE DIVERTISSEMENT

Décret n°90-897 du 1 octobre 1990 portant réglementation des artifices de divertissement. Titre Ier : Dispositions relatives à l'agrément, au classement et au marquage des artifices de divertissement.



Décret n°90-897 du 1 octobre 1990 portant réglementation des artifices de divertissement. Titre Ier : Dispositions relatives à l'agrément, au classement et au marquage des artifices de divertissement.

Article 2 (abrogé au 4 juillet 2010)
Pour l'application du présent décret, on entend :

1° Par "artifice élémentaire de divertissement" un objet non destiné à être divisé, contenant un ou plusieurs produits explosifs destinés à produire des effets lumineux, sonores ou fumigènes à des fins de divertissement et, éventuellement, des charges de propulsion ou d'expulsion. L'artifice élémentaire peut contenir également des accessoires pyrotechniques ou électriques destinés à la mise à feu de ces matières et charges, tels que mèches à étoupille ou inflammateurs électriques. Il ne doit pas pouvoir amorcer la détonation d'explosifs dans des conditions normales d'utilisation ;

2° Par "pièce d'artifice" un ensemble d'artifices élémentaires reliés entre eux par des accessoires pyrotechniques ou électriques ;

3° Par "feu d'artifice" un ensemble de pièces d'artifice reliées ou non entre elles par des accessoires pyrotechniques ou électriques.

Article 3 (abrogé au 4 juillet 2010)
Les artifices de divertissement ne peuvent être produits, conservés, distribués à titre onéreux ou gratuit, utilisés ou importés que si les artifices élémentaires qu'ils contiennent sont conformes à un modèle ayant reçu un agrément dans les conditions fixées aux articles 4 à 9.

Article 12 (abrogé au 4 juillet 2010)
Les artifices élémentaires de divertissement sont classés dans les groupes définis ci-après:

Groupe K 1 : artifices qui ne présentent qu'un risque minime ;

Groupe K 2 : artifices dont la mise en œuvre, soit isolément, soit sous forme de pièces d'artifice lorsqu'ils peuvent être mis en oeuvre sous cette forme, exige seulement le respect de quelques précautions simples décrites dans une notice d'emploi ;

Groupe K 3 : artifices dont la mise en œuvre, soit isolément, soit sous forme de pièces ou de feux d'artifice, peut être effectuée sans risque par des personnes n'ayant pas le certificat de qualification prévu pour les artifices du groupe K 4, à la condition que soient respectées les prescriptions fixées dans un mode d'emploi ;

Groupe K 4 : ne peuvent être manipulés que par des personnes ayant le certificat de qualification.

La commercialisation et la fabrication des artifices est réglementé. Toutes modifications (par exemple ajouter des billes à un pétard Bison) sont interdites sans homologation.

PORT D'UNIFORME

Art. 433-14 du Code pénal
Est puni d'un an d'emprisonnement et de 15000 euros d'amende le fait, par toute personne, publiquement et sans droit :

1º De porter un costume, un uniforme ou une décoration réglementés par l'autorité publique.

2º D'user d'un document justificatif d'une qualité professionnelle ou d'un insigne réglementés par l'autorité publique ; le galon étant considéré comme un insigne.

Art. 433-15 du Code pénal
Est puni de six mois d'emprisonnement et de 7500 euros d'amende le fait, par toute personne, publiquement, de porter un costume ou un uniforme, d'utiliser un véhicule, ou de faire usage d'un insigne ou d'un document présentant, avec les costumes, uniformes, véhicules, insignes ou documents distinctifs réservés aux fonctionnaires de la police nationale ou aux militaires, une ressemblance de nature à causer une méprise dans l'esprit du public.

▸ *Porter en public un pantalon de treillis **ou** une veste militaire est autorisé, mais pas les deux simultanément.*

Port ou exhibition d'uniformes, insignes ou emblèmes nazi.

Article R645-1 du Code pénal
Est puni de l'amende prévue pour les contraventions de la 5e classe le fait, sauf pour les besoins d'un film, d'un spectacle ou d'une exposition comportant une évocation historique, de porter ou d'exhiber en public un uniforme, un insigne ou un emblème rappelant les uniformes, les insignes ou les emblèmes qui ont été portés ou exhibés soit par les membres d'une organisation déclarée criminelle [...], soit par une personne reconnue coupable [...]d'un ou plusieurs crimes contre l'humanité.

RESPONSABILTE DES ORGANISATEURS

LOI n° 2012-348 du 12 mars 2012 tendant à faciliter l'organisation des manifestations sportives et culturelles

Article L. 321-3-1 du Code civil.
Les pratiquants ne peuvent être tenus pour responsables des dommages matériels causés à un autre pratiquant par le fait d'une chose qu'ils ont sous leur garde, au sens du premier alinéa de l'article 1384 du code civil, à l'occasion de l'exercice d'une pratique sportive au cours d'une manifestation sportive ou d'un entraînement en vue de cette manifestation sportive sur un lieu réservé de manière permanente ou temporaire à cette pratique.

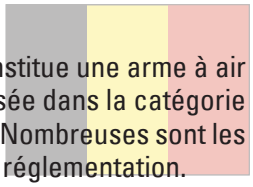
ARMES FACTICES

L'emploi des mots armes factices pour désigner les répliques d'airsoft peuvent interpeller certains joueurs. Pourtant au regard de la loi et du public, les répliques d'airsoft sont bien assimilées à des armes factices, loin de pouvoir être rangées dans la catégorie des jouets. Les jouets qui ressemblent aux armes à feu, sont par exemples un pistolet à eau en plastique fluo transparent, ou un pistolet laser aux chromes rutilants qui émet des sons électroniques, ou un petit pistolet composé de deux coques en plastique et qui tire des fléchettes, ou encore un Nerf gun. Une réplique d'airsoft, elle, a le potentiel de faire vraiment mal, et de facilement passer pour une vraie arme (les répliques de poing sont parfois utilisées pour un braquage). L'inconscient qui exhibe une réplique d'airsoft sur la voie publique est susceptible de déclencher l'intervention des forces de l'ordre. Rien n'empêche les mineurs d'utiliser un jouet, il en va tout autrement avec une réplique d'airsoft dépassant les 0.08J, considérée par le législateur comme un objet dangereux.

D'après le dictionnaire le mot factice (repris par le législateur) se rapporte à : artificiel, faux, imité. Donc, aucune ambiguïté possible, une réplique d'airsoft est bien une arme factice (ce dernier mot faisant toute la différence). Il faut être très clair sur ce point. Les airsofteurs doivent assumer le fait qu'ils jouent avec des armes factices (et non des jouets totalement inoffensifs dans leur apparence et dans leur caractéristique) et se montrer responsables en respectant la loi et les règles de sécurité inhérentes à leur usage.

LA REGLEMENTATION AILLEURS

Belgique



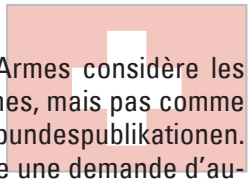
Une réplique d'airsoft constitue une arme à air ou à gaz à répétition classée dans la catégorie des armes en vente libre. Nombreuses sont les communes à renforcer la réglementation.

- L'organisation de partie d'airsoft est soumise à l'autorisation de la police.
- Les répliques sont en vente libre (sauf répliques courtes de plus de 7,5J).
- La vente des répliques est interdite aux mineurs, mais le prêt d'une réplique sous la responsabilité d'un majeur est permis.
- Seuls les vendeurs agréés (armuriers) sont autorisés à vendre des répliques.
- Les répliques doivent être transportées en toute discrétion. Il est interdit de circuler dans un lieu public avec une réplique visible.

Sont aussi interdites

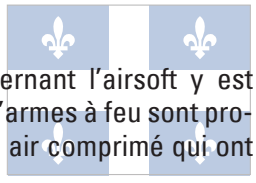
- Les exhibitions en public de groupes qui, soit par les exercices auxquels ils se livrent, soit par l'uniforme ou les pièces d'équipement qu'ils portent, ont l'apparence de troupes militaires (il est indispensable de jouer sur un terrain balisé privé ou au moins éloigné du public).
- La tenue de ou la participation à des exercices collectifs, avec ou sans armes, destinés à apprendre l'utilisation de la violence à des particuliers.

Suisse



La Nouvelle Loi sur les Armes considère les répliques comme des armes, mais pas comme des armes à feu (www.bundespublikationen.admin.ch). Ce qui implique une demande d'autorisation d'achat et de détention (www.fedpol.admin.ch), le recensement, la réglementation des équipes et des organisateurs de parties. La puissance maximum autorisée est de 560 fps et la distance minimum de tir est de 30 mètres.

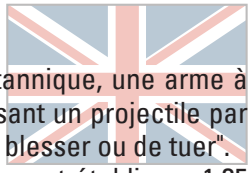
Québec



La réglementation concernant l'airsoft y est ambiguë. Les répliques d'armes à feu sont prohibées, mais les armes à air comprimé qui ont

une vélocité inférieure à 500 fps ne sont pas considérées comme des armes à feu.
Le corps des répliques doit être, complètement ou en partie, constitué de plastique transparent.
L'acquisition des répliques et des accessoires ne peut se faire que par l'intermédiaire des revendeurs agréés et locaux (importation interdite). Les répliques quittant le territoire ne peuvent pas y revenir. Les contrevenants s'exposent au minimum à la saisie du matériel.

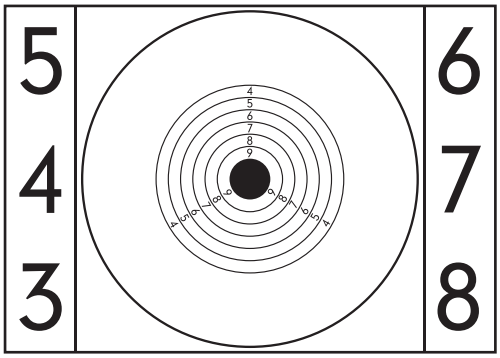
Angleterre



D'après la législation britannique, une arme à feu est "une arme propulsant un projectile par son canon, et capable de blesser ou de tuer".
Les autorités compétentes ont établi que 1.35 joules est le seuil limite au-delà duquel un objet propulsant un projectile devient une arme.

Curieusement, une réplique tirant au coup par coup est classée comme une Low Powered Air Weapon et peut atteindre jusqu'à 2.32 joules. Toutefois, si elle inflige une blessure, elle est requalifiée en arme par destination.
Une réplique pouvant tirer en rafale des billes avec une puissance supérieure à 1.35J est classée comme une arme de 5e catégorie.

- Les répliques tirant en rafales sont limitées, par les organisateurs, à 1 joule (0.2g/328fps) en CQB, 1.14 joule (0.2g/350fps) en fôret, et 2.32 joules (0.2g/500fps) pour les répliques tirant au coup par coup uniquement.
- Les répliques doivent être transportées en toute discrétion. Il est interdit de circuler dans un lieu public avec une réplique visible.
- La pratique de l'airsoft n'est autorisée que sur des terrains privés clairement délimités.
- Les tirs sur des passants ou des animaux sont interdits.



WW2 USMC rifle shooting target

TERRAIN DE JEU

L'airsoft se pratique en forêt, dans des bâtiments désaffectés ou dans des arènes de types paintball sportif (indoor/outdoor). Afin de ne pas semer le trouble dans la population les terrains de jeu doivent être assez retirés.

- Un accord écrit du propriétaire du terrain de jeu est nécessaire pour éviter d'éventuelles poursuites pénales pour violation de propriété privée ainsi que l'intervention des forces de l'ordre.
- Tout terrain accessible par des promeneurs doit être délimité par une signalisation et les autorités compétentes prévenues.
- L'airsoft est une activité réservée aux adultes, l'autorisation parentale pour un mineur ne peut pas subroger à la loi. L'accès aux terrains de jeu doit être refusé aux mineurs, leur présence en cas d'accidents expose les organisateurs à des poursuites judiciaires.

> ***Les organisateurs doivent pleinement comprendre l'absolue nécessité de se montrer vigilant et intransigeant sur le respect des règles de sécurité et de la loi, afin de préserver leurs adhérents et leurs invités, de se prémunir contre une toujours possible procédure en justice et d'assumer, face au public et aux autorités, l'image d'un airsoft responsable.***

Les parties ont lieu sur des terrains loués par des associations. Celles-ci sont censées avoir fait les démarches administratives pour obtenir l'autorisation du propriétaire et des autorités communales et pourvoir à l'assurance des participants.

Il n'est pas évident de **trouver une prochaine partie**. Les terrains de jeu se situent parfois à plusieurs dizaines de kilomètres, ce qui sans voiture implique un effort logistique conséquent.
À cette difficulté s'ajoute le filtrage ou l'absence de filtrage des joueurs. En effet, les équipes se montrent très circonspectes dans leur recrutement. À l'inverse, les terrains ouverts à tout public accueillent souvent trop de joueurs ni très fair-play, ni très sympathiques.
Trois possibilités pour **participer à une partie d'airsoft** : avoir dans ses relations un ami qui pratique déjà l'airsoft, interroger une boutique spécialisée ou parcourir le net. Les sites Internet abondent mais n'apportent que rarement

des réponses aux questions aussi basiques qu'essentielles telles que l'emplacement précis du terrain, sa configuration, la date et l'heure de des prochaines parties, le style de jeu et des joueurs ou les possibilités de covoiturages. Nombre de sites sont laissés à l'abandon ou se contentent d'être des blogs nombrilistes et puérils.

Un essai avec une association permet de se faire une bonne idée du type de joueurs, de jeu et du terrain dont elle dispose. De grandes disparités existant entre les équipes, il est préférable, avant d'adhérer, d'en essayer plusieurs.

Fin 2009 et début 2010 ont été créées une fédération et une union française d'airsoft. Elles aspirent à devenir les porte-paroles officiels de l'activité. Une fédération forte est capitale pour le développement de la communication, de l'accessibilité et de la rationalisation de l'airsoft. Hélas, l'expérience a déjà été tentée sans succés.
L'exploit pour parvenir à un airsoft fort, structuré, de qualité, sans dérive mercantile, reste considérable. C'est dans le contexte actuel, une utopie.

Majoritairement, la frilosité, la modicité et la phobie de l'autorité dont font preuves les associations constituent de redoutables obstacles. L'évolution de l'airsoft reste tributaire de l'évolution des mentalités ou peut-être d'une organisation qui ne soit ni une association ni une pseudo fédération.

Il ne suffit pas d'avoir une réplique pour être un airsofteur.

L'AIRSOFT EN FRANCE

Contrairement au paintball, l'airsoft fait figure de parent pauvre. L'amateurisme, "l'esprit associatif" dominent le milieu français de l'airsoft.

Une bande de copains se prend d'intérêt pour l'airsoft, veut s'affirmer en créant une association loi 1901 et recrute par cooptation. Le temps passe, la vie professionnelle et familiale, ou les inévitables divergences, l'égocentrisme, préludes aux luttes intestines, rattrapent les fondateurs. L'association devient alors moribonde, avant de péricliter. Fin de l'histoire.

REGLE D'OR

POUR NE PAS CAUTIONNER UN AIRSOFT MEDIOCRE

DONNANT LIEU A DES DERIVES, DES ACCIDENTS ET DES DECEPTIONS

Les joueurs aspirant à un jeu de qualité indissociable de l'application effective des **règles de sécurité** et du **fair-play**, auront tout intérêt à **boycotter** les sessions de jeu "gérés" par des Organisateurs permissifs, dont les signes les plus fréquents d'incompétence sont :

- Pas de règles du jeu et de sécurité sur leur forum,
- Pas de passage au chrony avant la partie,
- Pas de sanction en cas de faute grave,
- Leur passivité face à des joueurs équipés de répliques dépassant les 2 joules, de hachettes, de baïonnettes, de machettes, poignards et autres armes.



SITES INTERNET ET PRESSE SPECIALISEE

images cliquables

AIRSOFTNEWS





Information

(INTENTIONALLY BLANK)



Les organisateurs de parties d'airsoft (à l'exception du Airsoft Speed Shooting) ont toute latitude pour formuler leur propre règlement. Cependant, les organisateurs gagneront du temps et profiteront avantageusement de l'expérience des autres organisations en s'inspirant des règlements accessibles sur Internet.

Cet ouvrage propose une sélection de règles éprouvées, y ajoutant quelques variantes et quelques nouveautés, afin d'améliorer encore la sécurité et la jouabilité.

BILLISTIQUE LESIONNELLE

Les photos impressionnantes de la page suivante sont là pour montrer ce qui peut éventuellement arriver quand un joueur ne respecte pas les consignes de sécurité, ou décide de jouer sans protection du visage.

Habituellement, une bille d'airsoft tirée depuis une distance de 15 mètres se fait à peine sentir. La même bille tirée depuis une distance de 10m pique déjà plus fort, à 5m c'est une piqûre aiguë qui va marquer la peau. Toutefois l'impact peut-être partiellement ou totalement absorbé par l'équipement.

En airsoft les blessures sont relativement rares, elles sont le fait de la malchance, de la négligence, de l'imprudence, de la bêtise, ou du non respect des règles de sécurité.

La sévérité d'un impact dépend de la puissance de la bille (exprimé en joules, en fonction de la vitesse ET du poids de la bille), de la présence (ou l'absence) de protection (vêtement, équipement), de la morphologie et de la physiologie (âge, état de santé) du joueur touché.

Impact sur la Peau : Selon The Home Office and the Forensic Science Service, à partir de 1,35 joules, un impact sur la peau nue ou seulement protégée par un mince vêtement serré, laisse une marque rouge persistante de 2 à 4 semaines. Entre 1,5 et 1,9 joules, la contusion s'accompagne d'un léger saignement. À partir de 2 joules la bille pénètre de quelques millimètres dans la peau.

Impact dans un Œil : Les yeux sont bien sûr la zone la plus sensible. La plupart du temps les blessures se situent dans le segment antérieur de l'œil et ne sont pas aussi graves que celles attribuées au billes de pain(t)ball. L'hyphéma (épanchement de sang dans la chambre antérieure de l'œil) est le traumatisme le plus fréquemment rencontré dans ce type de blessure et se résorbe en quelques semaines. Les séquelles (permanent) peuvent aller d'une légère perte d'acuité visuelle (pouvant s'aggraver avec les années) jusqu'à la cécité (extrêmement rare).

Impact sur une Dent : 0,6 Joules suffisent pour casser une incisive. C'est l'accident le plus désagréable qui se rencontre sur les terrains d'airsoft. Ce type d'accident n'est pas fréquent. Les frais dentaire coûtent le prix d'une ou deux répliques haut de gamme. C'est également une perte de temps et des souffrances en perspective. La perte d'une incisive peut s'accompagner d'un sentiment de gêne profonde en public.

Afin de limiter les risques, outre le respect des règles de sécurité, le bon sens, le fair-play, les **protections individuelles** sont les bienvenues:

- Lunettes de protection, solide et fermées, sont obligatoires.
- Il est fortement recommandé de porter un demi masque protégeant la partie inférieure du visage (parfois les oreilles) ou un masque intégral couvrant l'ensemble du visage.
- Des vêtements, pas trop serrés, couvrant tout le corps.

BLESSURES PAR BILLES



- Des genouillères, des coudières, des gants, un couvre-chef, un shemagh.
- Gilet tactique (facultatif). Il fournit une bonne protection mais provoque une perte d'agilité, il est lourd donc fatiguant.

Certaines pathologies telle que l'hémophilie, l'hypertension, un problème cardiaque ou des troubles comportementaux, sont incompatibles avec la pratique de l'airsoft.

Les principaux dangers en airsoft sont plutôt liés aux **chutes et aux collisions** (contre la crosse de sa réplique ou un obstacle).
À chaque session de jeu les organisateurs veilleront à prévoir au moins un secouriste et une trousse complète de premiers soins.

Il y a probablement beaucoup moins d'accidents en airsoft que dans bien d'autres activités physiques. Un bon joueur d'airsoft est quelqu'un de raisonnable (c'est d'ailleurs un critère d'appréciation), les parties se déroulent dans une ambiance cordiale, où les joueurs se respectent et s'apprécient. C'est encore plus évident si les joueurs se connaissent et jouent régulièrement ensemble.

La sécurité laisse beaucoup plus à désirer dans les parties ouvertes à tout public, comptant plus de 20 joueurs, sans organisateurs ou avec des organisateurs laxistes dans l'application les règles de sécurité.

> ***La puissance d'une réplique ne reflète ni son efficacité, ni celle de son propriétaire.***

À titre d'exemple, un M4 Tokyo Marui à 280fps est meilleur, en termes de précision et de portée, qu'un M4 Jing Jong à 370fps.

VERIFICATION DES REPLIQUES

Le Hop-up

Habituellement, le passage au chrony se fait hop-up à zéro et des billes de 0,20g parce que les répliques sont censées être à pleine puissance sans le frein du hop-up. Quid des répliques à gaz et de leur puissance fluctuante? Quid des tricheurs qui attendront d'avoir passé la vérification du chrony pour bidouiller leur réplique? Quid des joueurs qui passent le chrony avec des billes plus lourdes en annonçant des 0,20g (comment les organisateurs peuvent-ils distinguer une bille de 0,20g d'une bille de 0,30g?) ou qui vont utiliser en toute bonne foi des billes plus lourdes après le passage au chrony?

Il est plus sécure que les Orgas fournissent les billes de 0.20g pour le passage chrony et procéde à des contrôles inopinés durant la session.

La Puissance

En airsoft, la douleur n'est ni utile ni fair-play. Afin de limiter les risques d'accidents et de maintenir une ambiance de jeu sans crispation, la puissance des répliques ne doit jamais excéder 2 joules et une Distance Minimum de Tir est imposée.
La vérification de la puissance des répliques se fait, avant la première partie, à l'aide d'un chronographe (chrony).

Trois options

A. Les joueurs utilisent leurs billes sauf pour le passage chrony qui se fait avec des billes de 0.20g, fournies par les Orgas.

Inconvénient: Les joueurs qui vont utiliser des billes de plus de 0.20g vont faire plus mal.

B. Les joueurs utilisent leurs billes pour le pas-

sage chrony et pour jouer.

Inconvénient: Les joueurs peuvent se tromper ou mentir sur le poids de leurs billes au passage chrony.

C. Les joueurs utilisent uniquement les billes fournies par les Orgas. Les répliques secondaires (pour les tirs à courtes distances) sont limités à la 0.20g, les répliques principales à la 0.25g. Les utilisateurs de bolts peuvent utiliser leurs billes.

Remarques

- Aucune réplique dépassant la puissance autorisée ne sera admise dans le jeu.
- Sur les répliques d'une puissance supérieure à 1,49J, le sélecteur de tir en automatique doit être désactivé sans possibilités de réactivation au cours du jeu.
- La mesure au chrony devrait se faire hop-up préréglé par le joueur et non pas à zéro.
- ATTENTION, la puissance des répliques au gaz varie considérablement en fonction de la température ambiante et de celle du chargeur.
- **Les répliques de classe 4** (voir plus loin) **sont réservées exclusivement aux joueurs confirmés.**
- Si des joueurs s'opposent à l'utilisation d'une réplique de classe 4 par un autre joueur, cette réplique ne sera pas admise dans le jeu.
- Les joueurs se familiariseront à l'appréciation des distances grâce des cibles situées à 2, 5, 10, 15 et 20 mètres dans la Zone de Test.
- Le non-respect des DMT est une infraction aux règles de sécurité.
- Les billes en verre, en céramique ou en métal sont strictement interdites en jeu.
- Des vérifications inopinées de vélocité, peuvent être effectuées durant les phases de jeu, entre les phases de jeu.
- Les vérifications sont plus souples avec des joueurs qui se connaissent et jouent régulièrement ensemble.

La limite des 2 joules n'est pas un but, c'est juste une limite.

La Cadence

Des répliques sont modifiées de façon à avoir une cadence dépassant les 900 billes minutes. De telles cadences sont excessives, elles accroissent le risque de blessures, de mécontentement et sont contraire à l'esprit fair-play.
Une manière simple de contrôler la cadence et de demander au joueur, avant de quitter le stand de tir, de tirer en rafale à vide. Le son produit (saccadé ou presque continu) permet de déterminer empiriquement si la réplique dépasse les 900rpm.

Energie Développée

Billes ▸ / m/s	FPS ▾	0,12g	0,20g	0,23g	0,25g	0,28g	0,30g	0,36g	0,40g	0,43g
79	**260**	0.38J	0.63J	0.72J	0.79J	0.88J	0.94J	1.13J	1.26J	1.35J
82	**270**	0.41J	0.68J	0.78J	0.85J	0.95J	1.02J	1.22J	1.36J	1.46J
85	**280**	0.44J	0.73J	0.84J	0.91J	1.02J	1.09J	1.31J	1.46J	1.57J
88	**290**	0.47J	0.78J	0.90J	0.98J	1.09J	1.17J	1.41J	1.56J	1.68J
91	**300**	0.50J	0.84J	0.96J	1.05J	1.17J	1.25J	1.51J	1.67J	1.80J
95	**310**	0.54J	0.89J	1.03J	1.12J	1.25J	1.34J	1.61J	1.79J	1.92J
98	**320**	0.57J	0.95J	1.09J	1.19J	1.33J	1.43J	1.71J	1.90J	2.05J
101	**330**	0.61J	1.01J	1.16J	1.26J	1.42J	1.52J	1.82J	2.02J	2.18J
104	**340**	0.64J	1.07J	1.24J	1.34J	1.50J	1.61J	1.93J	2.15J	2.31J
107	**350**	0.68J	1.14J	1.31J	1.42J	1.59J	1.71J	2.05J	2.28J	2.45J
110	**360**	0.72J	1.20J	1.39J	1.51J	1.69J	1.81J	2.17J	2.41J	2.59J
113	**370**	0.76J	1.27J	1.46J	1.59J	1.78J	1.91J	2.29J	2.54J	2.74J
116	**380**	0.81J	1.34J	1.54J	1.68J	1.88J	2.01J	2.42J	2.68J	2.89J
119	**390**	0.85J	1.41J	1.63J	1.77J	1.98J	2.12J	2.54J	2.83J	3.04J
122	**400**	0.89J	1.49J	1.71J	1.86J	2.08J	2.23J	2.68J	2.97J	3.20J
125	**410**	0.94J	1.56J	1.80J	1.95J	2.19J	2.34J	2.81J	3.13J	3.36J
128	**420**	0.98J	1.64J	1.89J	2.05J	2.30J	2.46J	2.95J	3.28J	3.53J
131	**430**	1.03J	1.72J	1.98J	2.15J	2.41J	2.58J	3.09J	3.44J	3.70J
134	**440**	1.08J	1.80J	2.07J	2.25J	2.52J	2.70J	3.24J	3.60J	3.87J
137	**450**	1.13J	1.88J	2.16J	2.35J	2.64J	2.82J	3.39J	3.76J	4.05J

A NOTER : les billes légères ne sont pas en adéquation avec une réplique puissante.

Distances Minimum de Tir

Afin de limiter les risques d'accidents liés à la puissance des impacts de billes, les joueurs sont tenus de respecter une Distance Minimum de Tir (entre le tireur et sa cible). Plus une bille parcours de distance moins son impact est puissant.

- Les lance-grenades et certaines répliques de fusils à pompe, sont assimilés au tir en rafale.
- Tirer en semi-automatique signifie ne tirer pas plus de 2 billes par secondes.

La Classe permet aux Marshals (et aux joueurs) de classer rapidement une réplique selon sa puissance. Une nouvelle vérification de la classe est effectuée à chaque changement (billes, gaz, upgrade) influant sur la puissance.

En CQB (Close Quarters Battle) – Privilégier le tir semi automatique et n'autoriser que les billes de 0,20g.

- En Faible Luminosité, à cause des risques augmentés de tirs à courtes distances, seuls les tirs en semi-automatique sont autorisés.

Vitesse	Joules max	Classe	Coup par Coup	Rafales	Type de réplique	BBs max
jusqu'à **290FPS**	0.78	I	à partir de 1m	à partir de 10m		0.20
jusqu'à **350FPS**	1.14	II	à partir de 5m	à partir de 15m		0.20 0.25
jusqu'à **390FPS**	1.41	III	à partir de 15m	**interdites**	Snipe*	0.28
jusqu'à **440FPS**	1.80	IV	à partir de 20m	**interdites**	Bolt*	>0.28

* Réplique avec un canon interne de 45cm minimum et une lunette de visée, Coup par coup signifie 2 billes maxi par seconde.

REGLES COMPLEMENTAIRES DE SECURITE

Protection Oculaire

Le port de lunettes ou de lunettes-masque de protection est obligatoire dans la Zone de Jeu. Cela peut être des lunettes ou lunettes-masque de tir, de protection ou un masque intégral d'airsoft (voir page 6-5). La seule protection de lunettes ordinaire, de sport ou de soleil est insuffisante et donc proscrite.

- Les organisateurs se réservent le droit de vérifier la solidité des protections oculaires (par un tir à 2 joules).
- Le port d'une protection oculaire est permanent dans la Zone de Jeu. Si, pour une raison impérative, un joueur devait enlever sa protection oculaire, il doit le faire le visage incliné vers un obstacle le protégeant des tirs directs (arbre, mur, etc.). Une paire de lunettes de secours pourrait figurer dans l'équipement.
- Les porteurs de lunettes ont le choix entre s'équiper d'un masque assez large autorisant le port simultané de leurs lunettes de vue ou investir dans des inserts proposés avec des grandes marques de lunettes tactiques ou des inserts fabriqués en Asie à moindre coût.

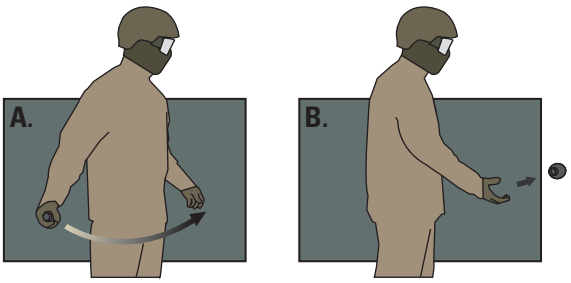
Répliques de Grenades à Main

Leur emploi ne peut se faire qu'avec l'approbation des organisateurs.

- Les utilisateurs doivent impérativement porter des gants (pas des mitaines).
- Le lancer d'une grenade ne peut se faire que par en dessous (voir illustration).
- Il est strictement interdit de lancer directement une grenade sur un joueur.
- Il est strictement interdit de lancer intentionnellement une grenade à moins d'un mètre d'un joueur.
- Les éliminations par une grenade factice étant sources à contestations, ces grenades seront remplacées par des grenades d'airsoft projetant des billes.

Ne sont pas autorisés

- Les grenades artisanales et les grenades factices en métal (et les vraies!).
- Les grenades ayant un contenu salissant du type farine, talc, plâtre, peinture, etc.



Lance-Grenades

Les tirs directs (avec une DMT de 5m) comme les tirs indirects sont autorisés (tir en cloche).



Mines

Leur emploi ne peut se faire qu'avec l'approbation des organisateurs.

Ne sont pas autorisés

- Tous types de mines artisanales non approuvées par les Orgas.
- Les contenus salissants.
- L'enfouissement (dégrade le terrain).





Fumigènes

Leur emploi ne peut se faire qu'avec l'approbation des organisateurs.

- Les fumigènes artisanaux sont interdits.
- Ils ne peuvent être utilisés qu'en extérieur, jamais en intérieur.
- Ils sont strictement interdits dans un milieu propice à un incendie (ex : végétation sèche).
- Les fumigènes produisant une fumée blanche sont interdits.





Comportement

- Les altercations verbales ou physiques sont rigoureusement interdites.
- Les propos insultants fondés sur la race, la couleur, le sexe, l'orientation sexuelle, la religion, les convictions politiques, la langue, l'âge, la condition sociale, ou l'origine ethnique peut amener à l'exclusion;
- Les femmes seront l'objet d'une protection particulière de la part des Orgas. Aucune blague sexiste ou comportement déplacé ne sera toléré.
- Les participants doivent considérer et appliquer les règles de sécurité avec diligence.
- Tout comportement dangereux, provocateur, ostentatoire, contraire aux bonnes mœurs ou à l'ordre public, entraînera une réaction appropriée de la part des Orgas.
- À l'issue du jeu, les joueurs doivent récupérer tout ce qu'ils ont laissé derrière eux (restes de grenades, de mines, détritus, emballages alimentaires), à l'exception des billes.
- Les joueurs doivent s'efforcer de respecter le terrain, l'environnement (pas de prélèvement sur la végétation pour parfaire un camouflage, pas de tirs en direction des animaux).
- Interdiction de prendre position dans un arbre ou tout autre endroit présentant un risque.









Objets Interdits

- Toutes armes pouvant causer un danger pour la sécurité publique (baïonnette, poignard, push dagger, machette, matraque, etc.).
- Les symboles ostentatoires d'appartenance politique, ethnique ou religieuse (autre que fictifs prévus par le scénario).
- Tout engin pyrotechnique (excepté accord préalable des organisateurs).
- Les dispositifs de vision nocturne non conformes, voir page 8-15.
- Tous les lasers.

Intrusion

Si lors d'une partie, une personne extérieure au jeu venait à s'aventurer sur le terrain, les joueurs doivent :

- Cesser immédiatement de jouer, mettre la sûreté et annoncer haut et fort :"Halte au jeu, visiteur".

- Les joueurs proches du visiteur déposent leur réplique, ôtent cagoule et casque (mais conservent leur protection oculaire) dans un geste qui se veut rassurant.

-Un Orga se chargera d'aller à la rencontre du visiteur, mais si est seulement si la situation le nécessite, un joueur, après avoir salué le visiteur, se dirigera tranquillement vers celui-ci pour lui expliquer, toujours très courtoisement, qu'il s'agit d'un jeu et que même si les répliques ressemblent à de vraies armes ce sont bien des "jouets", qui exigent cependant le port d'une protection oculaire.
- La partie reprendra à l'annonce d'un Orga.



Incident ou Accident

En cas d'incident ou d'accident survenant durant la partie, les joueurs doivent:

- Cesser immédiatement de jouer, basculer le sélecteur de la réplique sur "Safe"et annoncer haut et fort : "Halte au jeu, accident", prévenir par radio ou faire relayer l'information par les autres joueurs jusqu'à un organisateur qui prendra les mesures nécessaires.

RESPECT, CONVIVIALITE

L'airsoft est une communauté, ouverte et conviviale (normalement); amabilité et fair-play sont de rigueur. L'airsoft n'est ni pour les asociaux, ni pour les psychopathes.
Les bonnes manières font partie intégrante du fair-play, c'est une marque de respect.

Quelques principes simples favorisent une ambiance détendue et fraternelle

- Arriver à l'heure.
- Saluer les personnes présentes.
- Se rendre rapidement aux briefings.
- Être attentif pendant les briefings.
- Discuter avec les autres joueurs.
- Favoriser un travail d'équipe (un binôme c'est bien, un groupe c'est mieux).
- S'abstenir de critiquer le scénario lors du briefing, garder les commentaires pour le débriefing.
- Signaler aux organisateurs tout problème pendant le jeu plutôt que rétrospectivement sur un forum.
- Au lieu de s'emporter et de régler ses comptes soi-même, faire appel à un Marshal, à défaut le faire de manière calme est courtoise.
- Jouer fair-play!

En airsoft on ne dit pas	Mais
Arme, Flingue :	Réplique, BB gun, Arme factice *(c'est bien une arme si elle dépasse les 2J)*
Fusil :	Réplique d'épaule
Pistolet :	Réplique de poing
Mort :	Eliminé ou Out
Tuer :	Eliminer ou Neutraliser
Ennemi :	Adversaire, Méchant, Hostile, Tango
Balles :	Billes
J'ai encore été éliminé :	J'ai encore appris un truc
Je suis désolé, je m'excuse :	Pardon, toutes mes excuses
Espèce de # @ ☠ :	Vite, un Marshal



Le rappel du vocabulaire se fera de manière amicale (surtout pas sur le ton de la remontrance ou du reproche).



Tir en semi uniquement, la fausse bonne idée

Tous les joueurs, à l'exception de ceux qui ont une réplique de mitrailleuse, sont limités au tir au coup par coup (pas de tir en full auto). Cette règle facultative peut, de prime abord, rebuter ou frustrer nombre de joueurs, mais rapidement on comprend que c'est un petit sacrifice pour deux avantages non négligeables: celui de **limiter grandement les touches douloureuses multiples et simultanées ainsi que les conflits liés aux overkill.**

- Les joueurs équipés d'une réplique de mitrailleuse ont droit à des rafales de 3 à 7 billes.

Cette règle à toutefois des effets pervers. Les joueurs modifient la détente de leur réplique afin qu'une légére pression suffise pour tirer, la cadence devient proche de full auto. Les joueurs se disent que puisque leur réplique est limitée (pas bloquée) en semi, ils peuvent la pousser jusqu'à 390 FPS.



ORGANISATION DU TERRAIN DE JEU

Zone Neutre

La Zone Neutre, Dead Zone ou Green Zone, est protégée (en théorie) des billes provenant de la Zone de Jeu par un filet synthétique.

La ZN est exclusivement dédiée :

- Au stockage des affaires des joueurs.
- Au ravitaillement (billes, batteries, boisson, nourriture, …)
- Au public.
- A l'accueil des joueurs éliminés (sauf si des Points de Redéploiement sont prévus dans la Zone de Jeu) et des joueurs attendant d'entrer dans le jeu.

Rappel

Tout joueur actif entrant dans une ZN en cours de partie est éliminé.

- ***Port facultatif d'une protection oculaire,***
- ***Le sélecteur de tir reste sur la sûreté,***
- ***Aucun chargeur n'est engagé,***
- ***Réplique secondaire à la sûreté, rangée dans son holster,***
- ***Les répliques sont diriger vers le sol, jamais à l'horizontale, ni vers quelqu'un,***
- ***Poser la réplique au sol ou la porter à l'aide d'une sangle,***
- ***Il est interdit de tirer dans, depuis, vers ou à travers une Zone Neutre.***

Zone de Test

Les joueurs peuvent y tester/régler leurs répliques. Un chrony et des cibles sont à disposition, placées à 2-5-10-15-20-30-40 et 50 mètres (pour vérifier la portée et la précision ainsi que de se familiariser avec les DMT).

- ***Port obligatoire d'une protection oculaire.***
- ***Une réplique doit toujours être considérée comme prête à tirer.***
- ***Diriger le canon vers le sol, jamais à l'horizontale, ni vers quelqu'un.***
- ***L'index doit rester le long du pontet, jamais sur la détente, jusqu'au tir.***

La Zone

La Zone, Zone de Jeu, Zone de Combat, Battlezone, ou Free Fire Zone est la partie du terrain où se déroulent les affrontements.

On y trouve aussi les :

Camps de Base – Points de départ et points de ralliement pour les joueurs éliminés, il abrite le ravitaillement dans une malle ou un autre contenant (un joueur souhaitant s'approvisionner pendant les pauses y dépose ses billes, du gaz, une boisson).

Poste Médical Avancé – Points de ralliement des joueurs éliminés venant s'approvisionner en Vies (voir plus loin la règle sur les Medics).

Points d'Insertion, Drop Zone, Landing Zone – Endroits par lesquels les joueurs entrent dans la ZJ.

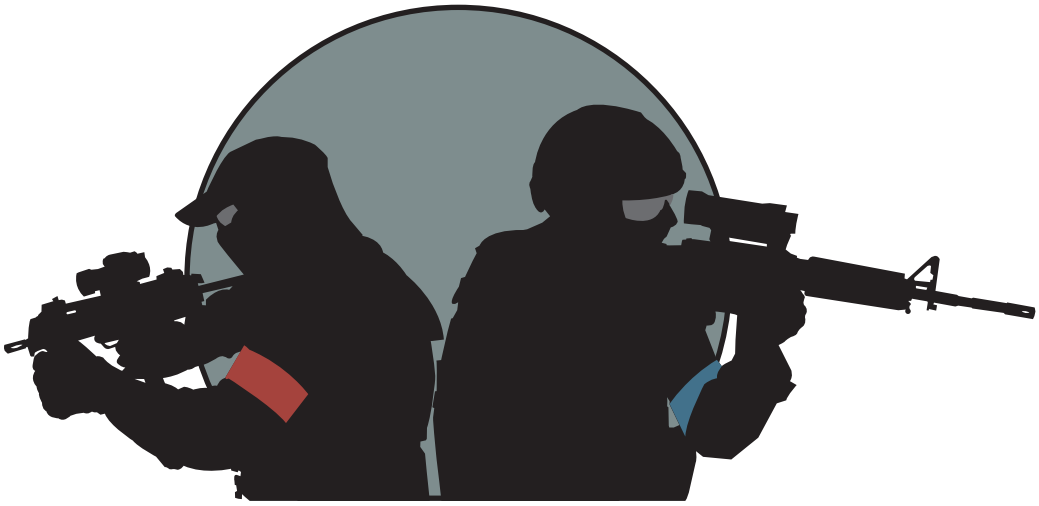
Zones d'Extraction ou d'Exfiltration – Endroits par lesquels les joueurs sont censés quitter la Zone de Jeu (dans le scénario).

- ***Port obligatoire d'une protection oculaire,***
- ***L'index doit rester le long du pontet, jamais sur la détente, jusqu'au tir,***
- ***Ne pas diriger la réplique vers un joueur ami,***
- ***Ne jamais tirer sur un joueur sans lunettes de protection,***
- ***Éviter les tirs à la tête, les rafales (+ de 2 BBs) dans la tête sont proscrites,***
- ***Ne jamais tirer sur un non-participant, animaux inclus.***
- ***Respecter les Distances Minimum de Tir.***

AVANT DE RENTRER EN ZN

- ***Ôter le chargeur et tirer à vide, réplique à l'envers,***
- ***Basculer le sélecteur de tir sur la sûreté.***

(INTENTIONALLY BLANK)



TOUCHES

Tout joueur est Éliminé si

A. Il est atteint par une bille (provenant d'une réplique, d'une mine, ou d'une grenade).
La touche est non valide si le tireur a transgressé les règles du jeu ou les règles de sécurité.

B. Il est surpris et "Freezé" (si la règle du Out verbal est active) par un joueur se trouvant trop près de lui pour tirer.

C. Il tire une rafale (+ de 2 billes) en deçà de la DMT, dans la tête (cou inclu) d'un adversaire (si seule la tête dépasse, il suffit de tirer en coup par coup). La touche est non valide, la cible continue de jouer.

D. Il est touché par le tranchant d'un couteau en plastique souple.

E. Encore actif, il entre dans une ZN ou franchit les limites extérieures de la ZJ.

F. Il est déclaré "Out" par un Marshal.

G. Il déclare forfait.



Le Joueur Éliminé Doit

1. Déclarer "Out" ou **"Touché"** à voix haute, une à deux fois.

2. Sortir et **agiter son indicateur de touche** (carré de tissu orange). Cette technique limite les overkills.

3. Rejoindre rapidement son Point de Redéploiement, son Camp de Base, son Poste Médical Avancé ou la Zone Neutre (en s'éloignant de la zone de Jeu et non pas en la traversant pour éviter un détour).

De plus le joueur éliminé doit

- Placer le sélecteur de sa réplique sur SAFE.
- Porter sa réplique de manière non menaçante.
- Se déplacer en montrant bien son indicateur de touche.
- S'abstenir de tirer ; de donner l'avantage à son équipe en s'interposant comme bouclier ; de communiquer (sauf avec un Medic) ; d'échanger ou de partager du matériel avec un joueur actif.

Définition de Overkill – C'est lorsqu'un joueur, après s'être déclaré éliminé, continue de recevoir des billes. Expérience particulièrement désagréable et parfaitement inutile. Il est donc impératif, pour limiter l'overkill, une fois éliminé, de clairement signifier la touche de manière audible (en criant "Out") et visuelle (indicateur de touche mit en évidence), de quitter la zone sans s'exposer inutilement.

Définition de Overshoot – Certains joueurs ont "besoin" de recevoir une rafale (donc plus d'une bille à la fois) pour sentir et déclarer la touche.

REGLES PARTICULIERES

Impact sur la réplique

Si une réplique est touchée par une bille, elle devient inutilisable jusqu'à la fin de la partie. Il faut alors utiliser la réplique secondaire. Un joueur qui n'a plus de réplique à sa disposition est "Out".
Cette règle sanctionne les tirs à la libanaise.

Adversaire Trop Proche

Deux Options possibles

A. Out Verbal

Si un joueur est surpris par un adversaire situé en deçà de sa DMT, le joueur annoncera un "Freeze" (plus rapide à dire et moins ambigu que "T'es Out" ou "Pan t'es mort") tout en pointant sa réplique vers les jambes de l'adversaire, ce dernier ne devra ni tenter de fuir, ni tenter de riposter.
Le cas échéant le Out sera déclaré par un Marshal.

- C'est le premier des joueurs faisant l'annonce qui l'emporte.
- Valable uniquement pour les distances inférieures à 10 mètres.
- Les joueurs à l'intérieur d'un véhicule ou d'un bunker, ne peuvent pas être éliminés de cette manière.
- Le freeze ne s'applique que sur un individu à la fois (mais on peut les enchaîner), pas sur un groupe.

Basé sur : c'est-celui-qui-dira-le-plus-vite-qui-gagne. Les abus et les dérives sont fréquents. Il n'est pas vraiment sportif.

Puisque même à 2 mètres on peut rater sa cible, le Freeze donne un avantage non justifié à son utilisateur.

Censé limiter les tirs douloureux, il a plutôt tendance à ne pas responsabiliser les joueurs autant qu'avec le Out Physique.

B. Out Physique

- Les joueurs sont équipés de couteaux en plastique souple dont ils utilisent le tranchant pour toucher leur cible. Les coups d'estoc (avec la pointe) sont interdits. Attention à un réflexe défensif imprévisible potentiellement dangereux.
- Les joueurs dégainent leur réplique secondaire systématiquement en cas de suspicion d'un engagement imminent à très courte distance. Seuls les tirs au coup par coup sont autorisés.
- Les joueurs n'ayant pas de réplique de classe 1, doivent respecter leur DMT et prendre de la distance pour engager un adversaire trop proche (rappel: un tir en-deça de la DMT est non valide).
- Si les deux joueurs ont en main des répliques de classe 2 ou plus :
Duel! C'est à celui qui dégainera le plus vite sa réplique de classe 1 et touchera son adversaire (celui qui tire avec sa réplique longue est éliminé d'office).
- Pour une élimination silencieuse un joueur tire, avec sa réplique de classe 1, accompagné du geste "Silence" afin que le joueur éliminé comprenne qu'il doit quitter les lieux discrètement sans passer devant son groupe et sans crier Out.

Remarques

- Un joueur peut se déclarer Out volontairement.
- Il est fortement recommandé aux joueurs de privilégier un AEP (voir page 7-4), moins puissants leur DMT n'est que d'un mètre. Ils permettent un Out Physique autrement plus excitant qu'un litigieux Out Verbal ou qu'une élimination douloureuse à cause d'un GBB trop puissant.

Ricochets

La touche n'est pas valide si une bille rebondit avant de toucher le joueur.

Grenades à Main

- Un joueur n'a droit qu'à une ou deux grenades à main par partie.
- Les grenades factices sont sans effet, seules sont valables les grenades projetant des billes.
- Au moins une bille doit toucher la cible pour qu'elle se déclare éliminée. Donc, s'abriter derrière un couvert dure, aussi mince soit-il, protège la cible.
- Les Flashbangs n'ont qu'un effet "étourdissant", elles n'éliminent pas.
- En fin de partie, les joueurs récupèrent les restes des grenades utilisées.

Règles Valables sur les OP Kaboom-Airsoft

- Les grenades GP-2, GR-2, Kyou M84 (135db) et Tornado, ne sont pas autorisées.

Mines

- Au moins une bille doit toucher le joueur pour le mettre "Out".
- Interdiction d'enfouir une mine (cela dégrade le terrain).
- Les fils piège ne doivent en aucun cas entraver les jambes du piégé.
- Après la partie, les joueurs récupèrent leurs mines disposées sur le terrain.

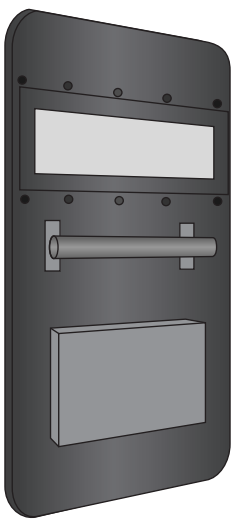
Tir en Aveugle et Tir en Cloche

Le tir en aveugle (aussi appelé "tir à la libanaise") qui consiste à tirer en direction supposée de la cible en tenant la réplique à bout de bras hors du couvert, **est interdit**. Ceci afin d'éviter de tirer en rafale sur une tête, de faciliter le travail d'un highlander (celui qui ne déclare pas une touche), ou de tirer sur un non participant.

Bouclier Tactique

Taille maximum 60cmx100cm, poids minimum 4kg, avec ou sans fenêtre, meurtrière ou échancrure.

- Le porteur n'a droit qu'à une réplique de poing.
- Les billes de grenades (à main ou de 40mm) ne sont d'aucuns effets sur le bouclier, seul compte une bille touchant le porteur (un bouclier offre la même "protection" que pour les joueurs s'abritant derrière un obstacle **rigide** mais fin).
- Deux boucliers maximum par équipe.
- Le porteur, une fois éliminé, quitte la ZJ avec son bouclier.



TYPES DE RETOURS EN JEU



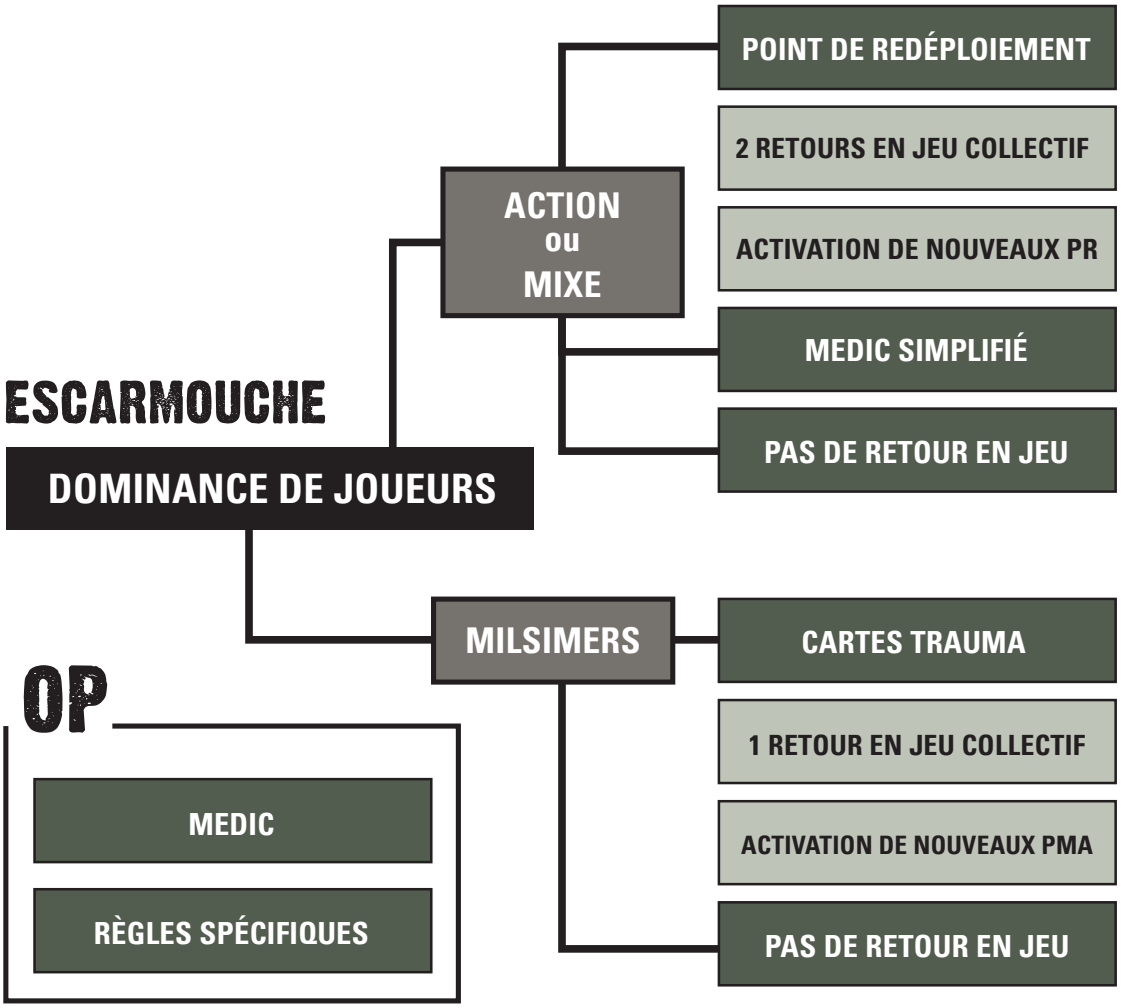
Déterminer la manière dont les joueurs éliminés vont ou non revenir en jeu est capital pour un jeu dynamique et équilibré. Les critères à prendre en compte par les organisateurs sont : le scénario, le terrain, l'expérience et le style de jeu des joueurs.
Le choix du type de retour en jeu peut évoluer au cours des parties afin de s'adapter aux changements des différents critères.
Des Retours en Jeu trop lents ou trop rapides provoquent mécontentements, agacements et ennui.

- Les règles de Retour en Jeu sont déterminés selon :

- le format du jeu (escarmouche ou OP)
- le style de jeu dominant (jeu individualiste et brouillon façon Insurgés ou coopératif et maitrisée façon MilSimers). Voir l'organigramme d'aide à la décision page suivante.

- Les Retours en Jeu Individuels ne favorisent pas un jeu coopératif.
- Les Retours en Jeu qui se limitent à être simplement touché par un Medic (ou pire, par n'importe quel joueur ami) sont une aberration sur le plan tactique (quel bénéfice pour l'adversaire ?) Idem pour les respawns se faisant à proximité d'un combat.





A. Redéploiement (Respawn)

Redéploiements illimités

Les joueurs éliminés doivent juste se rendre à leur Point de Redéploiement afin de réintégrer la partie en cours sans limitation du nombre de retours en jeu.

- Plus adapté à des joueurs novices.

Redéploiements limités

- Le nombre de vies peut être symbolisé par un bracelet élastique dont le joueur dépose un exemplaire à son Point de Redéploiement avant chaque retour en jeu.
- Un joueur qui ne dispose plus de vies, se rend en Zone Neutre ou à son Point de Redéploiement, jusqu'à la prochaine partie.
- Limité à 2 ou 3 vies.

Options de Redéploiement

Retour en Jeu Individuel

Les joueurs éliminés patientent à leur Point de Redéploiement durant 5 à 10 min avant de repartir en jeu. Le temps est décompté à partir de la touche (chaque joueur doit avoir une montre et gérer son temps d'attente). Le passage au Point de Redéploiement reste obligatoire.

Retour en Jeu Collectif

Tout joueur éliminé se rend à son Point de Redéploiement (PR) et repart jouer dès que 2 à 5 joueurs sont réunis au PR. Cela permet aux joueurs de repartir en groupe, de s'associer. Le retour en jeu collectif est à privilégier par rapport au retour en jeu individuel.

Remarques

- En quittant le Point de Redéploiement, chaque joueur dispose de 5 secondes d'immunité (il ne peut ni tirer ni être éliminé).



B1. Medics et Cartes Trauma

Un jeu de Cartes Trauma est attribué à chaque Medic. Si un Medic est remplacé par un autre joueur, son remplaçant hérite de ses cartes. Le Medic est responsable du jeu de cartes que lui confient les Orgas ; le jeu sera restitué intact et complet.
Les Cartes Trauma déterminent la gravité d'une blessure, la durée et la nature des soins que doit prodiguer un Medic avant que le blessé ne puisse retrouver son statut de combattant.

▸ Les Retours en Jeu par Medics et à plus forte raison par Cartes Trauma sont incompatibles avec des joueurs hardcore gamers.

▸ **L'accent doit être mis sur l'évacuation des blessés** (on amène le blessé à l'abri afin qu'un Medic puisse le soigner sans prendre de risques inconsidérés).

UN JOUEUR TOUCHÉ DOIT

1. Se déclarer "Out" ou "Touché" à voix haute, une ou plusieurs fois de suite.

2. Sortir et agiter son indicateur de touche (foulard orange, obligatoire).

3. S'asseoir, en s'assurant que son Indicateur de Touche est bien visible, et **Appeler** un Medic, par intermittences à voix haute ou par radio. Commencer à **décompter** le temps tel que défini par les Orgas (une montre est donc indispensable).

4. Placer le sélecteur de sa réplique sur SAFE.

5. Après 10 min, si aucun Medic n'est venu soigner le blessé ou si le blessé n'a pas été évacué par un joueur ami, il rejoint son PMA.

De plus le blessé doit

▸ S'écarter de quelques mètres s'il est au milieu d'un échange de tirs ou dans un endroit présentant un risque potentiel.

▸ Porter sa réplique de manière non menaçante.

▸ Se déplacer en montrant bien son indicateur de touche.

▸ S'abstenir de tirer ; de donner l'avantage à son équipe en s'interposant comme bouclier ; de communiquer (sauf avec un Medic) ; d'échanger ou de partager du matériel avec un joueur actif.

SOINS

Un Medic intervenant auprès d'un blessé présente son jeu de Cartes Trauma faces cachées et demande au blessé de désigner une carte (sans la sortir du jeu). Le Medic prend connaissance de la carte et suit les instructions.

Règles Particulières

Medics, Squad-Coordinateur et Platoon-Coordinateur — Leur fonction agissant directement sur le rythme du jeu, ils bénéficient automatiquement d'un régime de faveur. S'ils sont blessés, ils tirent une Carte Trauma dans un jeu dont aura été retiré au préalable la carte HS.

Remarques

▸ **Il faut un Medic par groupes de combat** (5-8 joueurs).

▸ Un blessé bénéficie d'une immunité. Il ne peut pas tirer et s'il venait à être encore touché par des billes cela n'aurait aucune conséquence (autre que de crier qu'il est déjà Out).

▸ À tout moment un blessé peut être fait prisonnier (voir plus loin). Une capture annule la venue d'un Medic. Si son escorte est éliminée, le prisonnier retrouve son statut de blessé.

▸ Le soin pour être valide ne doit pas être interrompu.

Information

TRANSPORT D'UN BLESSÉ

▸ Un joueur plaçant sa main sur l'épaule du blessé simule son transport. Tant que la main reste en contact les 2 joueurs peuvent se déplacer (debout, courbé ou en rampant), mais sans que leur allure ne dépasse la marche.
Un porteur ne peut faire usage de sa réplique que s'il fait asseoir le blessé.

POSTE MÉDICAL AVANCÉ (PMA)

Lorsque les Retours en Jeu par Medics sont actifs, le Point de Redéploiement est renommé: Poste Médical Avancé (anciennement Hôpital de Campagne).
Les joueurs éliminés y patientent le temps de pouvoir constituer un groupe pour un Retour en Jeu Collectif (4 joueurs).

▸ Un PMA secondaire devient inactif s'il est à moins de 50-100 mètres d'un front.

▸ Un PMA secondaire peut être capturé et changer de camp.



Exemple de MedKit

B2. Medics et Règles Simplifiées

Remarques

▸ Chaque joueur doit être muni d'un indicateur de touche et d'une montre.

▸ Le nombre de blessures est illimité.

UN JOUEUR TOUCHÉ DOIT

1. Se déclarer "Out" ou "Touché" à voix haute, une ou plusieurs fois de suite.

2. Agiter son indicateur de touche. Placer le sélecteur de sa réplique sur SAFE.

3. Sortir du bâtiment, bunker, tranchée, véhicule dans lequel il se trouve éventuellement.

4. S'asseoir dans une zone qui ne soit pas en plein combat, en s'assurant que son Indicateur de Touche est bien visible, et commencer à **décompter** 3 min, non pas mentalement mais à l'aide d'une montre. Le blessé ne peut pas être soigner avant la fin des 3 min.

5. Après 3 min, le blessé se relève et part à la rencontre d'un Medic. Le Medic ne doit soigner un blessé qu'en extérieur (ni à l'intérieur d'un bâtiment ni dans une tranchée), et à distance d'un échange de tirs.

6. Les soins se limitent à prendre l'indicateur de touche afin de le remettre dans la poche du blessé.

De plus le blessé doit

▸ S'écarter de quelques mètres s'il est au milieu d'un échange de tirs ou dans un endroit présentant un risque potentiel.

▸ Porter sa réplique de manière non menaçante.

▸ Se déplacer en montrant bien son indicateur de touche.

▸ S'abstenir de tirer ; de donner l'avantage à son équipe en s'interposant comme bouclier ; de communiquer (sauf avec un Medic) ; d'échanger ou de partager du matériel avec un joueur actif.

Remarques

▸ **Il faut un Medic par groupes de combat** (5-8 joueurs).

▸ Un blessé bénéficie d'une immunité. Il ne peut pas tirer et s'il venait à être encore touché par des billes cela n'aurait aucune conséquence (autre que de crier qu'il est déjà Out).

▸ Un Medic peut être soigner par n'importe quel joueur.

C. Pas de Retours en Jeu

Ni Redéploiement, ni Medics. Les joueurs éliminés se rendent à leur Camp de Base ou en Zone Neutre, attendre le coup de sifflet annonçant la fin de la partie.

Activation d'un Nouveau Point de Redéploiement

Sur un grand terrain de jeu, une équipe lors de son avance finira par se retrouver loin de son Point de Redéploiement (ou Poste Médical Avancé). Pour éviter aux joueurs éliminés une marche aussi longue que fastidieuse, les Orgas peuvent prévoir un deuxième Point de Redéploiement, activé lorsque les joueurs d'une équipe (au moins 2 simultanément ou successivement) l'ont atteint.

Les blessés et les éliminés y patientent le temps de pouvoir constituer un groupe pour un Retour en Jeu Collectif (2-5 joueurs).

- Un PR secondaire devient inactif s'il est à moins de 50-100 mètres d'un front.
- Un PR secondaire peut être capturé et changer de camp.

FOUILLE

La fouille se limite à demander à l'opérateur (blessé ou actif) s'il possède un objet mission (avec obligation de le remettre).

On ne peut pas délester un opérateur de son équipement personnel (voir règle prisonnier pour les armes).

Prisonnier

- Valable uniquement si le retour en jeu est actif ainsi que pour certains scénarios.
- Un joueur éliminé ou "blessé", immobile ou se dirigeant à son PR, est fait prisonnier si un adversaire s'approche de lui à moins de 2 mètres et annonce "Prisonnier".
- Le prisonnier (qui n'a pas le droit de communiquer avec son équipe) sera conduit (sans être délesté de ses répliques) jusqu'au Camp de son escorte, où il attendra la fin de la partie. Toute forme d'entrave (menottes) est proscrite.
- Le prisonnier a une immunité sur tout le trajet, mais il ne peut pas échapper à son escorte.
- L'escorte peut décider d'abandonner son prisonnier, qui récupérera alors son statut d'avant sa capture à l'endroit où il se trouve dorénavant. Elle peut aussi le confier à une autre escorte.
- Si l'escorte est éliminée, le prisonnier retourne en jeu. Si le prisonnier est un PNC, il improvisera (il fuira, se cachera ou tentera de rejoindre ses sauveteurs).
- Un joueur peut escorter 2 prisonniers au maximum.

Interrogatoire

- Seul un prisonnier peut être interroger.

L'attaquant doit attendre à proximité du prisonnier pendant 3 minutes. Il peut à l'issue poser une question.

Soit le prisonnier :

- donne une réponse véridique et repart à son PR.
- donne une réponse éronnée et doit attendre le temps prévu par les orgas pour un blessé (donc 3 min d'attente préalable + X min d'attente de base).

FAIR-PLAY

En airsoft tout repose sur le fair-play des participants et donc leur bonne foi. Contrairement au paintball, aucune trace de peinture n'indique une touche (et c'est très bien ainsi). C'est au joueur de déclarer qu'il a été touché. Une session de jeu ne peut donc se dérouler parfaitement que si tous les joueurs sont honnêtes. Aussi, pour le bon déroulement du jeu, il est instamment demandé aux joueurs de déclarer leur touche, de respecter les règles du jeu et les règles de sécurité.

Les mauvais joueurs qui contournent les règles ont une action négative sur l'ambiance du jeu. Ils suscitent amertume et exaspération parmi les joueurs intègres, incitant ces derniers à plus d'agressivité et à faire montre, à leur tour, de moins d'honnêteté. Aussi, les mauvais perdants devront changer d'attitude ou quitter le jeu.

La triche doit être fermement dissuadée et réprouvée. Les airsofteurs sont là pour s'amuser, pas pour servir de distraction à des individus réfractaires aux règles de fair-play et de sécurité; règles qui constituent les principes fondamentaux de l'airsoft.

Notions de Fair-Play

Anti Fair-play : Jouer pour gagner, se focaliser sur la performance.

Chercher à anéantir l'ennemi, par tous les moyens, quitte à pourrir l'ambiance.

Fair-play : Jouer pour passer un bon moment.

La finalité de l'airsoft n'est pas de gagner un trophée ou d'accumuler les frags. C'est un jeu, un divertissement. Les seules vraies récompenses sont l'excitation d'être à la fois chasseur et chassé, de relever des défis tactiques, la satisfaction d'utiliser son équipement, la fraternité du groupe de combat, et de se changer les idées de manière ludique, sportive et cordiale.
L'airsoft n'est ni une variante du paintball sportif (pas d'esprit de compétition), ni la transposition d'un jeu vidéo (ici les protagonistes sont bien réels), même si certains tentent de faire croire le contraire pour des raisons économiques ou un manque cruel d'imagination.

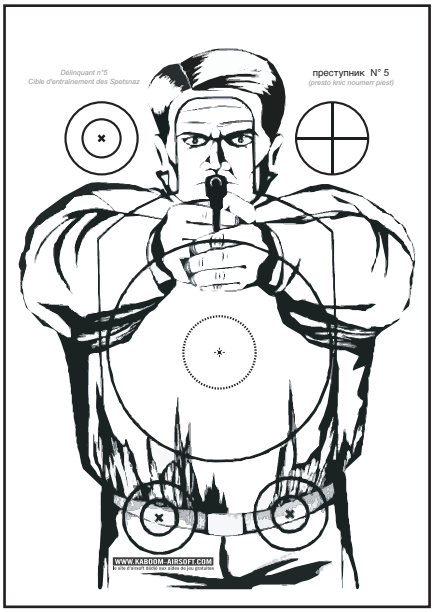
Anti Fair-play : Râler à propos de tout et de rien.

Critiquer une partie parce que l'on a été éliminé trop facilement. Se plaindre de joueurs adverses qui sont sûrement des tricheurs puisqu'ils gagnent. Geindre pour sa batterie qui vient de lâcher et qui n'a pas été rechargé à cause de soucis au boulot. Maugréer contre les répliques chinoises ou contre un manuel d'airsoft.

Fair-play : Se satisfaire de joies simples et positiver.

Peut-être que le scénario ou l'organisation n'étaient pas parfaits, mais ils ont rempli peu ou prou leur objectif : offrir un moment de pure détente.

Un bon joueur d'airsoft c'est avant tout une personne sympathique et sociable. Les compétences tactiques, furtives et d'adresse au tir sont des bonus.



Anti Fair-play : Camper.

Rester planqué à attendre qu'un adversaire s'affiche dans le réticule. Ne prendre aucune initiative, aucun risque, attendre (ne faire que ça) que les choses se passent. Ou bien alors, depuis une position imprenable, bloquer le jeu et toute l'équipe adverse jusqu'au coup de sifflet final.

Fair-play : S'adapter.

Progresser afin d'aller au contact de l'adversaire, tenter une manœuvre, ou, si la situation l'exige effectuer un repli, se retrancher sur une position dominante, attendre le moment opportun et contre-attaquer. Utiliser mobilité et immobilité, passer de l'un à l'autre selon la configuration tactique et l'intensité du jeu. Céder du terrain peut s'avérer un choix tactique risqué, mais très bénéfique pour relancer le jeu, en encourageant l'adversaire à prendre une initiative. Les joueurs d'en face sont des adversaires mais se sont surtout des compagnons de jeu venus pour la même raison : s'amuser. Les défis et les prises de risques sont des composantes de l'airsoft.

Anti Fair-play : Contester la moindre situation frustrante.

L'adversaire vient de réussir une manœuvre audacieuse réduisant à néant tous les efforts investis dans une défense supposée hermétique. Autant de chance c'est suspect, il y a forcément une faille quelque part qui viendra invalider ou assombrir cette victoire insolente. Un élément peut sûrement tout changer. On chipote sur des vétilles. On remet en cause cet échec parce qu'il s'accompagne d'un sentiment d'humiliation.

Fair-play : Se montrer bon perdant.

Un bon joueur respecte son adversaire et une belle action de jeu est unanimement appréciée, peu importe le camp la réalisant. Le but de l'airsoft est de passer un bon moment, rien de plus, rien de moins. Une défaite tactique ne signifie pas un échec personnel. Le hasard a une place prépondérante, les variables sont infinies et l'erreur humaine. Ce n'est pas dramatique, le jeu continue, il y aura d'autres occasions.

Anti Fair-play : Powerup : Quad damage.

Des "joueurs" accordent une place prépondérante à la puissance de tir (cadence et vélocité élevées). Les répliques sont poussées à leurs capacités maximales. Chaque bille va loin, précisément, douloureusement. S'octroyer un avantage technique considérable face à une majorité de joueurs équipés de répliques raisonnablement améliorées (ou pas) compense une carence tactique. De moins en moins rare sont ceux qui vont jusqu'à penser que la douleur qu'ils infligent est la signature d'une réplique au summum de la customisation.

Ce genre de sadique pollue de plus en plus les terrains de jeu, pollution qui n'a pas lieu d'être si les Organisateurs font correctement leur travail (downgrade obligatoire des répliques surpuissantes et plus particulièrement des répliques automatiques, respect des DMT).

Fair-play : Achievement : True Fair-player.

Améliorer une réplique afin de la rendre plus précise, plus fiable part d'un bon principe; augmenter à outrance la vélocité avec la conséquence sine qua non de faire mal aux autres joueurs, c'est bête et cruel. Il ne faut pas confondre airsoft et airgun. On joue à l'airsoft, on accepte ses règles équilibrant sécurité et amusement.

Si la formation, la sensibilisation, la dissuasion s'avèrent sans effet sur des joueurs manquant d'empathie, il faut alors sanctionner, réprimer et exclure en dernière extrémité.

Anti Fair-play : Joueur éliminé communiquant des informations sur l'adversaire.

Un joueur éliminé en route vers son Point de Redéploiement ou son Camp de Base peut penser anodin le fait de transmettre des informations sur l'adversaire qui l'a sorti ou sur ceux qu'il a repéré chemin faisant.
Une autre méthode pour prévenir le reste du groupe, c'est de saboter une élimination silencieuse (la seule fois où le joueur est invité à ne pas faire d'annonce verbale) en hurlant Out.

Fair-play : Jouer le jeu.

Un joueur éliminé ne parle pas, c'est la règle, elle est justifiée et nécessaire et la respecter c'est jouer son rôle, montrer son adhésion. C'est ce que l'on attend des autres et c'est ce que les autres attendent de nous.

Anti Fair-play : Raccourcir les temps d'attente.

Si personne n'est là pour vérifier les faits et gestes de chacun, personne pour chronométrer au Point de Redéploiement, alors on prend ses aises avec le règlement, on s'accorde une petite dérogation et les dix minutes d'attente se transforment en trois minutes.

Fair-play : Respecter les paramètres de jeu.

Les Organisateurs ont défini un certain nombre de paramètres de jeu, ce n'est pas le fruit du hasard mais de l'expérience et de la réflexion. Le but étant d'obtenir un rythme de jeu satisfaisant. Si un joueur commence à prendre des libertés avec les paramètres du scénario, il remet en cause le bon déroulement du jeu.

Touche Équivoque

Des joueurs sciemment ou insciemment, après avoir reçu une ou plusieurs billes, omettraient de se déclarer Out. C'est un problème fréquent, non parce que les tricheurs pullulent, mais parce que les tireurs ont tendance à surestimer leur talent et l'efficacité de leur réplique, se montrant prompt à blâmer une cible si peu "coopérative".

Le tireur pensait avoir touché sa cible mais les billes ont peut-être été déviées par un élément de la végétation situé sur la trajectoire, ou encore le vent, ou un manque de précision. Les facteurs influant sur la course d'une bille sont nombreux, l'optimisme du tireur faisant le reste.

Le facteur aléatoire fait partie de l'airsoft, tout repose sur le fair-play du tireur et de la cible. Le tireur accepte d'avoir manqué une cible même s'il ne se l'explique pas, la cible accepte une touche non ressentie si le tireur confirme la touche.

En cas de touche équivoque, jamais il ne faut qualifier un autre joueur de tricheur. On accorde automatiquement le bénéfice du doute, on reste soi-même fair-play et gentleman.

La suspicion nourrit la frustration, l'amertume et l'agressivité. Le résultat sera une journée de jeu décevante. Une attitude flegmatique, la confiance mutuelle, la placidité sont nettement plus bénéfiques et souhaitables.

Touche Formelle Infructueuse

A. Cible (et Tireur) de Bonne Foi

Une touche peut ne pas être ressentie dans le feu de l'action, parce qu'elle a frappé une partie rigide de l'équipement, ou parce qu'elle a trop perdu de sa force. Inutile donc, à moins de récidives ou de flagrant délit, d'invoquer systématiquement la triche.

Le tireur peut, s'il est absolument certain d'avoir touché, signaler calmement la touche par un : "Tu es éliminé, je t'ai touché à tel endroit". En faisant appel à d'éventuels témoins. Cela suffit généralement.

B. Cible (ou Tireur) de Mauvaise Foi

Même cas de figure, à la différence que la cible refuse la touche. Laisser glisser. À l'issue de la partie, aviser un Marshal, c'est son travail de gérer la triche, pas celui des joueurs.
En l'absence de Marshal : overshooter (pas la tête) et rappeler les règles du jeu.

Remarques

- Dans le doute, un joueur est censé accepter la touche.
- Il est attendu que les joueurs résolvent les litiges de manières calmes, responsables et courtoises.
- Durant une partie nocturne, la triche est facilitée par les mauvaises conditions de visibilité.
- Le Marshal sera plus attentif envers les joueurs suspectés de triche.



Information

LES VALEURS DE L'AIRSOFT

Règles de Savoir-Jouer

L'airsoft est une activité conviviale, les répliques sont là pour établir des touches, non pour infliger une douleur à un ennemi. Les ecchymoses et le sang n'ont pas se substituer à la peinture des billes de paintball.

Que des joueurs affectionnent les répliques puissantes, les vraies armes, la chasse, les jeux vidéo, c'est une chose, l'airsoft en est une autre. Les airsofteurs ne sont ni des cibles, ni du gibier. Pratiquer l'airsoft ne peut et ne doit se faire qu'en adhérant à ses règles, à son esprit, à son fair-play.

Les règles de sécurité sont là pour prévenir les risques d'accidents avec toutes les complications qui pourraient en résulter (blessures, conflits, opprobre sur l'airsoft).

Ces règles ne sont pas contraignantes pour ceux qui sont les premiers à en profiter, à savoir les joueurs désireux de s'épanouir dans un cadre sécurisé. Les autres, ceux qui ne s'y retrouvent pas, doivent dans leur intérêt et celui des airsofteurs, se diriger vers une activité plus en adéquation avec leurs attentes.
L'airsoft est un loisir qui met l'accent sur des valeurs comme la camaraderie, la socialisation, le respect, le tout dans un cadre ludique et sympathique, exigeant un minimum de condition physique, de sérieux (sécurité) et de décontraction (distanciation) ; ce qui constitue déjà beaucoup.



Responsabilités Individuelles

Les répliques ne sont pas des jouets inoffensifs et une certaine rigueur est indispensable pour que l'amusement ne soit pas compromis du fait d'une négligence. Outre le fait que chaque airsofteur est responsable de sa réplique et de son maniement, il est aussi le vecteur par lequel se fera la perception et l'interprétation de l'airsoft par les profanes.

L'airsoft est communément assimilé à une expression militaro-milicienne-survivaliste et un sourire benêt ou des justifications confuses ne sont pas des démentis très convaincant.

Le comportement d'un joueur influence le comportement des autres joueurs : les tricheurs encouragent la tricherie, les impulsifs favorisent la colère, etc. Aussi, le joueur conscient de son potentiel communicant (passif et actif), veillera à faire montre d'exemplarité en matière de fair-play, de convivialité et de respect, initiant ainsi un cercle vertueux.



L'ANTI-AIRSOFTEUR

N'en avez-vous pas assez que l'on vous dise comment vous comporter sur un terrain d'airsoft, ou même comment présenter l'airsoft au public et quelle attitude avoir? N'est-ce pas pénible que l'on vous force à vous conformer à une idée de l'airsoft avec laquelle on vous martèle l'esprit en permanence? Devenez le highlander que vous avez toujours rêvé d'être, devenez l'antéchrist de l'airsoft, apprenez à devenir la bête égoïste balayant sans vergogne la morale de l'airsoft et découvrez quelques secrets de l'anti-airsofteur... allez, ne soyez pas timides, abandonnez-vous au côté obscur de l'airsoft...
Gagner est la seule chose qui compte! L'anti-airsofteur ne doit avoir pour plaisir de jouer que l'obtention de la victoire. Ainsi il peut montrer qu'il est le meilleur, y compris parmi les propres joueurs de son équipe. Il doit être l'alpha, le dominant, le vainqueur incontesté et incontestable.
Il est l'homme de la situation, capable d'apporter à son bon vouloir la victoire à son équipe. L'anti-airsofteur doit garder à l'esprit que la victoire des autres est sienne, et que sa défaite est leur.

Pas vu pas pris! L'anti-airsofteur ne doit être touché que s'il le décide. Les autres joueurs qui se vantent d'être des airsofteurs, des vrais, lui donneront tous les noms tels que celui de tricheur, de highlander, de mauvais joueur ; et alors? Quel pathétisme ! Jouer pour perdre?! Et puis comment peuvent-ils affirmer que l'anti-airsofteur est touché s'ils ne peuvent pas le démontrer lors de leurs plaintes puériles aux gilets jaunes? La parade de l'anti-airsofteur doit résider dans le fait d'exiger la preuve irréfutable que leurs billes n'ont pas été déviées par une branche ou par le vent, ou même de prouver que la réplique est suffisamment puissante pour l'atteindre. Il ne doit jamais oublier que si la preuve n'existe pas, alors la faute n'existe pas. Il lui faut ignorer ces biens pensants, qui lui répondront par l'affirmative lorsqu'il leur demandera s'ils se sont toujours déclarés OUT quand il le fallait? Ainsi, leur éphémère hésitation avant de lui répondre sera délicieuse, et il pourra apprécier ce moment, quand ils comprendront dans ses yeux qu'elle les a trahit. Bref pas pris, pas pendu.
La seule limite qu'on rencontre est celle qu'on s'impose! L'anti-airsofteur doit contourner les limites surtout celles qu'il ne se fixe pas lui-même. Dans l'esprit de l'anti-airsofteur, la règle du jeu doit être faite pour être transgressée.

S'il faut vider un chargeur à la libanaise pour sortir un joueur, il doit le faire. S'il faut empiéter sur les distances d'engagement, il doit le faire. S'il faut sortir de la zone de jeu pour mieux y revenir et contourner l'adversaire, alors il faut le faire. S'il faut subtiliser ou déplacer ce qui n'aurait pas dû l'être, alors il en sera ainsi. S'il faut mettre son hop-up à fond pour mieux passer le chrony puis le redescendre sur le terrain, il doit le faire. S'il faut ruiner un scénario pour mieux l'apprécier, il en sera de même. S'il faut nier la règle, clamer l'incompréhension ou faire croire à l'erreur, alors il a tout compris : la fin justifie les moyens et celui qui se donne les moyens d'y arriver peut définitivement tout réaliser.

Arme, c'est plus vendeur! L'airsoft c'est comme la guerre. L'anti-airsofteur ne doit parler de ses répliques qu'en bannissant le mot "réplique", car à défaut il prendra le risque de manquer de crédit et de rendre son activité enfantine aux yeux d'un public néophyte, non éducable, et ne voyant qu'en premier lieu une arme. L'anti-airsofteur ne peut devenir cet airsofteur respectable qui finalement accepte parfois la condescendance ou l'incompréhension de son auditoire ignorant.

STOP : Arrêtons le massacre… est-ce que cette apologie de la triche et du mauvais esprit, bref de l'anti-airsoft, vous a choqué? Moi pas, car elle est bien réelle et liturgie de celles et ceux qui gangrènent toujours les valeurs de l'airsoft et qui s'autorisent à les bafouer... parfois, souvent, passionnément, à la folie. Lisez donc ces forums, écoutez donc ces conversations discrètes à l'occasion d'OP, regardez toutes ces vidéos sur le net, vous comprendrez qu'ils sont partout. Et nous - les airsofteurs - vous invitons - vous les anti-airsofteurs - à vous revendiquer pleinement et publiquement comme tels pour que jamais vous ne puissiez revenir sur un seul de nos terrains d'airsoft. Ce n'est pas un combat perdu d'avance mais bel et bien un combat à gagner pour faire avancer l'airsoft tel que nous le concevons.

Lios, Anti Anti-Airsofteur

Article extrait d'Airsoft Inside n°22, avec l'aimable autorisation de son auteur et de Mike.







LES MARSHALS

Les sessions de jeu sont encadrées par un ou plusieurs préposés en charge de la sécurité, de l'application du règlement, de la préservation d'une bonne ambiance et de la régulation de l'action. Ces préposés cumulent les charges de juge, d'Autorité du Jeu (Gamemaster), de pacificateur et de secouriste.

Missions

- Le Marshal est chargé de tester les répliques avant et pendant la session de jeu.
- Un Marshal a le devoir d'intervenir lorsqu'un joueur transgresse le règlement ou dégrade la qualité de jeu par un comportement inapproprié (irascible, dangereux, non fair-play, etc.).
- Il veille au respect des règles de sécurité. Il s'assure de limiter les imprudences des joueurs, de leur rappeler le règlement en cas d'oubli.
- Il apaise les esprits qui s'échauffent.
- Il départage deux joueurs en cas de litige.
- Il applique les procédures prévues en cas d'incident ou d'accident.
- Les joueurs n'ont pas à régler par eux-mêmes un différend. C'est un rôle dévolu exclusivement au Marshal.
- En tant que AJ (Autorité du Jeu/ Meneur de Jeu), le Marshal adapte les paramètres du scénario en cours (avec parcimonie et très ponctuellement), afin d'optimiser ou de relancer l'intérêt du jeu. Par exemple: en changeant les règles de Retours en Jeu en faveur d'une équipe dans une impasse tactique (passer de Pas de Retours en Jeu à Redéploiements illimité pendant X min. En faisant se repositionner des joueurs, etc.).
- Le Marshal n'est pas seul, tous les joueurs sont censés participer à la détection des irrégularités, des manquements, des oublis et rendent comptent au Marshal.

Équipement

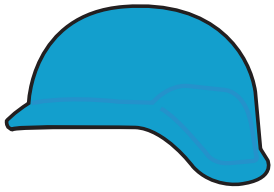
- Habillé d'un uniforme facilement identifiable et unique, ou, au d'un casque recouvert d'un couvre-casque bleu clair. Éviter les gilets fluo façon éboueurs (pas très immersifs).
- Un sifflet.
- Un chrony.
- Une montre.
- Une réplique silencieuse.
- Un stylo et un carnet (où il note les données relatives à chaque joueur (pseudo, équipe, spécialisation, type, modèle et puisssance des répliques, observations).
- Un talkie-walkie (les joueurs équipés de radio peuvent contacter un Marshal).
- Une trousse de premiers secours (Un Marshal est, idéalement, au moins titulaire d'un PSC1).
- Un mégaphone.
- Les règles de sécurité et du jeu en format poche.
- Un indicateur de touche (pour se signaler).

Principes

- Un Marshal agit avec tact (il ne va pas stigmatiser un joueur fautif), fermeté (le contraire de laxiste) et impartialité (pas de complaisance mercantile ou de favoritisme), il connaît parfaitement le règlement, possède un solide bon sens ainsi que des talents d'observation et de diplomatie. Lorsqu'un Marshal doit intervenir auprès d'un joueur fautif, il l'entraîne à l'écart pour lui parler en privé.
- Il est le garant de la sécurité des joueurs et le représentant officiel des organisateurs. Il ne fait aucun compromis avec la sécurité, n'accorde aucun passe-droit, ne fait aucune exception. La décision d'un Marshal est incontestable et a un effet immédiat.
- Le Marshal invite les joueurs en colère à retrouver leur sérénité. Les joueurs ayant tendance à s'emporter devront apprendre à contrôler leurs pulsions pour exprimer un éventuel désaccord de manière calme et courtoise, sous peine d'un rappel à l'ordre ou d'une mise out d'office.
- Au briefing, le Marshal rappelle les principales règles de sécurité et insiste sur le caractère fondamental du fair-play en airsoft.

Tricheur

Un joueur suspecté de tricher (tireur ou cible) sera discrètement suivi et observé par un Marshal. Le Marshal à l'aide de sa réplique silencieuse tirera sur le suspect et observera sa réaction.
Si la triche est avérée, le Marshal décidera de l'action à mener contre le tricheur.
Si le suspect n'est pas un tricheur, le joueur à l'origine de la récrimination sera rassuré ou, le cas échéant, il deviendra l'objet d'une attention particulière de la part du Marshal.



Gravité des Fautes

Fautes Légères, exemples:

- oubli de la sûreté en ZN
- non-respect du temps de Redéploiement
- non-respect de la DMT (tir à 10m au lieu de 15m)
- tir en rafale sans respect de la DMT et sans causer de douleur pour la cible.

Fautes Moyennes, exemples:

- non-respect de la DMT (tir à <10m au lieu de 15m)
- highlander (immortel)
- joueur éliminé communiquant des infos
- manifestation colèrique
- tir en rafale sans respect de la DMT et causant une douleur pour la cible.

Fautes Graves

- récidive
- retrait de la protection oculaire en ZJ pendant une partie
- altercation verbale ou physique
- non respect de la DMT (tir <5m au lieu de 15m)
- dégradation du site
- tir dans une ZN
- responsable d'une blessure.

Prérogatives du Marshal

Le but des sanctions n'est pas d'accabler un joueur ayant commis une maladresse ponctuelle, mais de dissuader et de réprimer les récidivistes afin d'éviter d'exposer les participants à un comportement préjudiciable à la sécurité et au bon déroulement du jeu.

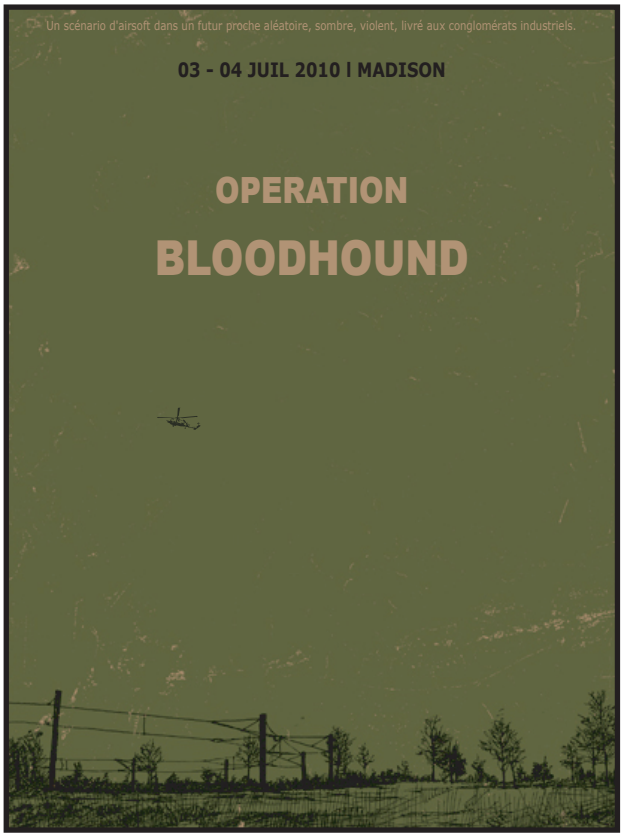
Avertissement – Le Marshal rappelle les règles du jeu ou de sécurité ou les paramètres du scénario à un joueur commettant une erreur sans gravité. Après deux avertissements, c'est un Out.

Nouvelle Chance – Si un joueur fautif (placer dans un arbre, ou une position en dehors du périmètre assigné) a mis Out d'autres joueurs, le Marshal a la possibilité d'invalider les touches, de demander au joueur fautif de se repositionner et aux joueurs Out de revenir en jeu. L'action peut alors recommencer dans un contexte cette fois-ci conforme aux règles du jeu.

Déclaré Out – Le joueur fautif est prié de rejoindre la ZN ou son CB, jusqu'à la partie suivante (aucun redéploiement).

Exclusion du Terrain de Jeu – S'applique pour tout manquement majeur ou répétitif des règles du jeu ou de sécurité. Le joueur indélicat sera accompagné vers la sortie en veillant à ce qu'il ne commette au passage aucune dégradation, aucun larcin. Il sera partiellement remboursé et blacklisté.





LES FORMATS

La durée et la complexité des scénarios varient selon le nombre de joueurs, le temps dont ils disposent, le style de jeu qu'ils affectionnent et leur envie du moment.
Les parties peuvent être rapides et élémentaires, un peu plus longues et sophistiquées, ou épiques, grâce à scénario riche, des joueurs fair-play, une aire de jeu exceptionnelle.

Escarmouche

C'est le niveau le plus basique. Elle est relativement courte, avec un objectif simple et unique. Elle est physique, pas très originale, mais efficace ; parfaite pour se défouler ou comme échauffement. Répétitive, elle lasse. C'est une forme de jeu directement adaptée du paintball sportif.

Nano-OP

OP est l'abréviation de Opération. C'est une succession de missions interdépendantes, avec une trame et un background particulier. Le scénario s'inspire d'un contexte réel ou imaginaire et impose ou non (OP libre) un dress code (tenues en adéquation avec le scénario). Elle peut durer jusqu'à 4h.

Micro-OP

Même principe que pour la nano-OP, mais avec davantage de joueurs, de temps et d'organisation. Elle s'étend sur 5-8 heures.

Mini-OP

Même principe que pour la micro-OP, mais avec davantage de joueurs, de temps et d'organisation. Elle s'étend sur 12h ou 24h.

OP

Idem que précédemment mais sur un week-end. L'action se déroule sur de vastes sites urbains et/ou forestiers, avec des effets pyrotechniques, des véhicules, des props (accessoires, décors de cinéma). Certaines OP sont internationales.

Parcours de Tir Sportif Airsoft

L'objectif est de reproduire les différentes pratiques liées au tir sportif de vitesse.

On peut très bien imaginer que les joueurs éliminés mettent à profit l'attente pour s'entraîner grâce à un parcours de tir.

LES CARTES MISSIONS

Les scénarios d'escarmouches sont maintenant proposés sous forme de cartes à imprimer et découper. Il suffit de choisir une carte Mission (au hasard ou délibérément) et sa carte Item ou Personnel pour avoir un scénario d'escarmouche.
Les Cartes Missions sont versatiles, elles offrent une plus grande diversité, tiennent dans une poche, et sont une aide à la décision pour les Orgas tout en restant très simple d'utilisation.

Mode d'Emploi

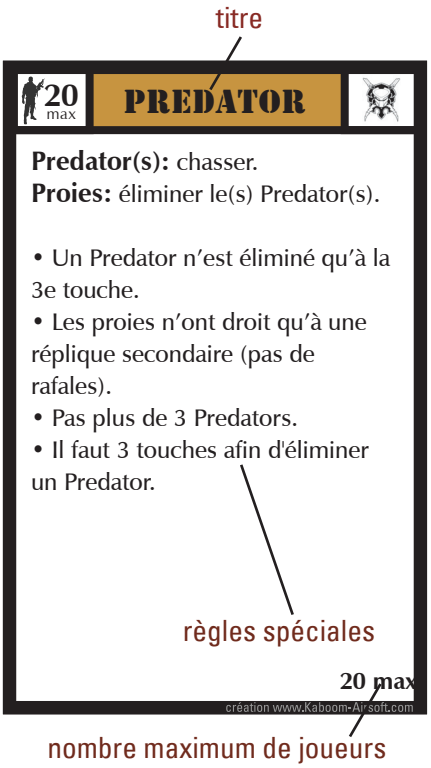
Le Maître du Jeu commence par retirer du jeu de cartes les item et les accessoires de personnage qu'il n'a pas ou qu'il ne souhaite pas utiliser. Il sélectionne ensuite le type de missions. Le MJ tire ou décide d'une carte mission qu'il attribue à une équipe, **en alternant à chaque nouvelle escarmouche.**

Si un item ou un personnel sont nécessaires pour accomplir la mission, le MJ tire ou choisit une carte item ou personnel.

Pour les sessions réunissant plus de 50 joueurs, le MJ tire une carte pour chaque équipes ou deux pour une même équipe ou constitue 3 équipes et tire une carte Mission pour chacunes d'elles.

Remarques

- Les équipes partent de leurs Camps de Bases respectifs.
- Les Orgas moduleront le rythme et les paramètres du jeu en fonction des difficultés rencontrées par les joueurs.



Temps de Réflexion

Avant de lancer la partie, accorder 5 à 10 min aux joueurs afin qu'ils puissent se concerter, élaborer un plan et ainsi favoriser un jeu plus tactique.

Remarques

- La carte Item Munition correspond à un contenant (caisse ou tube de munition en bois, en plastique ou en métal).
- Prévoir un accessoire de déguisement pour chaque Personnel.
- La carte Item Arme se concrétisera par un lance-roquette ou un mortier.

Cartes téléchargeables sur Kaboom-Airsoft.com

DEATHMACH

Team A: éliminer Team B.
Team B: éliminer Team A.

création www.Kaboom-Airsoft.com

16 max BATTLE ROYALE

Mission: Eliminer tous les adversaires.

• Chacun pour soi.
• A la première touche, un joueur éliminé part au point de redéploiement, met un brassard est part seul ou à plusieurs chasser les survivants. En cas de seconde touche, un chasseur est définitivement out.

création www.Kaboom-Airsoft.com

21 max INFECTION

Team A: infecter tous les joueurs.
Team B: éliminer tous les infectés.

Un joueur non-Infecté éliminé rejoint le rang des infectés. Aucun retour en jeu pour un infecté.

• L'effectif de départ des infectés s'élève à 20% des joueurs.
• A cause du "virus" les infectés se montreront téméraires (debout et toujours en mouvement).
• Un non-infecté "contaminé" décompte à voix haute, à partir de 28 (durée totale : 28 secondes), avant de rejoindre les rangs des infectés. Il a une immunité pendant le décompte.

création www.Kaboom-Airsoft.com

6 max FLASH? THUNDER!

• La composition des équipes est aléatoire. Chaque joueur va, avant le début de la partie, tirer un morceau de papier lui indiquant un mot de passe sous forme d'une question-réponse (par exemple, Q: 5, R: 56), dont il ne prendra connaissance qu'à son point de départ.
• Les joueurs, après le tirage au sort, rejoignent un point de départ éloigné des autres.
• Au signal de départ les joueurs partent à la recherche des autres. Ne sachant pas qui est un adversaire ou un allié potentiel, ils ont intérêt à demander à une cible de s'identifier (grâce à la question-réponse).
• Un adversaire n'a pas le droit de mentir sur son mot de passe.

création www.Kaboom-Airsoft.com

18 max DEFEND

Team A: défendre un point pendant X minutes.
Team B: atteindre le point défendu par A.

• La team B compte le double de joueurs que la team A.
• Pas plus de 4 attaquants simultanément.
• Les joueurs de la team B reviennent en jeu tant que le temps X n'est pas écoulé.
• Pas de retour en jeu pour la team A.

création www.Kaboom-Airsoft.com

6 max HITMAN

Team A: éliminer le VIP.
Team B: monter la garde.

• Un seul joueur dans l'équipe A.
• Chaque membre de l'équipe B est une sentinelle dont les déplacements se limitent à une zone précise (même en cas de contact). Chaque sentinelle patrouille dans sa zone (interdiction de s'embusquer).
• Le VIP est équipé d'une réplique.
• Limité aux répliques secondaires si la partie se déroule en CQB.

création www.Kaboom-Airsoft.com

18 max PRISONER SNATCH

Team A: récupérer un ou plusieurs prisonniers et les exfiltrés.
Team B: tir à vue.

• La team B compte le double de joueurs que la team A.
• La team B est dispersée sur le secteur.
• Chaque sentinelle est limitée dans ses déplacements sauf si elle entend du bruit.
• Au moins un prisonnier doit être exfiltré.

création www.Kaboom-Airsoft.com

18 max RECON

Team A: rejoindre leur point d'exfiltration sans perte.
Team B: tir à vue.

• La team B compte le double de joueurs que la team A.
• La team B est dispersée sur le secteur.
• Chaque sentinelle est limitée dans ses déplacements sauf si elle entend du bruit.

création www.Kaboom-Airsoft.com

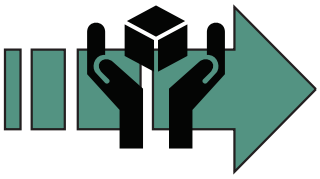
CONQUÊTE

Mission: Dominer des plots

• Un plot bascule dans un camp lorsqu'une équipe y plante son drapeau.
• Les drapeaux sont disposés à proximité de chaque plot.
• Le Marshal se tient à côté d'un plot actif et déclenche un chrono (un par équipe) à chaque fois qu'un drapeau est planté. La première équipe qui totalise 15 min, remporte la partie.
Variante : Si le terrain est grand de nouveaux plots peuvent s'ajouter. Le Marshal indique le nouveau plot à dominer pendant le jeu. Le nouveau plot remplace le précédent.

création www.Kaboom-Airsoft.com

S'EMPARER



Mission: Localiser et Exfiltrer un item en possession d'un adversaire en déplacement.

création www.Kaboom-Airsoft.com

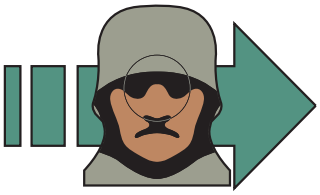
NEUTRALISER



Mission: Neutraliser personnel protégé par un adversaire en défense et s'exfiltrer.

création www.Kaboom-Airsoft.com

NEUTRALISER



Mission: Neutraliser personnel escorté par un adversaire en déplacement et s'exfiltrer.

création www.Kaboom-Airsoft.com

DÉTRUIRE



Mission: Détruire un item transporté par un adversaire en déplacement et s'exfiltrer.

création www.Kaboom-Airsoft.com

S'EMPARER



Mission: Localiser et Exfiltrer un personnel aux mains d'un adversaire en défense.

création www.Kaboom-Airsoft.com

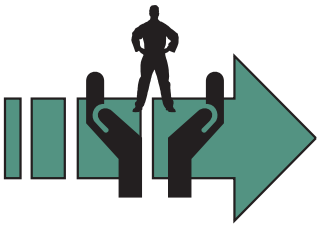
S'EMPARER



Mission: S'emparer d'un secteur ou d'une structure défendu par l'adversaire.

création www.Kaboom-Airsoft.com

S'EMPARER



Mission: Localiser et Exfiltrer un personnel escorté par un adversaire en déplacement.

création www.Kaboom-Airsoft.com

DÉTRUIRE



Mission: Détruire un item protégé par un adversaire en défense et s'exfiltrer.

création www.Kaboom-Airsoft.com

S'EMPARER



Mission: Localiser et Exfiltrer un item en possession d'un adversaire en défense.

création www.Kaboom-Airsoft.com

INFORMATEUR



création www.Kaboom-Airsoft.com

PILOTE



création www.Kaboom-Airsoft.com

JOURNALISTE



création www.Kaboom-Airsoft.com

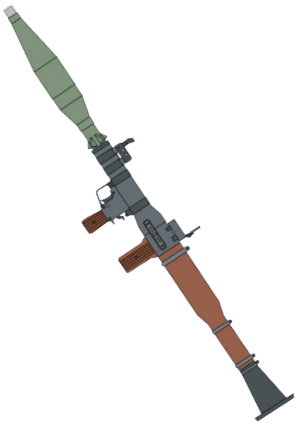
MALETTE



Contenu au choix:
- Argent/Or/Diamants
- Drogue
- Antidote/Vaccin
- Clef USB/DD/CD/SIM

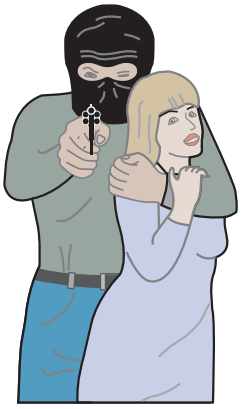
création www.Kaboom-Airsoft.com

ARME



création www.Kaboom-Airsoft.com

OTAGE



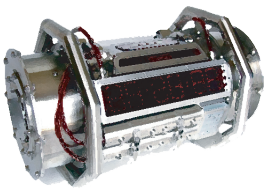
création www.Kaboom-Airsoft.com

MUNITION



création www.Kaboom-Airsoft.com

BOMBE NUCLÉAIRE



création www.Kaboom-Airsoft.com

VIP



création www.Kaboom-Airsoft.com

SUSPENSE

Un scénario devrait impliquer l'aspect physique sans faire abstraction du côté psychologique. En airsoft, l'action pure n'est pas le premier déclencheur d'émotions fortes. Le suspense, la présence d'une menace, génèrent une tension qui va stimuler l'imagination des joueurs et avoir un effet grisant. Ce stress positif évite que les joueurs n'aillent au combat en fanfaronnant, sûrs de leur supériorité numérique et matérielle.
Les défis affrontés par les joueurs ne délivrent de l'adrénaline que s'ils sont correctement dosés. L'Autorité du Jeu doit réussir à trouver l'équilibre entre difficulté et facilité. Si l'action est trop aisée les joueurs n'apprécient que mollement (à moins d'être timorés), si l'action est trop corsée ils se sentent frustrés.

Il faut jouer avec les nerfs des joueurs, les perturber, conserver un brouillard de guerre, les convaincre que le danger est omniprésent, qu'ils ne peuvent survivre que s'ils font preuve de sang froid, d'efficacité tactique et de solidarité.



DRESS CODE

Idéalement, les brassards (difficiles à distinguer dans le feu de l'action et faisant tâche dans un tenue camouflée) servant à identifier les équipes devraient (comme ils le sont sur beaucoup d'OP et par des équipes) disparaître au profit de camos dominats.
Chaque équipe portera un uniforme avec un motif de camouflage distinct ou d'une couleur dominante différente de celle de l'autre équipe. L'uniforme peut être disparate au sein d'une même équipe, du moment que la tonalité dominante soit très proche (vert, gris, beige, noir et marron). Par exemple les camos CE, DPM et Woodland sont si proches que l'on peut dire qu'une équipe aura le même dress code si les joueurs qui la compose ont l'un de ces camouflages.

Les Orgas devant recourir aux brassards, éviteront des couleurs voisines (par exemples jaunes et blancs, ou bleu et vert) et placeront non pas un mais deux brassards (un sur chaque bras, afin de permettre une identification des deux côtés).

Parce que les joueurs n'ont pas été sensibilisés à cet aspect, parce qu'ils y sont indifférents ou parce qu'ils affectionnent particulièrement leur propre tenue, peu sont enclins à acheter plusieurs tenues (on trouve pourtant des uniformes, pantalon et veste, pour moins de 30€).

Certains penseront que c'est moins fun de ne pas pouvoir jouer avec une tenue que l'on a parfois patiemment élaborée. C'est vrai. Mais il faut savoir faire des compromis. Le problème d'identification des équipes se trouve considérablement réduit grâce à une certaine discipline de tir, une communication efficace et un uniforme commun. La satisfaction personnelle passe après un bénéfice collectif.



À noter l'excellent **Special Ops Misssion** diffusé sur military.discovery.com en 2009. Wargame télévisé où un Ranger doit remplir des objectifs face à des vétérans.
Une très bonne source d'inspiration et de référence pour les Orgas désireux d'offrir des OP de qualité.

Camouflages Tons Foncés


Centre Europe


Woodland


Flecktarn


Thaï Navy


CADPAT


A-TACS FG


DPM


Pantera


Kryptek Mandrake


MARPAT


DCPU


Tiger Stripe


Flora Digital


Danois M84


Grec


M42 HBT Pacific


Splinter


TAC Tiger


Vz 95 Tchèque


Specter II TDU Suisse


Urban Digital


US Navy


Thaï Air Force


M83 Alpenflage


M90 Belge


Noir


Bleu Marine


Vert Olive


Coyote Brown


Coyote Tan

Camouflages Tons Clairs

Beige


MARPAT Desert


DPM Desert


Aridfleck


F2 Daguet


Desert 3 color


Desert 6 color


Vegetato Desert


Tiger Stripe Desert


Kaki


Beige clair

Gris/Beige


A-TACS AU


MultiCam


Multiland


MTP


Vegetato


M90

Gris


AF Tarn


ACU


ABU


Gris

Vert


AOR 2


KLMK

Blanc


UrbanLand


German Snow Camo


German Snow Camo

Cet inventaire ne prend en compte que les camouflages militaires que l'on peut trouver sans trop de difficultés.
Plus de camos sur : http://camouniform.militaryblog.jp/ ; http://camoinfo.ru/

CONSEILS POUR LE MENEUR DE JEU

Il est vital pour les Orgas/Scénariste/Maître de Jeu de connaître en temps réel, le ressenti des joueurs par rapport au déroulement de leur mission. Sont-ils emballés par le jeu ou au contraire s'ennuient-ils? Ont-ils bien compris leurs objectifs? Le scénario est-il en adéquation avec leurs attentes, leur style de jeu?
Ces informations ne peuvent être connues du MJ que si des joueurs sont chargés de le renseigner. Ces Référents feront leurs compte-rendus par l'intermédiaire de communications radio, sur un canal dédié.
Le MJ aura ainsi la possibilité d'adapter les paramètres de jeu ou des éléments du scénario afin de maintenir ou de relancer l'intérêt des joueurs.

Concordance Joueurs/Scénario

Le MilSim, le jeu à thème ou la Reconstitution ne donnent satisfaction **qu'aux** joueurs recherchant précisément ce style de jeu. Organiser un MilSim avec des Action Players ne peut que se conclure par une déception de la part des organisateurs et des joueurs. Afin d'éviter malentendus et déconvenues, il est impératif d'insister dès le départ sur l'orientation du scénario et d'effectuer une sélection parmi les joueurs désireux de participer.

LES DIFFERENTS TYPES D'OP

Les Opérations constituent certainement la dimension la plus spectaculaire, la plus intense et la plus mémorable de l'airsoft. La qualité d'un scénario, des protagonistes, de l'organisation, du terrain, du décor, font toute la différence. Les joueurs garderont un excellent souvenir d'une OP réussie.

MilSim

MilSim est l'abréviation de Military Simulation et fait référence à une simulation militaire conduite par des civils dans un but récréatif. Le scénario est inspiré par l'actualité, un roman, un jeu ou un film. Les tenues, les répliques et l'équipement des joueurs tentent de correspondre à ceux des belligérants (forces spéciales, contractors, terroristes, ...).

- Seuls sont autorisés les chargeurs low-cap, real-cap ou mid-cap (voir chapitre 7).
- Les joueurs sont répartis en sections avec un commandement central.
- On ne peut pas parler de MilSim en l'absence de Coordinateurs (Team Leaders).

Reconstitution

Il s'agit encore de MilSim mais cette fois-ci les grandes lignes du scénario se basent sur un contexte historique, généralement de la Deuxième Guerre mondiale ou de la guerre du Viêtnam.

OP à Thème

L'imaginaire est la base de ce type d'OP. Les thèmes abordés sont developpés page 4-12. L'aspect jeu de rôle est plus prononcé.

Inscription à une OP

Les prochaines OP sont annoncées plusieurs mois à l'avance sur les sites Internet d'airsoft. La fiche d'inscription est à télécharger sur le forum de l'association organisatrice.

S'inscrire en groupe offre de nombreux avantages :
- facilité logistique (covoiturage, mise en commun de ressources (tente, nourriture), assistance mutuelle.
- avantage tactique (composition de binômes ou d'un groupe de combat dont les éléments se connaissent déjà).

Une participation aux frais (PAF) s'échelonnant de 5 à 120 euros est réclamé par les organisateurs pour couvrir les frais liés à la logistique, à l'accessoirisation et aux prestations.
Le transport, les consommables, la nourriture, l'hébergement restent tout ou partie à la charge des joueurs.

Le dress code imposé, suivant la faction choisie par le joueur, figure sur le site des organisateurs.

Prévoir suffisamment de batteries, de gaz, de billes pour tenir toute la durée de l'OP, ainsi que le nécessaire pour bivouaquer (voir chapitre Équipement)

DECLINAISONS DE L'AIRSOFT

Récréatif

Les scénarios restent très simples, brefs et intenses. Jubilatoire quand les joueurs sont fair-play et l'action présente. Composé en grande partie d'Action Players (voir plus loin), a tendance à attirer un nombre croissant de joueurs bourrins ou insipides. Il est vrai que peu d'opportunités existent pour les inciter à élever leur jeu. À destination des joueurs désireux de pratiquer un jeu dynamique, accès sur un usage intensif des répliques avec un minimum de réflexion et d'initiative.

MilSim

Une erreur commune est de croire qu'il suffit de se déguiser en militaire, ou d'avoir servit sous les drapeaux pour être un MilSimer. Ce n'est pas du MilSim s'il est pratiqué sans se rapprocher (et non pas appliquer strictement) des méthodes de l'armée (procédures, chaîne de commandement, travail collectif, autodiscipline, endurance). Ce n'est pas un gage d'efficacité. Attention aux dérives mythomaniaques.



MilSim : Les 7 Commandements

Jouer le rôle d'un militaire c'est accepter les bases fondamentales de l'armée et un certain réalisme. Voici quelques règles simples et communes à une majorité d'équipe MilSim à travers le monde, à respecter impérativement et sans exception pour se revendiquer MilSim:

1. Chaque groupe de combat est dirigé par un Team Leader.

2. Tous les Team Leaders d'une même équipe sont dirigés par un Commandeur.

3. Les tactiques et les techniques de jeu s'inspirent des manuels militaires.

4. Les joueurs privilégient le jeu coopératif (teamwork) et la communication.

5. Seuls sont utilisés les chargeurs Real-Cap à Mid-Cap (à l'exception des Gunners).

6. Les retours en jeu se font par Medics.

7. Des scénarios réalistes.

Si l'on déroge à une seule de ces règles, alors ce n'est pas de la Simulation Militaire mais du Combat Sim (ce qui n'est ni péjoratif ni déshonorant).

source : http://makoevents.com

Compétition



La compétition faisant partie intégrante de la nature humaine, il faut pour certains les attraits d'un trophée ou d'une reconnaissance, pour les motiver. Très proche du paintball sportif. Deux équipes s'affrontent à l'intérieur d'une "arène" plus ou moins joliment décorée. Les tenues et les répliques ont un style spécifique à cette activité (plus fashion-war-toy).

La Reconstitution Historique



Il s'agit d'une variation du MilSim où les scénarios s'inspirent d'une bataille historique, avec un dress-code emprunté aux uniformes de la période concernée (wehrmacht, GI's, Viêt Cong, ...).
Il devrait figurer dans la charte des associations se livrant à la reconstitution **l'interdiction absolue** d'arborer une croix gammée, un uniforme ou une distinction de la waffen SS.

"MilSim does not mean expensive gear and elitist attitudes." Brent from MissionSpec

Définitions

militaire (adj.) : relatif à l'armée, à ses activités en cas de conflit armé.

armée (n.f.) : ensemble de forces militaires au service d'un État.

guerrière (n.f.) : celui qui fait la guerre, qui combat avec des armes.

Simulation d'Aventure Guerrière

C'est la plus complexe et la plus pragmatique des versions. Les joueurs conscients de ne pouvoir jouer un personnage trop éloigné d'eux (par exemples, un soldat des forces spéciales ou un policier d'élite) physiquement, techniquement, moralement et culturellement, optent pour un rôle en adéquation avec leur capacités réelles (donc plutôt un rôle de : rebelle, résistant, survivant, terroriste, narco trafiquant, gangster, soldat, milicien ou mercenaire).
Les scénarios sont évolués et immersifs. L'univers fictif où ils se situent colle, paradoxalement, beaucoup plus à la réalité (du terrain et des joueurs). Les scénarios sont des aventures plus que des successions d'affrontements. Les joueurs recherchent avant tout une expérience de jeu unique, émotionnelle et immersive. Les scénarios s'enchaînent et ne sont pas linéaires. Jouable uniquement en OP.

Aucune déclinaison de l'airsoft ne prévaut sur une autre. La meilleure c'est celle qui est en résonance sur le moment avec les joueurs.
Il est très intéressant, même si l'on a une préférence, de naviguer entre les déclinaisons. Pratiquer le tir sportif pour s'entraîner, en apprendre un peu plus grâce au MilSim, se défouler dans le récréatif, entrer dans une autre dimension grâce à la Simulation d'Aventure Guerrière (pas militaire).

TYPES DE JOUEURS

Voici une liste non exhaustive des archétypes de joueurs majoritairement rencontrés sur les terrains d'airsoft:

Fragueurs



Funstastic !

Ces joueurs abordent une partie d'airsoft comme un tournoi qu'il faut remporter, un fps exigeant un maximum de frags. Soit ils seront déçus, soit ils tenteront d'adapter l'airsoft à leur vision. Ces joueurs doivent apprendre à jouer avec d'autres attentes ou se contenter des jeux vidéos. Aiment les "armes" qui piquent, le jeu indivuel, les scénarios ultra-basiques, les respawns illimités.

Action Player

Les scénarios dédiés à ce type de joueurs restent très simples, brefs et intenses. Jubilatoire quand les joueurs sont fair-play et l'action présente. L'Action Player désire pratiquer un jeu dynamique, axé sur un usage intensif des répliques avec un minimum de planification.

MilSim Player

Certaines équipes privilégient un jeu s'inspirant plus ou moins de l'appareil militaire, on parle alors de MilSim (military simulation). Les joueurs agissent en groupe avec à leur tête un team leader. Auto-disciplinés, le succès de leur mission est prioritaire à toute autre considération (confort ou trophée de chasse).

Role Player

Enfin, il y a les rôlistes, qui n'utilisent les répliques d'airsoft que comme accessoires dans un scénario où le dialogue tient une place prépondérante.

Chacune de ces trois dernières façons de jouer peut être plus ou moins prononcée (softcore, midcore, hardcore) et se mélanger savamment pour donner un résultat des plus intéressant.

ETHIQUE ET ETIQUETTE

Airsoft et Jeu de Rôle Grandeur Nature

Les airsofteurs jouent pour utiliser leurs répliques et leur équipement, exprimer leur sens du combat et évoluer dans un milieu fraternel. Le côté rôliste se limite à jouer une fonction pas une personnalité. Nombre de airsofteurs ne sont et ne veulent pas être des acteurs. Ils tiennent à conserver leur personnalité, même s'ils remplissent un rôle dévolu le temps d'une partie.

Les rôles joués, comme celui d'un terroriste ou d'un soldat, n'ont valeur et utilité que pour les besoins du scénario et de son background. Dépasser le cadre de ce "jeu de rôle" on ne peut plus basique, est en opposition avec les bases de ce loisir. Un joueur touché se contente d'annoncer "Out", il n'a pas à s'écrouler en gémissant. Les excès de réalisme ne font pas partie de l'airsoft. Beaucoup de joueurs trouvent déplaisant et inconvenant des scénarios ancrés

dans la réalité, avec des participants prenant les choses avec une légèreté déplacée ou au contraire avec gravité. Il faut rester dans l'imaginaire et le symbolique.
Un "insurgé musulman" n'a pas à faire référence à l'islam, il n'a pas besoin, pour coller à son personnage, d'abreuver d'insultes ou de slogans pseudo politico-religieux ses adversaires, débordements également mal venus chez un joueur incarnant un combattant Viêt Minh ou un Marine. Ceux qui versent dans le jeu d'acteur s'orienteront vers le GN ou le théâtre.

Une OP d'airsoft est un jeu de guérilla (petite guerre) à connotation rôliste, le GN qui utilise des répliques est un jeu de rôle à connotation airsoft.

Ajustements

La réalité n'est qu'une base où puiser l'inspiration. Un scénario se passe très bien de références directes (par exemple: l'Afghanistan) pour délivrer son potentiel d'émotions. Le scénariste doit s'efforcer d'éliminer toutes références directes, en changeant le contexte, les noms des unités et des belligérants en procédant à des adaptations.
Si l'airsoft est apolitique cela ne signifie pas que les joueurs soient indifférents aux injustices. Encore une fois, l'airsoft sera considéré comme un loisir et non comme une activité jugée tendancieuse par l'opinion publique et les politiques, que s'il parvient à **éviter la confusion des genres**. Il faut rester dans le soft, le politiquement correct.

Parce que c'est plus sain, parce que l'on peut facilement contourner le problème, parce que l'airsoft n'a pas besoin de mauvaise publicité, les scénarios doivent se baser sur l'imaginaire.

THEMES DE SCENARIOS

Plusieurs bases d'élaboration scénaristique sont possibles :

L'Uchronie – prend comme point de départ une situation historique existante et en modifie l'issue pour ensuite imaginer les différentes conséquences possibles. C'est une volonté de changer le cours de l'histoire pour imaginer ce qu'elle aurait pu être. C'est une réalité alternative particulière. Et si les soviétiques avaient envahi l'Europe en 1945 ou les nord coréens la Corée du Sud en 2008?

Une Réalité Alternative – même si le postulat de base – Et si? – reste identique à l'uchronie, l'aspect temporel ne se limite pas à un résultat différent pour un événement passé. L'événement peut être cette fois-ci imaginaire. Une réalité alternative peut se développer à partir d'une découverte scientifique majeure (la téléportation), d'un élément fantastique (monstres ou extraterrestres). Exemples: Stargate, Monsters, Predator, Falling Skies.

L'Utopie – représente une réalité idéale et sans défaut. En extrapolant, imaginons l'intervention d'un pays fictif, les Unified Countries of America, intervenant au Nanham dans les années 60, pour libérer le peuple nanhamien d'un dictateur disposant d'une formidable armée. Le conflit serait conventionnel, les deux camps s'affronteraient comme en 39-45, face à face. Les UCA faisant leur maximum pour limiter les dommages collatéraux, motivés par un souci humaniste et altruiste – Utopie.

La Dystopie – ou contre-utopie, est une fiction d'anticipation sociale décrivant un avenir sombre. La dystopie s'oppose à l'utopie : au lieu de présenter un monde parfait, la dystopie présente un monde rendu effrayant par la réalisation raisonnée et consciente d'un projet politique (Brave New World, 1984).
La plupart des mondes presque-apocalyptiques (cyberpunk, postcyberpunk, biopunk) ou post-cataclysme ou post-apocalyptique ne peuvent être qualifiés de contre-utopiques car ces mondes ne sont pas le fruit d'un projet politique précis.
Une dystopie peut naître à la suite de l'apocalypse (Equilibrium, Judge Dredd, L'Âge de Cristal).

Le Postcyberpunk – décrit un genre de science-fiction dérivé du mouvement cyberpunk. Tout comme son prédécesseur, le postcy-

Image de fond extraite du film
Children of Men

THE HUMAN PROJECT

berpunk se concentre sur les développements technologiques dans des sociétés du futur proche, typiquement en examinant les impacts sociaux de la télécommunication tous azimuts, de la génétique et de la nanotechnologie. À la différence du cyberpunk, cependant, le post-cyberpunk met en scène des personnages qui essaient d'améliorer les conditions sociales ou au moins d'empêcher leur dégradation.
L'attention est portée sur les effets sociaux de la technologie déployée sur Terre. Le postcyberpunk est différent du cyberpunk par les éléments suivants :
- Le cyberpunk traite typiquement de solitaires rejetant le système, opposant le chaos à l'ordre. Le postcyberpunk traite de personnes impliquées dans la société et qui agissent pour défendre un ordre social existant ou pour créer une meilleure société.
- Avec le cyberpunk, les effets aliénant de la nouvelle technologie sont mis en exergue, tandis qu'avec le postcyberpunk, la technologie profite à la société.
- L'abandon des implants métalliques au profit de modifications biotechnologiques.
Exemples de monde postcyberpunk : la série anime *Ghost in the Shell* et le jeu de rôle *Eclipse Phase*.

Le Pré-Apocalyptique – Événement spectaculaire ou passant presque inaperçu, dont l'issue laisse entrevoir l'apocalypse.
Exemples : Terminator, Children of Men, Soleil Vert, Thirteen Days, Twelve Monkeys.

Le Post-Cataclysme – diffère du post-apocaliptyque par le degré moindre des conséquences d'une catastrophe planétaire ayant entraînée un bouleversement profond de certaines règles fondamentales de la société. La civilisation humaine n'est pas annihilée mais vacille sur ses fondations (Dreed, V pour Vendetta, Hot War, Defiance, ...).

Le Post-Apocalyptique – sous genre de science-fiction, dépeint la vie après une catastrophe ayant rasé la civilisation : guerre nucléaire, invasion extraterrestre, épidémie, crise économique et énergétique, catastrophe naturelle ou industrielle (Terminator 4, Mad Max, Tooth and Nail, The Road, Stake Land, The Colony, Oblivion, I Am Legend, Falling Skies, 28 Days Later, Revolution).
L'univers post-apo ne se limite pas à des bandes armées équipées de matériel usagé/recyclé, combattant des hordes de mutants ou de cyborgs. Des éléments militaires subsistants, structurés et bien équipés, s'intègrent facilement dans un tel contexte.

Le genre Post-Apocalyptique se décline en de nombreux sous-genres, dont seuls seront développés ici ceux qui sont les plus transposables en airsoft.

Post-Apocalyptique low tech

Le post-apo low tech est le plus populaire dans les jeux vidéo, le cinéma, les romans. L'accent est mis sur le "réalisme". Il y a peu ou pas de mutants, et selon le type d'apocalypse et le temps écoulé depuis, une partie des équipements restent utilisables (véhicules, armes à feu), ou au contraire la société a régressé à un âge quasi-médiéval (chevaux, armes blanches).

Post-Apocalyptique high tech

En contraste avec le Low Post-Apocalyptic, le sous-genre High Post-Apocalyptic déborde d'éléments fantastiques ou totalement fictifs. A la différence du Low Post-Apocalyptic, le High Post-Apocalyptic se situe des années, des décennies voire des siècles après l'apocalypse. Les mutations, la technologie se sont largement développés. Le monde d'avant l'apocalypse n'est plus qu'un lointain souvenir, une légende.
Le High Post-Apocalyptic est d'un interêt moindre pour des scénarios d'airsoft. Le recours à des mutants ou des artefacts téchnologique exigeant de gros moyens pour être crédibles.

Conclusion

Tous ces univers sont un support scénaristique idéal :
- de nombreux terrains de jeu se limitent à une portion forestière ou/et des bâtiments abandonnés,
- les joueurs portent des tenues militaires personnalisées plus ou moins hétéroclites,
- la plupart des joueurs pratiquent un jeu où le travail en équipe et la communication restent souvent approximatifs et désordonnés.

L'abondante documentation sur le sujet à travers des livres, des films, des jeux vidéo et des jeux de rôle, fournit une excellente base de travail, ne nécessitant qu'une adaptation partielle. Le scénariste dispose d'une grande liberté rédactionnelle. Les moyens matériels peuvent se permettent d'être minimalistes. Une autre qualité d'un univers fictif est sa neutralité, son apparente innocuité (aux yeux du public), puisqu'il se base sur l'imaginaire.

AIRSOFT, JUSTIFICATION ET ETAT DES LIEUX

Lorsque la presse vilipende l'airsoft c'est parce que des délinquants utilisent parfois une réplique pour commettre leurs méfaits ou que des crétins déguisés en airsofteurs causent le trouble sur la place publique.

L'airsoft est un combat stylisé. C'est un univers virtuel, ludique, viril, sécurisé et édulcoré. Tous les bons côtés d'un succédané d'action, sans les inconvénients et surtout sans la mort.

Les airsofteurs sont pacifistes (même si quelques mythos fantasmant sur la violence ont infiltré leurs rangs). Ce sont des gens civilisés qui cherchent juste un exutoire en accord avec leurs affinités aussi paradoxales qu'elles puissent paraître: rester civilisé tout en aimant s'affronter avec des armes factices.
Certains trouvent un consensus dans des sports de combat, d'autres dans l'airsoft. C'est ainsi. Les joueurs sont de grands enfants nostalgiques du "gendarme et du voleur", qu'ils pratiquent dorénavant à la puissance dix avec leurs moyens d'adultes.
Oui, l'airsoft est un jeu de guerre, oui la guerre c'est le mal, mais non les joueurs ne sont pas des paramilitaires, mais non tuer virtuellement n'est pas comme tuer pour de vrai, oui l'homme est génétiquement programmé pour la violence et oui on peut canaliser cette violence.

Sur le web, des airsofteurs tentent de plaider leur cause afin t'expliquer en quoi consiste l'airsoft, ses valeurs, ses vertus. Il est totalement vain d'essayer de plaider sa cause auprès de la ménagère de moins de 50 ans, ou toute personne qui n'a strictement rien à faire de l'airsoft. Les airsofteurs n'ont pas à se justifier, ni à culpabiliser parce qu'ils jouent à la guerre, un événement d'une indicible horreur qu'ils n'ont jamais connu et qu'ils ne souhaitent pas connaître. Chacun son truc, ses hobbies, ses centres d'intérêts. Que les gens savent que ça existe, c'est suffisant. La sélection naturelle fera le reste. On aime ou on n'aime pas. On aime on s'y intéresse, on essaye. On n'aime pas, on passe son chemin.

De tout temps la nouveauté, la différence, la déviance ont été stigmatisé par une opinion dominante étroite d'esprit, manipulée par une propagande jouant sur la peur de l'inconnu.

L'airsoft enfreint-il la loi? Est-il un repère d'activistes? Cause-t-il en quoi que se soit et à qui que ce soit un préjudice? Détourne-t-il de l'argent ou encourage-t-il une guerre pour enrichir les industriels de l'armement? Est-il cause de marées noires ou d'obésité? Fait-il descendre dans la rue des milliers d'opposants? À toutes ces questions la réponse est non. L'airsoft n'a pas à être un bouc émissaire, ni un leurre destiné à détourner les regards des maux autrement plus dramatiques et sérieux qui affectent notre société.

Le manque d'ouverture de trop nombreuses associations, leur amateurisme omnipotent et une farouche indépendance (trompeuse car elle ne fait qu'isoler et affaiblir) ont pour conséquence de faire de l'airsoft une cible facile pour ses détracteurs, dont les arguments, comble de l'ironie, sont étayés par une communication déficiente de la part de la communauté airsoftienne. Une communauté qui joue la candeur et fait profil bas en pensant échapper aux regards de l'inquisition qui viendra fatalement la menacer à nouveau.

C'est le rôle d'une fédération de communiquer efficacement sur le sujet, de s'exprimer pour ses milliers d'adhérents, avec un staff solide et uni, maîtrisant le jargon juridique et la diplomatie. Les embryons d'une telle fédération ont existé avant d'être remplacés par de nouveaux qui n'ont jamais eues qu'un nombre trop modeste d'adhérents pour peser dans la balance. Atrophie normale vu les difficultés liés aux mentalités. En airsoft comme en économie ou en écologie on connaît les solutions mais elles sont pour le moment inapplicables face à autant d'individualisme et de conservatisme.

La communauté airsoftienne n'a pas à survivre dans l'obscurité pour espérer échapper à ses détracteurs. Elle doit au contraire s'affirmer officiellement (par l'intermédiaire d'une fédération), communiquer, agir de manière responsable, concertée, coordonnée et cohérente, en insistant sur l'aspect ludique et l'application de règles du jeu et de sécurité efficaces.

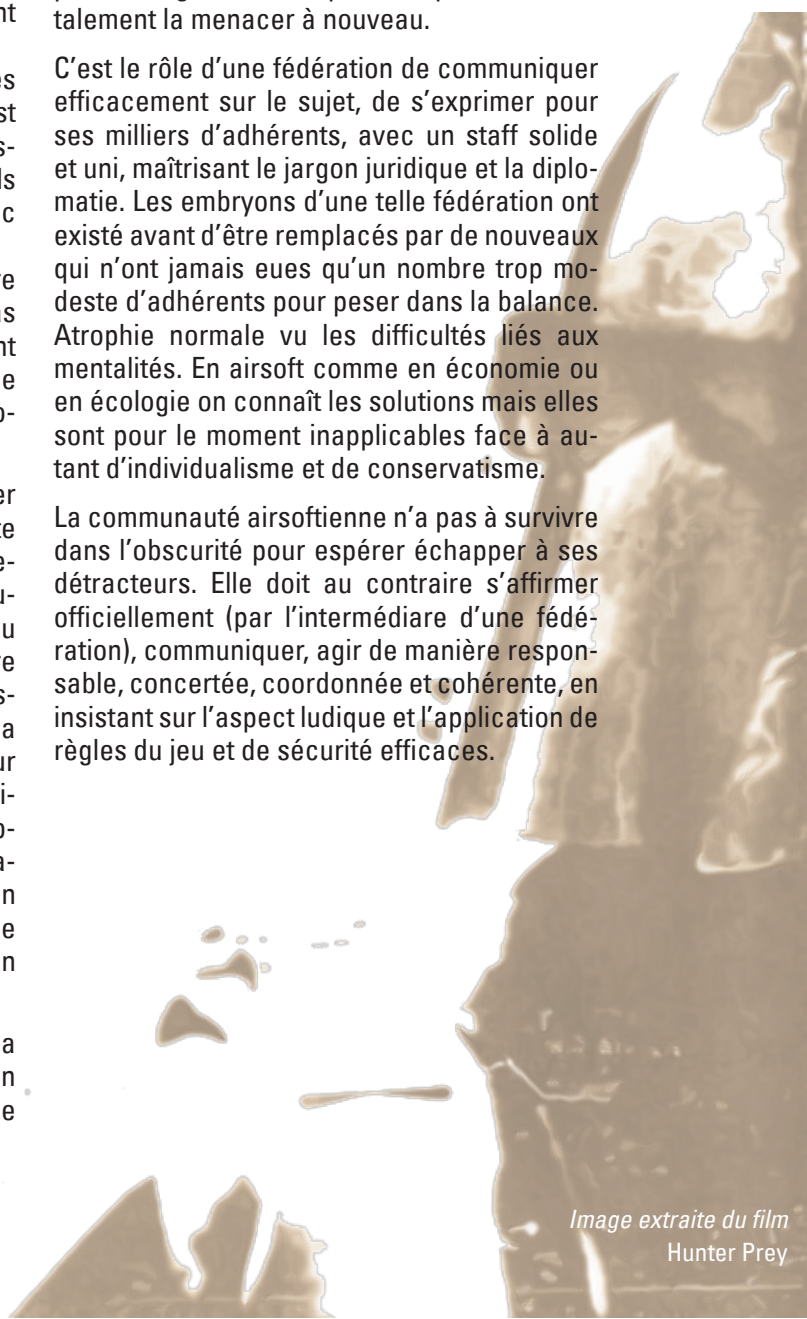


Image extraite du film
Hunter Prey

LES SPECIALISATIONS

Parce que jouer une classe de personnage renforce l'immersion, chaque joueur va choisir, consciemment ou inconsciemment, l'apparence d'un personnage fictif qu'il affectionne de jouer. Les spécificités de ce personnage vont orienter ses tactiques et son équipement. Ce choix dépend des affinités du joueur, de son style de jeu et du scénario.

Évidemment, ces spécialisations ne sont pas rigides, elles restent souples et ouvertes (un Éclaireur peut très bien s'équiper d'un lance-grenades), le joueur a la liberté de changer de spécialisations au gré des parties, de ses envies et des impératifs scénaristiques.

La liste non exhaustive des spécialisations qui suivent peut aider un joueur à définir un style d'équipement et de jeu où il se sentira à l'aise.
++++



Trooper

Le Trooper ou Fantassin, est une unité devant combattre à pied. C'est un élément polyvalent, majoritaire et essentiel dans la composition d'une équipe. Sous cette dénomination est regroupé un très large panel de type de combattants.

La diversité des tenues est infinie et est inspiré par :

- les Armées Régulières (tous pays, de 1939 à un futur proche)
- les Forces Spéciales (Delta, SAS, BFST, KSK, SOG, FSSR, ...)
- les Unités d'intervention de la Police (SWAT, GIPN, GSG 9, ...)
- les Bad boys (Terroriste, Gangster, Mercenaire, Guérillero, Milicien, ...)
- les Personnages de fiction ou de science fiction (Colonial Marine, TMP, Survivant, Résistant, SG Team, Ghost, ...).

ÉQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

- Réplique de Fusil d'Assaut ou de Pistolet Mitrailleur.

QUALITÉ REQUISE

- Fair-play!



Soutien (Gunner)

Cette spécialisation n'a d'intérêt que si les chargeurs de grande capacité ne sont autorisés qu'aux Gunners.

Aussi appelé Tireur FM (fusil mitrailleur), Mitrailleur ou SAW Gunner (squad automatic weapon). C'est une unité d'appui et de soutien (il y en a d'autres). Sa réplique de mitrailleuse légère autorise un volume de tir important, ce qui représente un sérieux avantage tactique en attaque comme en défense.

MISSIONS

Un Support Gunner n'a pas besoin d'être aussi mobile qu'une unité légère, c'est l'autonomie de sa réplique, sa maitrise du tir de neutralisation et la pertinence du choix de l'emplacement de tir qui sont déterminants.

Sa priorité est, avant de chercher à éliminer des joueurs, d'assurer un tir de neutralisation qui ne doit laisser aucun répit, aucune opportunité à l'adversaire.

Une réplique de FM ne se limite pas à un chargeur de grande capacité, correctement employée ses effets sont aussi psychologique, visuel et auditif. Les initiatives de l'adversaire vont sans trouver, plus ou moins, fortement inhibées.

Avoir un Support Gunner dans son équipe peut changer radicalement le style de jeu.

Les tirs, pour être efficaces, doivent couvrir la totalité de la zone ciblée. Les brèches qui résulteraient d'une mauvaise repartition des tirs, seraient mises à profit par l'adversaire pour se déplacer ou riposter.

Tir de Couverture Offensif – Le rôle du Support Gunner est capital dans les attaques par contournements. C'est lui qui fixe l'adversaire pendant qu'un groupe part à l'assaut.

À cause du risque accru de tirs fratricides (friendly fires), le Gunner doit se tenir informé de la progression du groupe d'assaut.

Tir de Suppression Défensif – Le Support Gunner peut freiner ou stopper une progression adverse. C'est particulièrement vrai lorsqu'il est affecté à la défense d'un endroit stratégique.

Tir de Couverture Défensif – Similaire au tir de suppression défensif, cette fois-ci c'est le repli de joueurs amis ou le travail d'un Médic qui profitent de l'appui feu du Support Gunner.

Embuscade – Lorsque son groupe tend une embuscade, le Support Gunner occupe une position centrale, bien protégée et avec un large champ de tir. Après le déclenchement de l'embuscade, il rafale systématiquement en direction de tout adversaire tentant un rush ou cherchant un abri.

RECHARGEMENT

Le rechargement est un moment critique, une opportunité pour l'adversaire. Pour cette raison, un Gunner ne tire pas en continue de très longues rafales mais plutôt de courtes rafales de 3 à 7 billes, espacées de 2 à 5 secondes, il économise ainsi ses billes et peut tirer beaucoup plus longtemps. L'adversaire aura aussi plus de mal à déterminer à quel moment le Support Gunner recharge.

Si le Support Gunner est obligé de recharger au cours d'un combat, il prévient ses équipiers qui vont alors augmenter l'intensité de leurs tirs.

POSITIONS DE TIR

Quelque soit sa position, le Support Gunner cherchera toujours l'abri d'un couvert ou d'un écran.

Debout – Depuis son couvert, le Gunner, réplique calée contre l'épaule, utilise les organes de visée (ou un viseur réflexe).

Cette position est valable pour les engagements brefs survenants au cours d'une progression. À cause du poids de la réplique et de la fatigue induite, cette position n'est que provisoire/transitoire.
Une variante consiste à entrecouper les tirs par des pauses en abaissant la réplique quelques secondes (passer de la position ready à la position alert).

À Genoux – Position plus stable et moins exposée que la position debout.

Allongé – Position la moins exposée et la plus stable.

POSTE DE TIR

Le choix de l'emplacement de l'endroit où va se positionner le Support Gunner est essentiel.
Critères de sélection :
- Il domine une zone,
- Il offre une protection contre les vues et/ou les tirs.

COMMUNICATION

La communication est un élément-clef pour un bon Support Gunner. Il ne doit jamais rompre le contact avec ses équipiers, spécialement avec le Coordinateur. La communication se fait par la parole, la radio, des gestes, des body taps.

ROLEPLAY

- Le Support Gunner évite de courir en tirant, les mouvements diminuant drastiquement les bénéfices du tir de neutralisation. Il se poste.
- Il tire uniquement par courtes rafales.
- Il communique.
- Il n'estime pas être une armée à lui tout seul. Son rôle est d'appuyer son groupe, pas de l'entraîner dans son sillage.

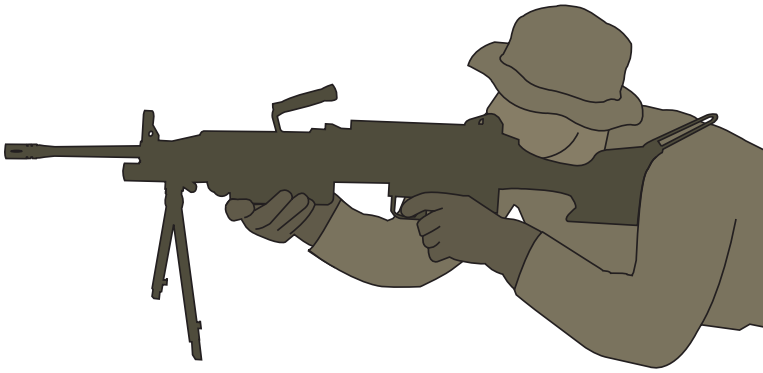
L'erreur serait d'utiliser une réplique de FM comme une réplique de FA (fusil d'assaut) équipée d'un chargeur Hi-Cap. Progresser avec un FM et tirer sur tout se qui bouge c'est n'avoir rien compris au rôle du Support Gunner dont la mission est d'assurer un tir de neutralisation.

Le Gunner n'est pas une unité d'assaut, de Reco ou de Snipe, mobile ou furtive.

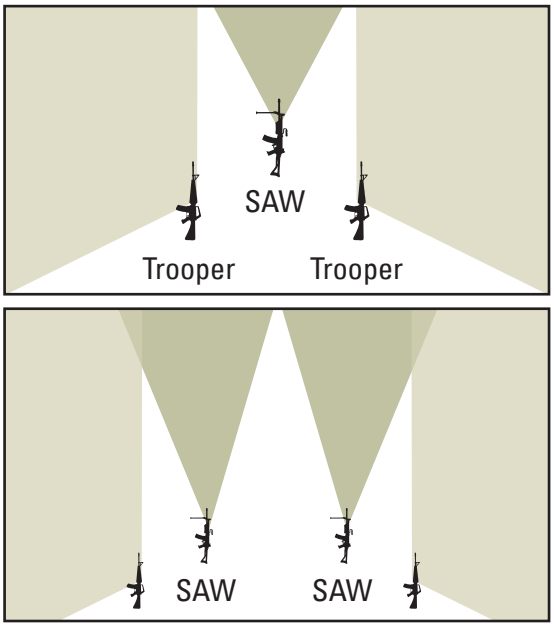
Jouer un Support Gunner n'est pas jouer un Terminator.

REMARQUES

- Normalement, un Support Gunner incorpore un squad (page 14-1). Son potentiel est mieux exploité quand d'autres spécialistes et suffisamment de Troopers manœuvrent avec lui.
- Le Support Gunner opére avec un ou deux joueurs assurant sa protection latérale.
- Le Support Gunner reste à l'écoute de son groupe et effectue un appui feu là où son groupe en a besoin.
- Dans une formation statique, la place du



Formations Statisques & Secteurs de Surveillance



Gunner est à l'avant au centre.

- Dans une formation dynamique, sa place est au centre en retrait.
- Augmenter la cadence de tir signifie raccourcir l'intervalle entre les rafales qui feront toujours de 3 à 7 billes.
- Un bon Support Gunner ne consomme, en général, pas plus de 2500 billes sur une période de 8 heures.
- Spécialisation proscrite aux joueurs débutants.

ASSISTANT GUNNER

Ses missions sont de :
Protèger — Il assure la protection latérale pendant que le Gunner ouvre le feu.
Gérer — Il veille à la gestion et l'approvisionement des munitions.
Spot — Il assiste le Gunner dans l'analyse tactique de la situation.
Remplacer — Si le Gunner est éliminé, l'AG récupére sa réplique (avec son autorisation) est reprend le rôle.

ÉQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

- Réplique de FM + ammo box + Bipied + Sangle, Réserve de billes, Batterie supplémentaire, Talkie-walkie + PTT tactique + Monocasque.

QUALITÉS REQUISES

- Force (réplique lourde), Communication, Perception de la situation (situational awareness), Altruisme.



Tireur de Précision

Un TP n'est pas un Sniper. Il est intégré à un groupe de combat, il est capable de fournir un tir précis à longue distance. Le TP n'opére pas comme un élément semi-autonome comme un Sniper.

On peut devenir TP que si l'on a une réelle habilité pour le tir, que l'on est débrouillard et expérimenté.

Le TP est particulièrement efficace pour traiter des cibles partiellement ou brièvement exposées. Il est capable de toucher une cible à travers une meutrière de bunker ou un tireur allongé.

Le TP soutien un assaut ou une défense en engageant les cibles à la distance maximum de sa réplique. Sa prècision lui permet de limiter les tirs fratricides et les dommages colatéraux.

Le TP est employé dans des situations où la précison prime sur la puissance de feu.

PRINCIPES DE BASE

- Au combat, le TP essaye d'éliminer le plus rapidement possible les objectifs prioritaires (Médic, Unités de Soutien, Coordinateur, tireur embusqué, etc.). Une fois ces cibles éliminées, le TP engage le reste des adversaires en commençant par ceux situés au maximum de sa portée.
- Unité de contre-sniping, le TP procède à l'élimination d'un Sniper pendant que le reste de son groupe attire son attention.
- Il couvre les éléments de son groupe progressant à découvert ou partant à l'assaut.

ÉQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

- AEG ou GBBr, Optique de Tir, Tenue camouflée (pas de Ghillie Suit).

QUALITÉS REQUISES

- Aptitude au tir de précision, maturité, fiabilité, sens tactique, experience.



Tireur d'Élite

Le TE ou Sniper est un tireur embusqué, évoluant en retrait du groupe. Plutôt statique, il prend position et observe la zone pour notifier à son équipe toute présence adverse. Quand la situation se présente ou le réclame, le Sniper neutralise des cibles sans compromettre sa position.

Il utilise une réplique offrant une plus longue portée, une tenue camouflée, des techniques de furtivité et des tactiques liées à sa spécialisation.

Logiquement, pour accéder à cette spécialisation, il faut d'abord faire son apprentissage comme Trooper, évoluer vers le Tireur de Précision, puis Désignateur, avant d'accéder à la spécialisation de Sniper.

REMARQUES

- Il faut bien comprendre qu'un Sniper recherche la difficulté, c'est un mode de jeu très contraignant.
- Le Sniper est un rampant très patient, très économe en billes.
- Une lunette Mil-dot sert avant tout au look.

ÉQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

- Semi-Auto ou Bolt-Action (répliques à réarmement manuel, à gaz ou à ressort) + Lunette de Tir, Bi-pied, Ghillie Suit facultative (refusée par certains Organisateurs), Réplique secondaire obligatoire, Talkie-walkie + Accessoires, Carte du Terrain, Boussole, Carnet & Crayon.

QUALITÉS REQUISES (selon l'US Marine Corps)

- Très bon tireur, Sportif, Droitier, Équanime, Intelligent, Non Fumeur, Indépendant, Bon Sens, Confiant, Bonne Vue, Bon Sens de l'Orientation, Guerrier.



Désignateur (Spotter)

Évolue en étroite collaboration avec un Sniper, il l'assiste en repérant des cibles potentielles, assure sa protection rapprochée en observant le secteur lorsque le sniper se focalise sur une cible.

ÉQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

- AEG silencieux, Lunette de Tir, Tenue de Camouflage, Talkie-walkie, Carte du Terrain, Boussole.



Éclaireur

Aussi appelé Reco, il est chargé de la collecte d'informations. Certainement une, sinon la, spécialisation la plus exigeante.

L'Éclaireur est les yeux et les oreilles de l'équipe. Il s'efforce de repérer tout signe de présence adverse et d'avertir le Coordinateur ou le reste de son équipe.

PRINCIPES DE BASE

- L'Éclaireur opère en binôme à l'avant du groupe ou derrière les lignes adverses.
- Il privilégie la discrétion à un affrontement qui compromettrait sa mission.
- Le Reco s'efforce de trouver le bon équilibre entre furtivité et rapidité.

ÉQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

- AEG ou Réplique courte silencieuse, Talkie-walkie, Carte du terrain, Boussole.

QUALITÉS REQUISES

- Esprit d'Équipe, Communication, Furtivité, Mobilité, Sens de l'Observation.



Porteur de Bouclier

Le Porteur de Bouclier intervient plutôt dans les parties en milieu urbain. Le PB à un rôle offensif, il est censé avancer, il est contraint au mouvement. S'il est "fixé" trop longtemps par l'ennemi alors il devra reculer.
À cause de l'encombrement de son bouclier tactique et pour conserver un équilibre de jeu, le Porteur de Bouclier ne dispose que d'une réplique de poing (rafales possibles).
Les tirs en aveugle sont interdits. Le bouclier ne doit pas dépasser un mètre de hauteur et 60cm de largeur. Poids minimum 4 kg. Les PB sont contraints à la mobilité (avancer ou reculer). Un PB maxi pour 10 joueurs.

Principes de Base :

- Le PB n'opère jamais seul. Il prend position en avant d'un groupe d'assaut afin d'assurer une progression à l'abri de son bouclier tactique.
- Idéal pour évoluer dans un bâtiment, ou partir à l'assaut d'un campeur.
- Valable aussi pour les passages à découverts.

ÉQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

- Bouclier Tactique, Protège-tibias, Casque, Gilet tactique, Réplique secondaire uniquement.

QUALITÉS REQUISES

- Esprit d'Équipe, Combativité.



Opérateur Radio/Référent

L'Opérateur Radio est l'intermédiaire entre son Coordinateur et les autres Coordinateurs, il fait office de Référent, c'est-à-dire qu'il assure la liaison entre son groupe et les Orgas, et est en charge de la navigation terrestre.

ÉQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

- 1 Talkie-walkie, Carte du terrain, Boussole.

QUALITÉS REQUISES

- Connaissance des procédures radio.



Garde du Corps

Le garde du corps, aussi appelé l'agent de protection rapprochée (APR), ou Bodyguard (BG), a pour mission de protéger un joueur dont le rôle en fait une cible de choix (Coordinateur, Support Gunner, Médic, Radio, VIP d'un scénario, etc.).
Le VIP peut aussi être désigné sous les noms Autorité ou Personnalité et de Principal chez les anglo-saxons.

L'ESCORTE

La taille de l'escorte varie, de 1 à 7 BG, suivant l'importance du VIP et le nombre de joueurs. L'escorte de protection rapprochée n'exclut pas un plus grand nombre de joueurs qui constituent alors d'autres groupes avec des missions spécifiques (voir page suivante).
L'escorte ne doit en rien gêner les déplacements du VIP.

Rôle de chacun :

Un Coordinateur

Dès qu'au moins 3 APR sont affectés à la protection d'un VIP, un Coordinateur est désigné afin de :

- Coordonner les actions et les formations de l'escorte (à l'exception du MBG).
- Il briefe le VIP et les groupes.
- Pour un scénario d'exfiltration de VIP, c'est le Coordinateur qui décide pour toute l'équipe du plan. Le VIP se contente de suivre son escorte.
- Dans les cas où c'est l'escorte qui suit le VIP, le Coordinateur se contente de conseiller (ou de déconseiller) le VIP par rapport à un itinéraire ou une action qui le surexpose.
- Un coordinateur doit être un joueur volontaire, meneur, compétent, tacticien, expérimenté (plus de détails page 4-20).
- Prévoir un Coordinateur en second prêt à remplacer le Coordinateur s'il est éliminé.
- Si le scénario et le nombre de joueurs le permettent, le Coordinateur peut créer une escorte et un VIP leurre afin d'attirer les adversaires dans une mauvaise direction.
- Si possible, un Médic est affecté à l'escorte.

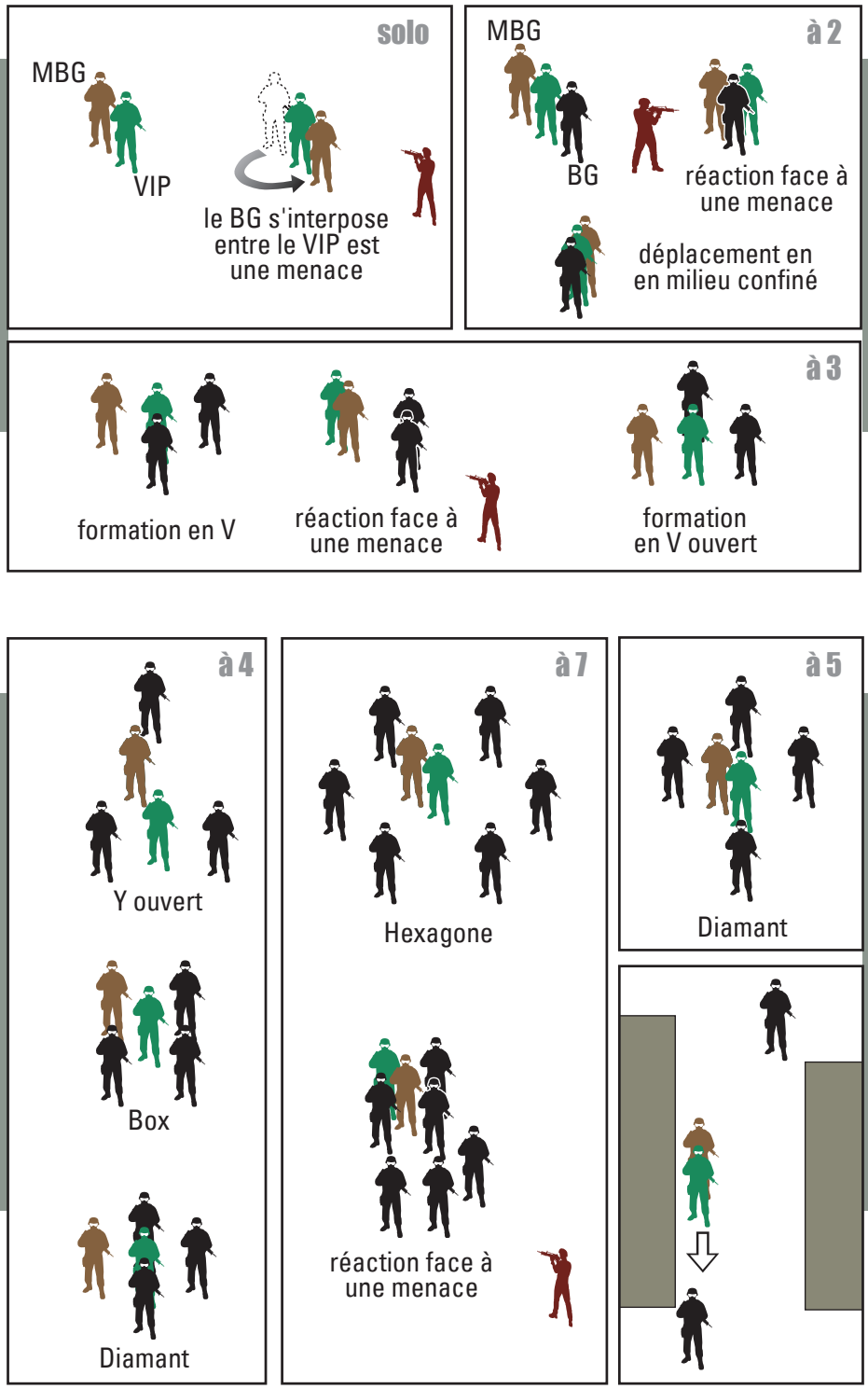
Un Main BodyGuard (MBG), l'agent principal de protection rapprochée

- C'est le plus proche du VIP. Il ne s'en éloigne jamais.
- Il assure la liaison entre le VIP et le Coordinateur.
- S'il est éliminé, un autre doit lui succéder.
- En cas de danger, il s'intercale entre le VIP et le danger tout en cherchant à évacuer le VIP.
- Opérer seul est une gageure. Plusieurs BG agissant ensemble est préférable.
- S'il est seul, le MBG précède le VIP à chaque passage de porte (entrée et sortie).
- Observe en permanence autour de lui à la recherche d'un danger potentiel.
- Un MBG droitier se place à l'arrière droit du

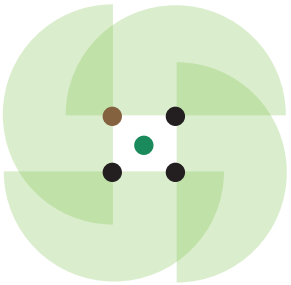
OPTIONS TACTIQUES DU COORDINATEUR

ÉVACUER	L'évacuation du VIP face à un danger est la priorité.
ACCÉLÉRER	Certains endroits (p.ex. une zone propice à une embuscade ou à découvert), certaines situations (p.ex. une évacuation ou l'approche d'adversaires) exigent de se déplacer plus rapidement.
CONTOURNER	Si le Coordinateur découvre ou suspecte un danger, il peut décider de faire un détour (si les paramètres de jeu l'autorisent).
DÉFENDRE	Lorsqu'une évacuation est compromise, il devient nécessaire d'établir une position défensive.

Formations en fonction du nombre de BG et d'une menace



Secteurs de Surveillance



Chaque BG surveille un secteur de 180°, en utilisant sa vision périphérique, qui empiéte sur le secteur des autres BG.

Déplacements

entre 2 bâtiments, un corridor, un passage

VIP, un gaucher à gauche.

- Il sait être discret et toujours prêt (il ne gêne pas le VIP en bavardant ou par manque de discipline).

Un ou des Bodyguard(s) (BG ou APR)

- Tient une position dans la formation et surveille une direction.
- En cas de danger, il fait office de bouclier et assure un tir de couverture pendant l'évacuation du VIP. La difficulté étant de faire rempart entre le VIP et le danger, alors qu'en cas de contact le premier réflexe est de se mettre à couvert.

GROUPE PRÉCURSEUR

Il se compose de 2 à 5 joueurs. Dans le cas d'un scénario d'extraction de VIP, c'est un groupe de reconnaissance qui devance l'escorte. Sa mission est de vérifier l'itinéraire envisagé par le Coordinateur.

- Informe en temps réel le Coordinateur.
- Peut procéder à un "nettoyage" le cas échéant.
- Des éléments du Groupe Précursseur peuvent se placer à des endroits stratégiques afin

de couvrir le passage de l'escorte.

GROUPE D'ASSAUT

Accompagne l'Escorte. Il se charge de neutraliser/détourner une attaque. Si possible, des éléments d'appui feu y sont affectés.

ITINÉRAIRE

Le trajet que va emprunter l'escorte est soigneusement choisi par le Coordinateur même si, en airsoft, le parcours est souvent divulgué à l'équipe adverse quand le terrain de jeu est vaste.

QUALITÉS REQUISES

- Bonne connaissance des formations et des procédures.
- Compétences au tir.
- Communication. Dès qu'un danger est repéré, il faut avertir ses équipiers.

REMARQUES

- Le VIP ne devrait quitter son escorte sous aucun prétexte (ce qui ne veut pas dire qu'il ne peut pas le faire, surtout si c'est un PNJ).
- Un APR doit être prêt à se sacrifier pour protéger le VIP.
- Mieux vaut éviter certains problèmes plutôt que d'avoir à les résoudre.

ÉQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

- Pour le MBG : une réplique utilisable d'une seule main (l'autre main guidant le VIP en cas de danger), talkie-walkie s'il opère avec un Coordinateur.
- Pour les Coordinateurs : talkie-walkie, carte du terrain + boussole ou GPS.

QUALITÉS REQUISES

- Réactivité, autodiscipline, aptitude à rester vigilant, self-control.



Piégeur

Le Piégeur place des mines et des alarmes (déclenchées par fils piège, télécommandes ou senseurs électroniques). Ces engins ralentissent la progression de l'adversaire, cause quelques pertes parmi ses rangs, ou donne l'alerte quand il approche.
Le Piégeur peut être chargé de "désamorcer" un piège adverse. Voir chapitre 20 pour plus d'informations sur les booby-traps.

Spécialisation avec des procédures de sécurité très strictes, donc réservée aux joueurs expérimentés (interdite aux débutants).

ÉQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

- Kit du Piégeur (outre sa réplique), voir chapitre 20.

QUALITÉ REQUISE

- Bricoleur.



Coordinateur

En airsoft il n'y a ni grades ni rapports d'autorité ni hiérarchie. Toutefois un joueur tacticien avec une expérience du commandement, va pouvoir jouer le rôle de conseiller, afin d'aider les membres de son groupe à optimiser leurs déplacements et leurs actions.

Le Coordinateur fait fonction d'axe central du groupe, les mouvements s'articulent autour de lui. C'est l'outil qui va organiser le déploiement tactique du groupe, en s'efforçant de conserver une vision globale de la situation par un contact radio permanent avec les autres Coordinateurs.
Le Coordinateur cherche à maintenir la cohésion du groupe, à optimiser son efficacité et agir en corrélation avec les autres groupes. Il cherche à accomplir la mission en minimisant les pertes dans son groupe.

Le Coordinateur a le sens de l'initiative, il est apte à analyser rapidement la situation et prendre une décision. Il assume ses responsabilités, reste humble et ouvert à la critique constructive. Ce n'est aucunement un petit despote aboyant des ordres.

Il existe trois niveaux de Coordinateur :

Le Coordinateur – gère un groupe de combat (3 à 8 opérateurs).

Le Squad-Coordinateur – gère plusieurs groupes de combat.

Le Platoon-Coordinateur – gère plusieurs Squads.

Devenir Coordinateur

Le candidat Coordinateur est un joueur expérimenté et volontaire. Il doit recueillir une adhésion majoritaire au sein de son groupe pour occuper le poste. S'il est accueilli avec enthousiasme par les joueurs, c'est positif, si par contre l'accueil est mitigé, il vaut mieux laisser tomber. La neutralité sera considérée comme

un consentement.
Les joueurs sont encouragés à prendre des initiatives individuelles qui vont servir les intérêts du groupe (voir chapitre 14).

QUALITÉS REQUISES

- Tacticien, Meneur.
- Le Coordinateur donne l'exemple (il ne râle pas, il n'est jamais fatigué, il sait se maitriser, il est déterminé),
- Il est dynamique, réactif, charismatique,

Sens de l'Initiative
Parfois le succès de la mission implique de suivre scrupuleusement les ordres de mission, parfois il faut prendre certaines libertés.

Préceptes
• Une prise de décision doit se faire sans hésitations (mais pas sans réflexion), question de crédibilité.
• Faire preuve d'une vaillance communicative.
• Maintenir une bonne communication.
• Rester à l'écoute de ses équipiers.

MISSIONS

• Indique le type de déplacement par bonds (courts ou longs),
• Rendre compte à son Squad-Cooodinateur ou

Phase 1 - Préparation en Amont

• Lecture du livret de l'Opérateur/feuille de route.
• Connaître la composition du groupe: les spécialisations, les pseudos.
• Connaître parfaitement les paramètres du jeu.

Phase 2 - Check-list pré-OP (page 4-24)

Contacter les membres du groupe afin de confirmer que:
• la venue de chacun,
• le respect du dress code,
• les rôles,
• la kit list,
• la lecture du livret,
• l'argent du PAF, le casse-croûte et la boisson,
• que les opérateurs ne viendront pas avec des répliques non conformes, des armes blanches, et autres articles prohibés.

Phase 3 - Check-list Jour J

• Le Coordinateur arrive dans les premiers sur le site,
• Salue les participants déjà là et les Orgas.
• Se change rapidement,
• S'assure que les opérateurs de son groupe s'équipe avec diligence,
• Dès son groupe est prêt, il vérifie l'équipement des équipiers:
  - Respect du dress code,
  - Qu'il n'y est pas de matériel superflu,
  - Le camouflage,
  - La kit list,
  - La présence d'arme blanche,
  - Vérifie que les paramètres du jeu sont appliqués (par ex. chargeurs vides, armes GN, pas d'insignes, etc.),
  - Recense les grenades à main et les fumigènes,

Après son check-list le Coordinateur rend compte à l'Autorité du Jeu.

Phase 4 - Briefing de Mission

Après avoir pris connaissance de la mission:
- Quels sont les objectifs ?
- Où l'action va-t-elle se situer ?
- Quel est le temps imparti ?
- Combien de groupes amis et adverses ?
- Quelles sont les règles optionnelles actives (médic, nombre de grenades, etc.) ?
- Quelles sont les règles d'engagement (on reste discret ou on engage à volonté) ?

à l'Autorité du Jeu, via le Référent-Radio,

• Veiller au respect des règles du jeu et de sécurité,

• Planifier.

• Coordonner l'action de ses binômes (en particulier s'il y a un Gunner),

• Veiller à la sûreté de son groupe,

• Prendre pleinement connaissance de la mission et des règles spécifiques à la mission.

Le Coordinateur se focalise sur le commandement. Il n'a pas, sauf impératif absolu, à prendre part au combat. La charge du Coordinateur est d'observer, d'analyser, d'anticiper, de décider, de donner ses ordres, d'adapter son plan, d'écouter les retours de ses équipiers. Il n'utilise sa réplique qu'en dernier recours et pour couvrir un opérateur.

Phase 5 - Planification (selon la doctrine de la faction)

Esquisser un Plan

- Analyser la mission. Faire le point des informations et parcourir la carte.
- Tous les membres de l'équipe/groupe participent à l'ébauche du plan, mais c'est le Coordinateur qui sélectionne le plan qui lui semble le meilleur.
- Selon la nature de la mission, une unité de Reco peut être envoyée afin de collecter des informations sur l'adversaire.
- Estimer (en comptant large) le temps nécessaire à chaque phase de la mission.
- Envisager un plan B. Que faire si... ?
- Prévoir des Points de Ralliement (endroits où se retrouver en cas de dispersion).
- **Le plan doit rester simple, ouvert, adaptable, opportuniste et évolutif.**

Le Coordinateur explique simplement et clairement le but de la mission, les grandes lignes de son plan et comment il va être exécuté.

Concertation – Informer les autres Coordinateurs du Plan.

Improvisation – Suivre le plan jusqu'au moment où un événement le rendra caduc. À ce moment, en élaborer un nouveau.

Coordination dans La Zone

En application des Phases 4 et 5, le Coordinateur détermine:

• Les règles d'engagement, la formation, la vitesse, les secteurs de surveillance, l'intervalle entre les opérateurs,

• Rend compte à Autorité du Jeu de tout événement important.

Déplacements

Le Coordinateur annonce

l'Endroit que le groupe doit atteindre

le Trajet par lequel le groupe doit passer

la Formation

l'Intervalle entre les Opérateurs

la Vitesse

Les consignes de tir en cas de contact. Le groupe doit :

a. Attendre l'ordre avant d'engager ou

b. Riposter automatiquement ou

c. Engager automatiquement.

Phase 6 - Débriefing

Après une mission, il n'y a qu'un seul moyen d'apprendre - en parler (auto-évaluation et avis des autres), analyser, évaluer l'efficacité des actions entreprises, imaginer des alternatives encore meilleures et réfléchir sur les aspects tactiques, techniques ou matériels à améliorer.

OP STORM PARADOX

FICHE PRE-OP COORDINATEUR

Consultez la composition de votre groupe sur le site de Kaboom-Airsoft (événement/liste des opérateurs).

- Si votre groupe n'a pour l'instant pas de Radio ou de 2IC, vous le nommerez le jour J.
- Apprenez par coeur le pseudo et le rôle de chacun.

Merci de contacter (vous devez obtenir une réponse) vos Opérateurs afin de vérifier qu'ils:
- ont bien lu le Livret de L'Opérateur,
- seront bien présents,
- auront bien la kit list,
- ont le bon dress code,
- ont les moyens logistiques pour venir,
- n'oublient pas leur casse-croûte,
- ne viennent pas avec des répliques non conformes, des armes blanches et autres objets interdits.
- Donnez votre e-mail et numéro de portable à vos Opérateurs.

Rendez compte à op@kaboom-airsoft.com en cas de désistement ou de difficultés.
Assurez-vous de connaître parfaitement les paramètres de jeu de votre faction.

RAPPEL - LE JOUR J

- Prenez en charge votre groupe.
- Vérifiez le dress code, l'équipement (kit list, présence d'armes blanches, camouflage, lunettes, ...).
- Veillez au respect des règles de sécurité.

AJUSTEMENT

Les aptitudes d'un bon coordinateur sont essentielles pour la réussite des missions et une perception positive du jeu. Si plusieurs membres de votre groupe ou votre squad coordinateur n'étaient pas convaincu par votre façon de commander, il vous faudra comprendre qu'il devient nécessaire de céder votre rôle à l'un de vos coéquipier.

SQUAD-COORDINATEUR FDS

La section FDS sera dirigé par le Squad-Coordinateur Cornelius. Il s'efforcera de planifié l'aspect tactique. La Fédération Du Sud étant dirigé par une junte militaire, patriotisme, discipline et courage sont attendus de la part des opérateurs. Le discours et les actes de votre squad coordinateur vous encourageront à jouer dans ce sens.

CASUALITIES

S'il ne reste que 4 opérateurs actifs (non KIA) dans un groupe, c'est la totalité du groupe qui repart au camp de base. C'est au coordinateur de décider du moment précis du retour au CB, en effet, si les survivants de son groupe son engagés dans une action importante, le retour sera différé.

INDICATIFS RADIO

SQUAD-COORDINATEUR :	COBRA
GROUPE ASKORN :	ALLIGATOR
GROUPE SOAP :	SAURUS
GROUPE GOUPILLE :	GOLIATH
GROUPE RICAIN :	RANCOR
GROUPE SEKA :	SERVAL

Canal principal : canal 1 (446.00625)
Canal secondaire : canal 5 (446.05625).
En cas de problème sur le canal principal il est possible que COBRA vous demande de passer sur le 5.

OPÉRATEURS DÉBUTANTS

Merci de nous fournir le pseudo des opérateurs débutants de votre groupe de combat.

COMPOSITION DU GROUPE

Pseudo	Rôle	E-mail	Tél.
1. Fallon	2IC	hf@email.com	06 01 02 03 04
2. Dustin	Infirmier	ed@email.com	06 01 02 03 05
3. Hayes	Radio	mh@email.com	06 01 02 03 06
4. Crane	Trooper	jc@email.com	06 01 02 03 07
5. Wayne	Trooper	sw@email.com	06 01 02 03 08
6. Fenley	TP	bf@email.com	06 01 02 03 09



SCAVENGER (Charognard)

Le Scavenger explore, seul ou en groupe, les ruines, les bâtiments abandonnés, des secteurs déserts, dans le but de récupérer des matériaux et des objets abandonnés. Objets qu'il destine à son usage personnel, au troc ou à la vente. Il sait où et comment les récupérer en minimisant les risques (contamination, éboulement, rencontre fatale).
Un Scavenger est basiquement un chasseur de "trésors". Certains ont une motivation purement économique, d'autres sont plus pragmatiques (ils veulent s'équiper ou se réapprovisionner).
Le Scavenger est par nature curieux ; il ne peut résister au besoin de savoir ce qu'il pourrait découvrir dans un endroit encore inexploré.
Les Scavengers peuvent identifier et utiliser la plupart des objets qu'ils trouvent. Ils ont une bonne culture du temps d'avant l'apocalypse et sont capables de diagnostiquer une panne voire de la réparer.
Les artefacts (objets ayant des propriétés extraordinaires sont ceux qui sont les plus convoités par les Scavs.
Le Scavenger est opportuniste, il n'hésite pas à fouiller des cadavres encore chaud ni à suivre un convoi ou un groupe susceptibles d'être attaqué.

ÉQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

- Kit du Scavenger (outre sa réplique), tenue post-apo Scavenger.

SCAVENGER KIT

- Outils (marteau, pince coupante, tournevis),
- Lampe,
- Sac à dos,
- Trousse de premiers soins,
- Arme GN (en mousse) type Dark Moon,
- Selon les missions : masque à gaz, compteur geiger, détecteur, ...

QUALITÉ REQUISE

- Furtivité.

Des scénarios ou des règles additionnelles peuvent impliquer d'autres types de spécialistes (Sentinelle, Assassin, Hacker, Ingénieur, ...) et des figurants.



SURVIVALISTE

Les Survivalistes sont des personnes qui, avant l'apocalypse, se sont préparés en construisant un abri, en constituant des réserves d'eau, de nourriture, de produits de première nécessité et de munitions. Ils possèdent un arsenal qu'ils savent utiliser et maitrisent les fondamentaux de la survie (purifier l'eau, soigner, faire du feu, chasser, construire un abri, etc.).
Les survivalistes forment de petites communautés nomades ou grégaires. Ils préférent vivre loin des autres communautés et des villes.

ÉQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

- Kit de survie (outre sa réplique), tenue post-apo survivaliste.

SURVIVALIST KIT

- Couteau (factice),
- Boussole,
- Lampe,
- Sac à dos,
- Trousse de premiers soins,
- Gourde,
- Cordelette,
- Masque à gaz.

QUALITÉ REQUISE

- Furtivité.



RAIDER

Les Raiders sont des bad boys, membres d'une tribu ou d'un gang se livrant à toutes sortes d'exactions.
Les Raiders sont des individus coriaces, cruels et violents. Beaucoup sont des outcasts (bannis). Ils parcourent leur territoire afin d'effectuer des raids, de racketter, de trouver de nouvelles proies, de terroriser, d'affronter une autre bande.
Un groupe de Raiders est dirigé par l'individu le plus fort, le plus impitoyable et le plus redoutable de la bande.
Les Raiders sévissent sur un territoire dont la taille est en relation à celle du groupe.
Le look des Raiders se veut agressif, avec du cuir des clous, du métal, ... Des tatouages ou un élément particulier de la tenue reprennent les couleurs du gang ou son symbole.

ÉQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

- Tenue post-apo raider.



Medic ou Infirmier

Lorsque les règles du jeu l'autorisent (et le contexte), un joueur peut devenir Infirmier Militaire aussi appelé Medic.
Son rôle est capital, puisque l'infirmier remet en jeu les joueurs éliminés de son équipe.

PRINCIPES DE BASE

- Un Medic est un soigneur, pas un combattant. Il laisse le combat aux unités combattantes et se concentre sur sa mission qui est d'aller vers les membres de son équipe réclamant ses "soins". Il n'utilise sa réplique quand dernier ressort pour assurer sa protection ou celle d'un "blessé".
- Un Medic pour remplir sa mission doit survivre. Quand un Medic est en stand-by il doit rester à couvert, idem quand il "soigne" un joueur.
- Un Medic ne devrait jamais être en première ligne. Il est préférable qu'il reste en retrait.
- Un garde du corps lui est attribué, afin de le protéger activement (tirs de couverture) et passivement (bouclier pendant les progressions).
- Le Medic progresse au début du dernier tiers de la colonne, pas trop derrière au cas où un joueur adverse remonterait la colonne à revers.
- Le Medic se montre attentif à l'état physique des membres de son équipe. Il veille à ce que tous s'hydratent correctement et il suggère aux joueurs fatigués de faire une pause.
- Le Medic ne porte pas de réplique lourde et sa tenue est légère.
- Des notions de balistique lésionnelle sont un plus pour le rôle.

ÉQUIPEMENT SPÉCIFIQUE

- Musette MedKit, Brassard Medic.

QUALITÉ REQUISE

- Altruisme.

MEDKIT

- **Brassard**
- **Cartes Trauma**
- **Chronomètre**
- **Garrot**
- **Pansement Compressif**
- **Antibiotiques**
- **Syrettes de Morphine**
- **Seringue d'Adrénaline**
- **Perfusion de soluté hypertonique**
- **Masque à Oxygène + lingettes**

PRISE EN CHARGE DES BLESSÉS AU COMBAT

Condition : Un joueur ami a été touché par au moins une bille.

Procédures :

Note : Le Medic évite de s'exposer aux tirs adverses.

1. Blessé en Première Ligne.

   a. **Neutraliser** la menace avant de se porter au niveau du Blessé
   ou
   Demander à un joueur actif de **déplacer** le Blessé (en marchant, une main posé sur l'épaule du Blessé)
   ou
   Le Blessé se déplace jusqu'à un abri.

   b. Déterminer la nature du Trauma en demandant au Blessé de désigner, au hasard et sans la sortir, une Carte Trauma.

2. Blessé en Retrait.

   a. Déterminer la nature du Trauma en demandant au Blessé de désigner, au hasard et sans la sortir, une Carte Trauma.

JOUER LE RÔLE D'UN MEDIC

Interroger
Demander au Blessé où il a été touché. En fonction de la Carte Trauma, développer la gravité de la blessure.

Rassurer
Le Blessé devrait rapidement se remettre rapidement.

Expliquer
Décrire ce qui va être fait, et essayer d'obtenir la collaboration du Blessé (par ex. c'est lui qui tendra le bras pour soutenir la poche de sang).

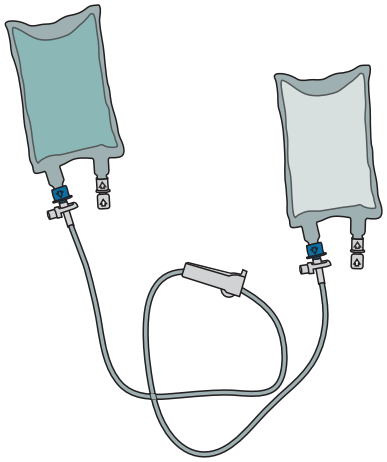
TEST DE RÉACTIVITÉ MENTALE
Poser des questions (sait-il où sont ses camarades, qu'elle est la situation, tactique, n'est-il pas trop chargé, pense-t-il à s'hydrater, etc. ?)

TEST DE RÉACTIVITÉ PHYSIQUE
Demander au Blessé de suivre la course d'un doigt, de serrer le poing, de bouger

Les composants du Medkit

Le Pansement compressif est un morceau de tapis de sol gris de 10 X10 cm, les antibiotiques sont des bonbons, les dosettes de morphine des larmes artificielles unidoses.

La notice de fabrication d'une perfusion est disponible sur Kaboom-Airsoft.com



(INTENTIONALLY BLANK)



LA CULTURE DE L'EXIGENCE

L'organisation de rencontres dominicales entre amis peut se contenter d'être improvisée et sommaire, sans préparation. Une organisation réduite à sa plus simple expression est suffisante pour une succession d'escarmouches relativement brèves ou un seul scénario long sur un grand terrain.

L'organisation d'une OP exige, par contre, un degré nettement plus conséquent de préparation (proportionnelle à l'envergure de l'OP). L'investissement humain passe par un scénariste (qui peut faire office de Marshal), des Orgas qui adhérent et qui s'impliquent, des joueurs fair-play qui soutiennent le projet.

Le scénariste conçoit le scénario en fonction du type de joueurs (action player, MilSim player), du terrain de jeu (taille, aménagements), du temps disponible, du nombre de participants et des moyens matériels (accessoirisation).

Même si les Orgas sont les patrons sur leur terrain, ils devront faire preuve de bon sens, de souplesse, de réelles capacités d'écoute et d'observation, afin d'adapter en temps réel les paramètres du scénario et de l'organisation, dans le but d'optimiser le plaisir de jouer de leurs invités.

SPECIFICITES DES ZONES

Zone Neutre

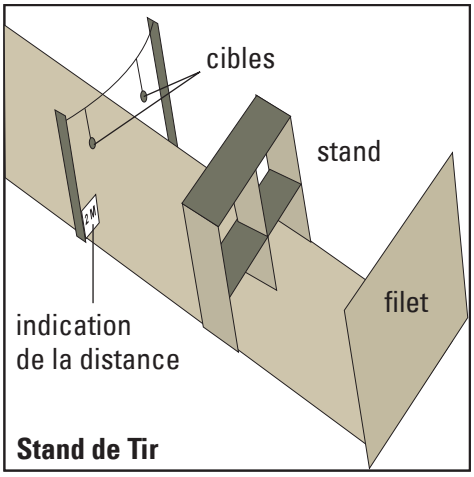
Zone délimitée et protégée par un filet synthétique (ponctuel ou courant tout autour).
Puisque c'est l'endroit où les joueurs vont se changer et s'équiper, elle devrait être lumineuse, spacieuse et à l'abri de la pluie (avec pourquoi pas des crochets pour suspendre des affaires).
Prévoir un coin à l'abri des regards pour le changement de tenue de la gent féminine.
Idéalement, une sonorisation diffuse un fond sonore directement inspiré par le contexte du scénario (messages de propagande ou d'avertissement, annonces de services, informations en provenance du front, etc.). En plus d'un poster rappelant les règles de sécurité peuvent venir s'ajouter pour participer à l'immersion : des affiches de propagandes, des accessoires et des éléments de déco en relation avec le thème du scénario.

La ZN dispose d'un mobilier composé de bancs, de râteliers, d'une table pour la réparation des répliques, d'un barbecue (pour le rituel de la merguez).
Deux grands sacs poubelle (tri sélectif) servent à la collecte des déchets.

Éventuellement un stand de consommables (piles, billes, gaz), des boissons et de la nourriture inspirées par le contexte du scénario, du matériel en location ou en vente (AEG, batteries, gears), une source d'énergie avec un smart charger, une trousse de premier secours, ainsi que des toilettes (on peut rêver).

Stand de tir

Adjacente à la ZN et délimitée par un filet synthétique (ponctuel) ainsi qu'une signalétique.
Abrite essentiellement un stand de tir, constitué de deux postes de tirs (hauteur des plateaux, 73cm, afin de permettre le tir depuis une position à genoux) et des cibles solides suspendues (genre bouteilles en plastique), disposées à 2-5-10-15-20-30-40, 50 et 65 mètres (pour vérifier la portée et la précision ainsi que de familiariser les joueurs avec les DMT).
Un chrony pour 10 joueurs est mis à disposition.



Stand de Tir

Zone de Jeu

(Zone de Jeu, Combat Zone, Free Fire Zone, La Zone). La plus grande possible, avec une partie forêt, une partie bâtiment. Délimitée par une clôture et une signalétique.

Camp de Base – Situé en ZJ, il est le point de départ d'une équipe. Les joueurs peuvent y stocker des consommables afin d'éviter un retour en ZN (et rester en immersion).

FORTIFICATIONS

Ouvrages qui protègent des tirs et des vues. Les fortifications sont des éléments indispensables, elles augmentent la richesse du jeu et plantent un décor.
De même que l'on imagine mal des airsofteurs se contenter d'une réplique de mauvaise qualité et ne ressemblant que vaguement à une vraie arme ; un terrain de jeu avec des aménagements constitués de bric et de broc n'est pas en adéquation avec l'airsoft et son caractère "réaliste". Les joueurs s'en contentent faute de mieux, mais lorsqu'ils ont la possibilité de jouer sur un terrain exceptionnel (par sa taille, sa configuration, ses aménagements, ses décors), ils apprécient encore plus (par exemple Amafrance).
Il est tout à fait possible de réaliser des fortifications convaincantes, fonctionnelles et durables (ainsi que des éléments de décor), pour un prix raisonnable. C'est une question d'imagination et de détermination.

CHOIX D'UN EMPLACEMENT CRITÈRES DE SÉLECTION

Situation – Tenir compte de la proximité d'une route, des limites de Zone, d'autres fortifications, de bâtiments, du relief, de la densité de la végétation, de l'exposition, du dénivelé, d'un croisement.

Le Point d'Observation – La fortification doit avoir une vue dégagée afin de détecter l'approche de l'attaquant. Plus la distance d'observation est importante plus les défenseurs sont avantagés. La présence d'un angle mort signifie une faiblesse dans le dispositif.

Le Champ de Tir – Un terrain découvert (pas d'éléments derrière lesquels s'abriter) augmente la vulnérabilité de l'attaquant.

Les Déplacements – Les défenseurs doivent pouvoir circuler à l'abri des tirs de l'attaquant dans leur secteur de défense, facilitant le mouvement des renforts, d'un Médic, d'un repli, etc.

AUTRES CRITÈRES

La Protection – Les occupants d'une casemate/bunker et des forts, doivent pouvoir se tenir debout en étant relativement bien protégés des tirs adverses. Un parapet protége les occupants des tirs dans l'axe de l'entrée.

L'Esthétisme – Il n'est ni très compliqué ni dispendieux de peindre en vert armée ou gris béton, un ouvrage défensif.

PARAPETS

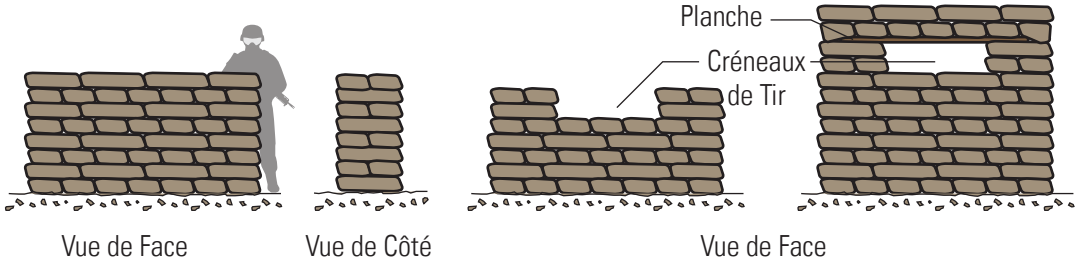
Petits murets à usage défensif.

CASEMATES

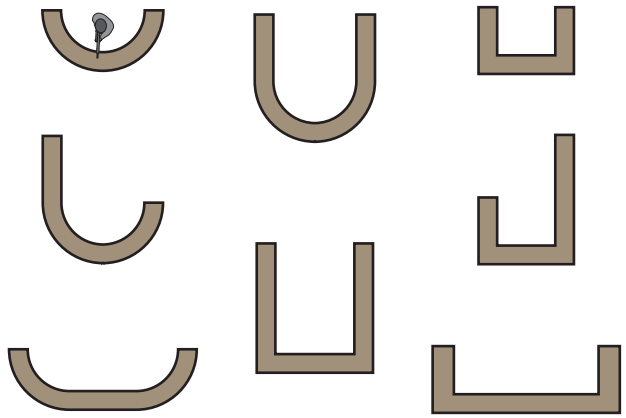
Type 22 : est un hexagone régulier avec une embrasure sur cinq de ses côtés et une entrée sur le dernier côté. Les embrasures sont adap-

Parapets

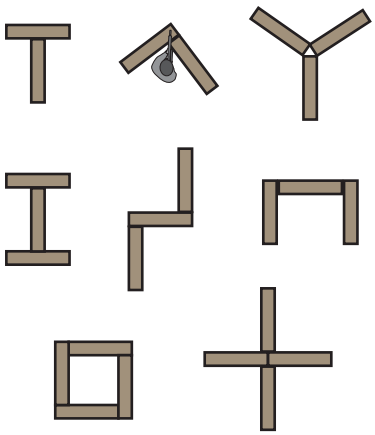
Disposition des Sacs



Parapets - Exemples de Formes

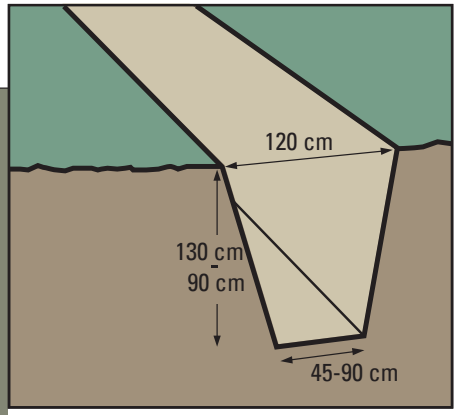


Parapets à base de Palettes

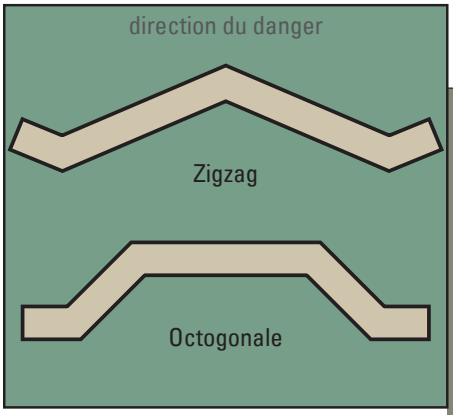


TRANCHEE

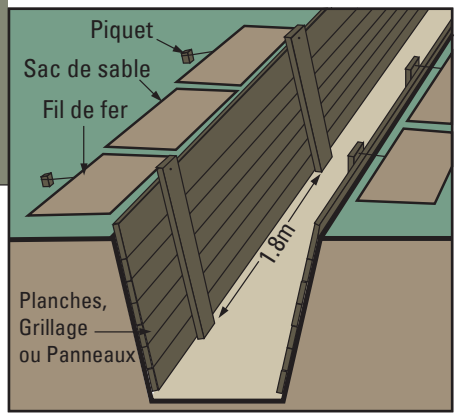
Dimensions



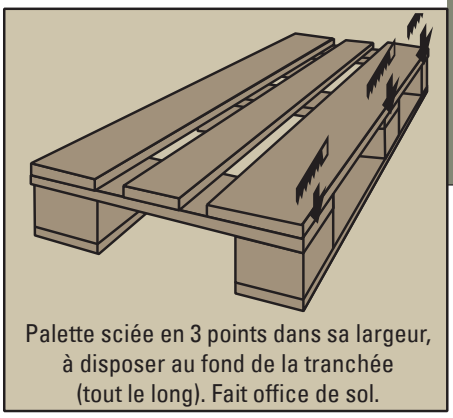
Formes



Étayage



Caillebotis



Palette sciée en 3 points dans sa largeur, à disposer au fond de la tranchée (tout le long). Fait office de sol.

tés pour des fusils ou des mitrailleuses légères. Chaque mur a une longueur de 1,8 m de long. À l'intérieur, il y a un mur antiricochet en Y ou en T (le haut du Y/T est proche de l'entrée), cette paroi interne contribuant également à soutenir le toit.

Type 24 : a une forme d'un hexagone irrégulier. Le mur arrière est le plus long avec environ 4,3 m, dans lequel est percé une entrée avec une embrasure de chaque côté. Les autres murs d'une longueur variant 2,2 à 2,5 m ont chacun une embrasure unique. À l'intérieur, il y a un mur antiricochet en forme de Y (le haut du Y étant le plus proche de l'entrée), la paroi interne contribue également à soutenir le toit.

Type 26 : est une casemate à base carrée, de 3 m de côté. Il y a une porte d'un côté et des embrasures dans chacun des trois autres murs avec, éventuellement, une embrasure supplémentaire à côté de la porte. Il n'y a pas de murs intérieurs.

La casemate losange : a une base hexagonale irrégulière avec les parois avant et arrière nettement plus longue que les autres, ce qui permet d'avoir de l'espace pour loger quatre embrasures sur la face avant. Le mur arrière a deux embrasures et une entrée. Les quatre autres murs ont chacun une petite et unique embrasure. A l'interieur, un mur pare éclats s'étend longitudinalement.

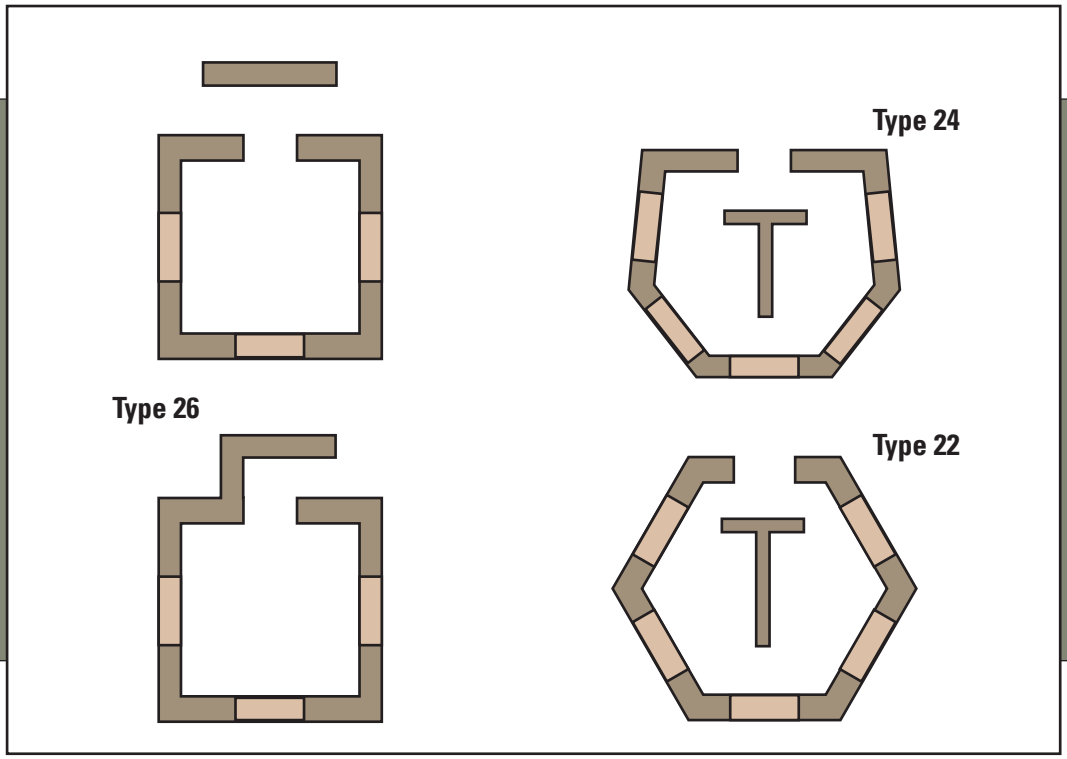
LA CONSTRUCTION

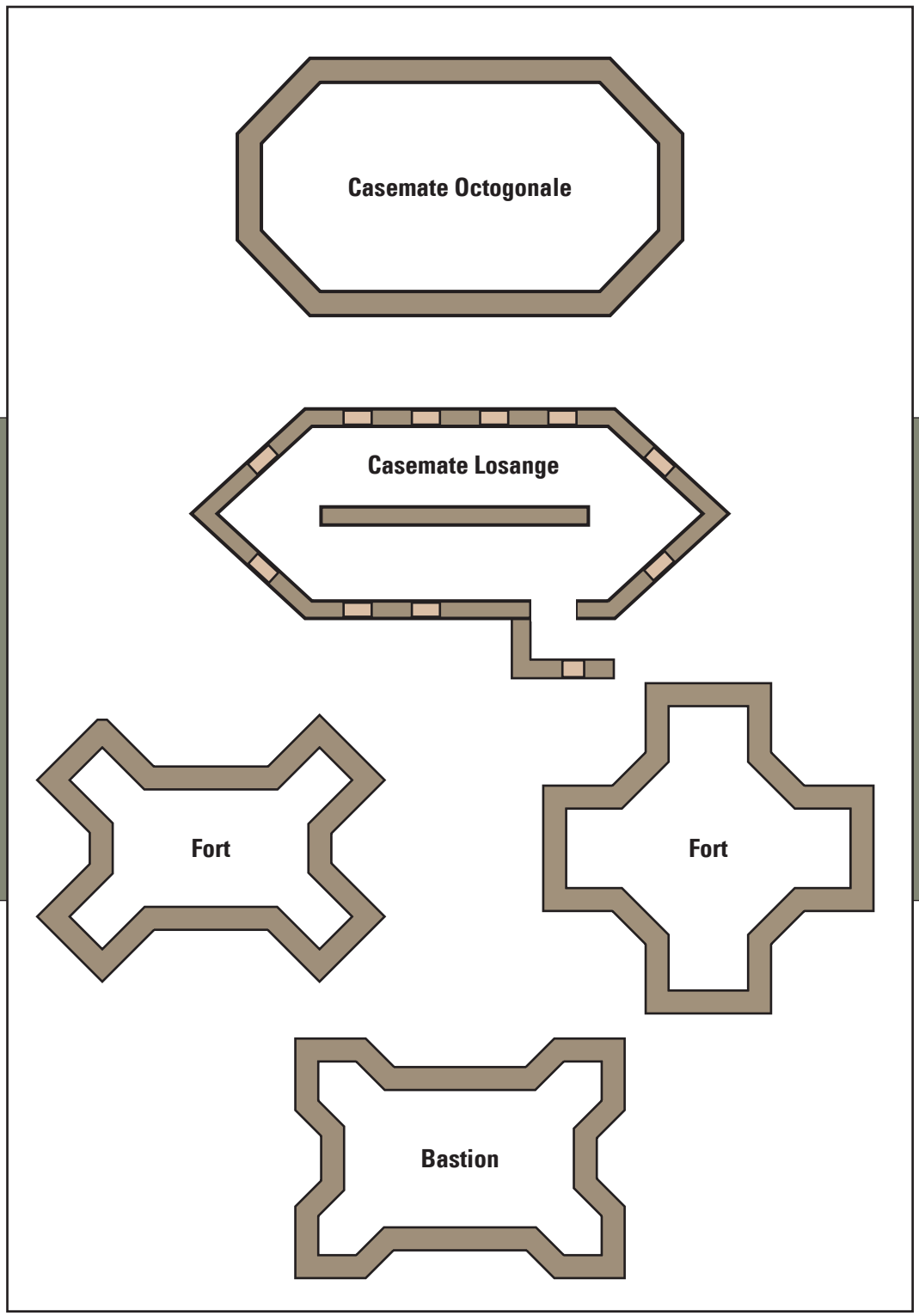
Les Outils : Pelle, pioche, sacs de sable (ou sacs à gravats) noirs ou vert, scie, mètre ruban, tournevis, clous, vis, pinceau, rouleau, huile de coude.

Matériaux : Terre, tasseaux, planches ou panneaux, fil de fer, grillage (facultatif), peinture, bâches. Il est possible de faire de substansielles économies en récupérant le bois déposé sur les trottoirs (meubles, palettes).

Le sac de sable est un matériel économique, résistant et modulable. Il permet une grande variété de fortifications, tout en restant parfaitement réaliste. Les sacs de sable seront remplis de terre et disposés les uns sur les autres jusqu'à l'obtention de la fortification désirée. Les illustrations qui suivent constituent juste une base de travail, la longueur et la hauteur des parapets varient selon les besoins.

Les palettes sont souvent, sur les terrains d'airsoft, une alternative aux sacs de sable.





DECOR, ACCESSOIRISATION ET PNC

Le recours à l'accessoirisation et à des éléments de décor, augmente l'immersion des joueurs.

Des objets (items) faisant partie du scénario peuvent être fabriqués avec un budget très serré, un minimum de talents et beaucoup de bonne volonté.

Un **PNC** (personnage non combattant) est un figurant, son rôle est limité dans le temps et dans l'action, il est là pour les besoins du scénario (otage, prisonnier, informateur, marchand, etc.).
Un **PNJ** (personnage non joueur) est un combattant dirigé par Autorité du Jeu.

(INTENTIONALLY BLANK)



GUIDE D'ACHAT

Cheap ou Marque ?

Il ne faut pas perdre de vue que l'airsoft est un jeu, à moins d'être riche, geardos (fashion victim), ou survivaliste (qui s'équipe en prévision d'une catastrophe), il n'est pas vraiment indispensable d'investir outre mesure dans du matériel utilisé de manière ponctuelle et limitée (contrairement aux professionnels qui en font un usage intensif et pour qui la fiabilité est vitale).

Avant de dépenser son argent, il est préférable d'évaluer ses besoins réels (ceux qui ne relèvent pas du fantasme) et de composer avec son budget. Grands sont les risques d'erreurs liés à l'inexpérience et à la tentation du bling-bling. Investir dans un gadget de luxe est aussi regrettable que de penser économiser en achetant un matériel de mauvaise facture qu'il faudra remplacer très vite et qui au final coûtera cher.

Avant d'Acheter

1. Évaluer objectivement ses besoins en tenant compte du budget, de l'usage (fréquence d'utilisation, durabilité, confort, praticabilité). Une formule résume le dilemme: Nice to have & Need to have (ce que l'on aimerai avoir et ce dont on a besoin).

2. Parcourir Internet (forum et sites spécialisés) à la recherche des tests (review) du matériel convoité.

3. Profiter de l'expérience d'autres joueurs. Si possible, essayer le matériel. Les photos d'un catalogue sont une chose, la réalité en est une autre.

4. Rechercher le meilleur prix. Là encore Internet est incontournable. Il est très facile de faire de substantielles économies en achetant à l'étranger malgré les surcoûts liés aux frais de port et à la taxation (aléatoire) des douanes.
Des amis peuvent grouper leurs achats afin de partager les frais de port.

Où Acheter?

- Certaines **boutiques d'airsoft** (car il y en a des bonnes et de moins bonnes).
- **Boutiques d'équipement professionnel** de la sécurité (tactical gear, en anglais), surplus militaire.
- **Magasins de sport** (T-shirt thermorégulateur, articles de camping, boisson énergétique, ...). Plus ponctuellement, dans les magasins de bricolage et les boutiques de modélisme.
- **E-commerces**. Internet offre la plus grande diversité, les dernières nouveautés, la totalité des accessoires et pièces détachés, à des prix imbattables, sans les services attendus (espérés ?) dans un magasin.

- Éviter les sites "Free Shipping" si la commande comporte plus de 2 ou 3 produits.

Quelques Sites :

- heritage-airsoft.com
- shop.ehobbyasia.com
- www.ebairsoft.com
- www.asmc.de
- www.khmountain.com
- www.sovietarmystuff.com
- www.trancheemilitaire.com
- gunfire.pl
- lehmann-vente-militaria.fr
- www.soviet-propaganda.com
- www.ebay.fr

LA TENUE DE COMBAT

Le joueur sélectionne son équipement par rapport à ses goûts, ses attentes, son style, son budget, sa condition physique, sa morphologie, la fréquence d'utilisation. La tenue sélectionnée pour une session de jeu doit être confortable et adaptée à la nature du terrain, et tenir compte de la météo, du type de jeu, du dress code.

- Une tenue, même basique, pesant déjà un poids non négligeable, le joueur veillera à ne pas se surcharger d'équipement superflu.
- Le matériel doit être testé à l'entraînement et validé en partie.
- Vérifier la conformité d'un dress code en se basant sur des documents photographiques ou sur les listes d'équipements (kit list) établies par des geardos et consultables sur le web.
- La tenue doit être fonctionnelle aussi bien qu'esthétique:
  - L'uniforme est de la bonne taille, ni trop grand, ni trop serré,
  - L'équipement (1st line et 2nd line) est homogène.
  - L'ensemble est harmonieux, bien pensé, pratique. Le résultat final convaincant.
- Ne pas hésiter à prendre les conseils avisés des geardos, en postant une photo sur un des nombreux forums. L'entraide est une composante de l'airsoft.
- Après plusieurs parties, le joueur commencera à mieux connaître son style de jeu et s'orientera vers un équipement plus complet, de meilleure qualité.

Tenue de Camouflage – En airsoft la tenue militaire de camouflage est privilégiée. Celle-ci se composant, généralement, d'une veste et d'un pantalon. L'utilisation de ce type de vêtement offre de nombreux avantages comme: le look, la robustesse, le confort, le camouflage et la protection.

La tenue de camouflage est ample (mais pas trop) pour permettre des mouvements aisés. Le matériau (tissu) possède de bonnes caractéristiques mécaniques, tout en conservant une bonne perméabilité à l'air, ainsi qu'une bonne tenue aux lavages. Largeur et longueur sont ajustées à la morphologie de l'utilisateur.
Quatre couleurs de base constituent la base d'une tenue camouflée : vert (forêt), beige (désert, végétation sèche, rochers), blanc (neige) et gris (urbain).

Ghillie Suit – Tenue, complète ou partielle (veste, cape avec capuche, couverture), composé d'un filet sur lequel viennent se fixer, généralement, des lanières, des brins de jute, des feuilles synthétiques ou du sisal. Elle casse les formes et procure le camouflage idéal à la condition d'avoir choisi les bonnes couleurs. Très appréciée par de nombreux Snipers. A

EXEMPLES DE TENUES BASIQUES



tendance à s'accrocher à la végétation.
Avec une ghillie l'impact d'une bille n'est ni ressenti, ni entendu, aussi pour limiter les problèmes, certaines associations en interdisent l'usage.

Tenues Police et Mercenaire – Un joueur intéressé par une tenue d'unités d'intervention de la Police se tournera vers les tenues de couleur unie.
Un joueur interprétant un contractor apportera sa touche personnelle à une tenue de référence avec la possibilité de mixer vêtements militaires et vêtements civils.

Tenue Post-Apo

Le sujet est développé page 6-16.

Tenues de Science-Fiction :

Uchronie, Postcyberpunk, Dystopie, Post-disaster, Réalités Alternatives

Plus simples que les tenues précédentes, dans cette catégorie se décline des uniformes existants légèrement modifiés. Nul besoin d'autant d'imagination et de préparation.

En airsoft, contrairement au cosplay, le confort et l'efficacité priment.

Écussons

Les écussons qu'arborent les équipes sur leur épaules sont de couleurs parfois assez voyantes et nuisent au camouflage. De nombreuses armées possèdent deux versions pour les grades et les insignes, une version bien visible, avec des couleurs prononcées, et une version pour le combat, dite basse visibilité, avec des couleurs estompées.





CHAUSSURES

De bonnes chaussures, souples, solides, légères, confortables, qui protègent pieds et chevilles, sont indispensables.

La très grande majorité des boots tactiques sont disponibles en noir ou en couleurs sable (pour tenues claires du type Multicam, ACU, désert, etc.).



MATIÈRES

Caoutchouc – étanche, il est seulement parfait pour les zones fraîches et humides (neige), car en cas de transpiration la sueur ne peut s'évacuer et les pieds deviennent moites.

Cuir – adapté au climat tempéré, entretenu adéquatement, un bon cuir peut rester imperméable pendant des heures. Une languette fermée et un minimum de coutures sont préférables. Le cuir possède également un bon pouvoir respirant naturel.

Gore-tex & Sympatex – il s'agit de doublures intermédiaires très étanches qui permettent à la transpiration de s'évacuer vers l'extérieur. Idéal pour les climats tempérés. Onéreux.

Cordura – une étoffe de nylon robuste qui sèche vite et confère à la chaussure un bon pouvoir respirant. Elle doit être imperméabilisée. Adapté à un climat tempéré, idéal dans les régions chaudes (si sans doublures chaudes).

Les jungle boots mélangent cuir et Cordura (ou coton). Conçues pour un climat tropical, ces boots n'ont pas de crochets de laçage et de boucles métalliques afin que la végétation ne s'y accroche pas. De petits trous d'aération au niveau de la voûte plantaire favorisent la ventilation et le drainage de l'eau. Elles sèchent rapidement.

SEMELLES

La semelle extérieure – sera, de préférence, antidérapante (gomme souple), très cramponnée, solide et épaisse.

La semelle intérieure – selon sa nature, amortira les chocs, favorisera l'aération, l'isolation thermique, ou aura une action antibactérienne.

CHAUSSETTES

La chaussette assure un amortissement supplémentaire des chocs aux zones les plus sollicitées.
On trouve des chaussettes antiampoules faites de deux fines épaisseurs.
Les chaussettes plus épaisses sont plus chaudes car elles retiennent l'air, mais comprimées dans une chaussure trop petite elles perdent une grande partie de leur fonction isolante.

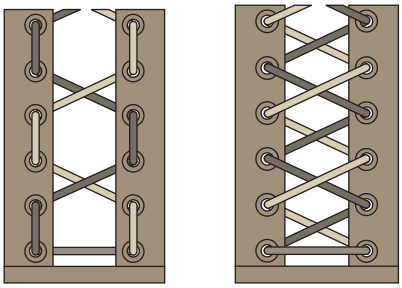
LAÇAGE

La technique de laçage influe sur la tenue, le confort et la facilité d'enfiler et d'enlever les boots.

Commando – Avec les Rangers le maintien du pied peut s'avérer trop rigide. Le laçage Commando, en réduisant les croisements, permet un maintien moins ferme du pied.

Croisé (variante) **–** Simple, efficace.

Exemples de Laçage



Commando Croisé

Remarques

- Certains modèles de combat boots ont une fermeture éclair facilitant leur introduction ou leur retrait.
- Les boots à lacets peuvent être équipées de fermeture éclair (Lace-In Zipper). Sélectionner un modèle robuste en cuir avec une large fermeture éclair (laçage visible sur Youtube).

ENTRETIEN DES CHAUSSURES

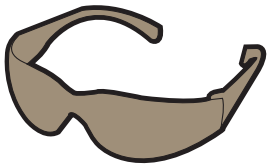
Un entretien correct des chaussures prolonge leur durée de vie.
Des chaussures en cuir mal entretenues peuvent sécher, perdre de leur souplesse et présenter des craquelures.

REMARQUES

- Rôder des chaussures neuves plusieurs jours avant une session de jeu.
- Avant d'utiliser un produit d'entretien, il est essentiel de nettoyer la chaussure au moyen d'une brosse et d'eau afin de la débarrasser de sa poussière ou de sa boue.
- Les semelles intérieures seront régulièrement lavées et traitées avec un produit antibactérien.
- Avant stockage s'assurer que les chaussures sont parfaitement sèches, sans toutefois les exposer à une source de chaleur intense (radiateur, sèche-linge). Enlever la semelle intérieure et ouvrir les chaussures.
- Pour les cuirs lisses, appliquer une crème de soin avant le cirage.
- Conserver les chaussures à température constante, dans un endroit bien ventilé. Jamais dans un sac en plastique.

LES PROTECTIONS

La sécurité des airsofteurs est un élément fondamental. Indépendamment des règles de sécurité, les airsofteurs portent des protections individuelles.
Le niveau de protection (protection du visage, casque, genouillère, etc.) évolue selon le type de terrain (forêt ou bâtiment), la préférence du joueur et sa mission.



LUNETTES DE PROTECTION

Protections Oculaires

Une protection oculaire (lunette ou masque de protection balistique) est obligatoire.

Résistance – La protection (écran et monture) doit résister à un impact d'au moins 2 joules.

Il est indispensable de vérifier cette résistance par des tirs de 2 joules à bout portant. Trois normes certifient cette résistance minimum : la norme européenne EN 166 1B, les normes militaires STANAG 2920 V50 et STANAG 4296. De nombreuses copies chinoises offrent cependant une très bonne résistance (pour la pratique de l'airsoft).

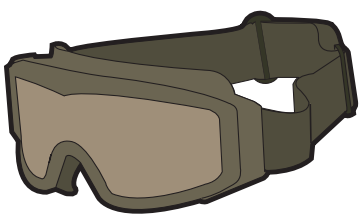
Forme – La protection oculaire doit bien tenir au visage (pour ne pas tomber en cours de partie) et être assez couvrante pour ne pas laisser passer de billes sur les côtés. Cette couverture dépend de la forme de la protection et de la morphologie du visage de son porteur.

REMARQUES

- Des lunettes de vue, de soleil ou les écrans d'un masque à gaz, ne sont pas des protections valables face aux billes.
- Le choix des porteurs de lunettes de vue se portera vers les lentilles de contact ou une protection oculaire avec inserts pour verres correcteurs ou un masque suffisamment large pour être porté avec les lunettes de vue.
- Un masque trop large gêne la visée.

Les Protections Oculaires Grillagées – Sur ces protections une grille remplace les écrans en plastique. Ils n'ont pas très bonne réputation, des fragments de billes sont susceptibles de passer et d'atteindre l'œil. Toutefois, bon nombre d'airsofteurs les utilisent. Le champ de vision avec ce type de protections s'obscurcit, mais en contrepartie aucune buée ne vient troubler la vision.
Au moins trois modèles différents de grilles se

LUNETTES-MASQUE



retrouvent dans la fabrication de ces protections oculaires:
- Une plaque perforée dont les trous sont trop proches les uns des autres. Relativement fragile.
- Une plaque perforée dont les trous sont plus espacés. Relativement solide.
- Un grillage composé d'un treillis de fil de fer, à petites mailles. De moyennement à relativement solide.
A noter que les fabricants précisent, dans l'éventuelle notice qui accompagne ce type de produit, qu'il est nécessaire de porter ces masques avec des lunettes de protection.

CHOISIR UNE PROTECTION OCULAIRE

- La protection doit être de la bonne taille: ni trop grande, ni trop petite, légère et rester en place. Confortable, le porteur doit parvenir à "l'oublier".
- Opter pour une protection qui ne s'embue pas trop vite.
- Les éventuelles ouvertures d'aération doivent résister à l'impact des billes et être suffisamment étroites pour empêcher le passage d'une bille.
- Le champ de vision doit être le plus large possible.

Protections du Visage

Ces masques protègent les yeux ainsi que tout ou partie du visage. Ils sont optionnels mais fortement recommandés, tout particulièrement pour les CQB.

Même si certains ***masques de paintball*** procurent une bonne protection, ils présentent plusieurs incompatibilités avec un usage en airsoft. La plupart ont des ouvertures d'aération qui laissent passer les billes, leur encombrement ou leur rigidité empêche de poser la joue sur la crosse pour la visée (nécessite l'installation d'un réhausseur de visée). Enfin, leur look est spécifique au paintball, pas à l'airsoft.

Des modèles de masques intégraux spécifiques à l'airsoft ont été développés. Ils sont appelés low profile (proche du visage), mais jusqu'à présent, dans leur grande majorité, leur confort et/ou leur esthétisme restent grandement perfectibles.

Un airsofteur un peu bricoleur peut facilement, à partir d'un masque et de lunettes masque, réaliser un masque intégral plus que convenable. Les masques intégraux hybrides de l'illustration sont les résultats de montages simples à réaliser en fixant, à l'aide de liens plastique, un masque Sansei ou Strike au des lunettes masques.

CHOISIR UN MASQUE INTÉGRAL

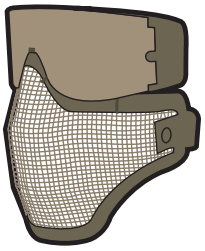
En plus des critères de sélection que pour une protection oculaire :
- Considérer le confort, la ventilation, la facilité de pouvoir parler et entendre. La simplicité à remplacer l'écran.
- La qualité de la mousse entourant les lunettes-masque est un facteur à prendre en compte pour sa longévité et son confort.

LE PROBLÈME DE LA BUÉE

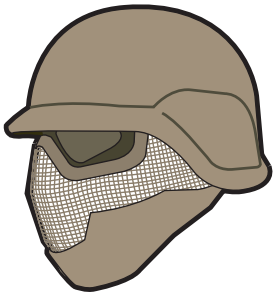
La formation de buée sur les protections oculaires est un problème assez courant, il représente un handicap majeur pendant le jeu. La buée apparaît lors d'un changement brutal de température entre l'extérieur des écrans qui subissent le climat extérieur et l'intérieur soumis à la température du périmètre orbital.
Plusieurs solutions pour retarder ou éliminer la condensation :

Traitement Antibuée – Ce type de traitement est destiné à faire disparaître ce phénomène de condensation. Il est réalisé par bain

MASQUES INTEGRAL



Stalker X800 (hybride)



Bat (+PASGT)



Stalker Fog Killer

chimique ou une pulvérisation à froid.
Le traitement antibuée a une durée de vie limitée.

Produits Antibuée – Quelques gouttes de ce produit pulvérisées sur la face intérieure de l'écran retarde la formation de buée. Du liquide vaisselle, ou de la salive représentent une alternative économique toutefois moins efficace que le produit spécifique.

- Il est déconseillé de mettre du produit sur les écrans ayant d'origine un traitement antibuée (tant que celui-ci fonctionne).
- L'efficacité du produit décroît drastiquement en cas de transpiration excessive.
- L'opération est à répéter car le traitement est éphémère.

Double Écran – Consiste en la superposition de deux écrans séparés par une fine couche d'air. L'air emprisonné entre les deux écrans sert d'isolant et empêche la formation de buée sur l'écran interne. A ses limites.

Ventilateur – Certaines lunettes-masques disposent d'un minuscule ventilateur alimenté par une pile. La circulation de l'air est améliorer. Gadget plus ou moins efficaces, parfois bruyant, toujours cher s'il est de qualité.

- Le port d'un couvre-chef, d'une cagoule, d'un shemagh ou d'inserts correcteur, favorise l'apparition de la buée.



La buée sur les lunettes est particulièrement gênante en cours de jeu. Après avoir testé plusieurs systèmes, la MARS D24 a conçu un dispositif de ventilation performant fixé sur un masque grillagé Stalker. Le résultat s'avère très concluant. Le dernier modèle est équipé d'un variateur de vitesse.

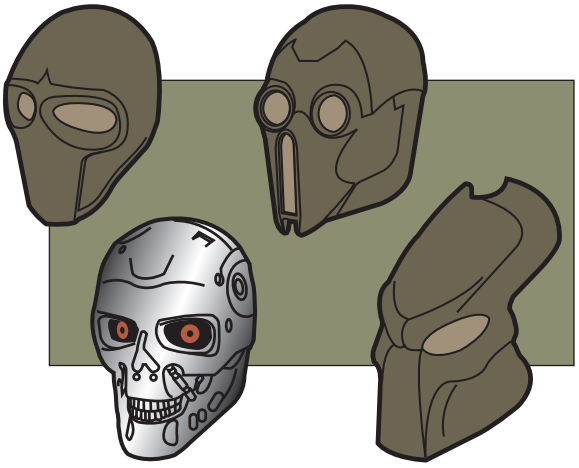
La notice de fabrication d'un masque Stalker Fog Killer est disponible sur Kaboom-Airsoft.com

Prévention

Inutile d'attendre d'avoir une dent cassée avant d'opter pour une protection du visage.



MASQUES D'AIRSOFT À THÈME



En résine, ces masques sont inspirés de jeux vidéo ou de films. Ils limitent le champ de vision, chers, chauds, lourds et pas toujours très confortables, nombreux ont une esthétique douteuse, morbide.

MASQUE NÉOPRÈNE

Accessoire Sado-Maso ? Chaud, laid, gênant à la fois la respiration, le port de la protection oculaire, l'élocution et les mouvements du cou. Il a malgré tout ses adeptes.

Casque

Les casques d'airsoft, réalisés en plastique, sont légers. Ils protègent des chocs mais n'offrent, bien sûr, aucune protection balistique (ce n'est pas le but). Ils sont directement copiés de modèles utilisés par les forces spéciales ou l'armée régulière. C'est un équipement décoratif autant qu'une protection.

- Le casque doit être de la bonne taille et rester en place.
- Vérifier que le port du masque n'est pas incommodé par le casque.
- Un bandana ou un bandeau absorbera la sueur et préservera l'intérieur en mousse.

Couvre-Chef

De formes variées: boonie hat, casquette, béret, bonnet. Le boonie hat (chapeau de brousse) est un choix populaire auprès des airsofteurs car il est bon marché et polyvalent. Il préserve du soleil et de la pluie.



Shemagh, Chèche, Cagoule

Un shemagh, un chèche, ou un filet de camouflage, placé autour du cou, recouvrant partiellement la bouche, offre une relative protection. Une cagoule peut être fine ou épaisse, en fonction des conditions atmosphériques et avoir un, deux ou trois trous. Une cagoule c'est fashion mais c'est très chaud, ça gêne la respiration et l'écoute.

- Certains joueurs portent un protège-dents double (évite la casse d'une dent mais gêne l'élocution).

Gants



De nombreux modèles de gants sont disponibles : été, hiver, mitaine ou non, en cuir, kevlar, plastique, néoprène, nomex, etc.

Les gants améliorent la prise en main des répliques, participent au camouflage, protègent des écorchures, des coupures, des brûlures et des impacts de billes.

Coudières & Genouillères

Une protection des genoux est FORTEMENT RECOMMANDÉE pour préserver ses articulations des inévitables contacts répétés, vigoureux et hasardeux avec le sol.

Attention de ne pas prendre des protections qui vont devenir très vite inconfortables du fait de la mauvaise qualité de leurs sangles qui vont couper la circulation sanguine ou au contraire n'assurer aucun maintient.

Les alternatives interressantes sont les systèmes intégrès aux vétements.

Gilet Tactique

Les billes sont petites mais elles sont douloureuses sur une peau nue. Un gilet tactique, rembourré (ou non) par de la mousse, assure une protection excellente du torse, en plus de faciliter le port de l'équipement (mais plus ou moins lourd, chaud et encombrant).

LES SYSTEMES D'EMPORT

Concept de Niveau d'Équipement Porté

Ce concept définit la proportion d'équipement emporté nécessaire à un joueur pour remplir ses objectifs durant une mission (escarmouche ou OP).

Ceinture & Ceinturon

La ceinture sera solide et fiable, et ne servira qu'à maintenir le pantalon.
C'est le rôle du ceinturon (en supplément de la ceinture) de recevoir un holster, une gourde ou tout autre équipement lourd qui se fixe à la taille. Une ceinture alourdie par un accessoire tire le pantalon vers le bas, se révélant rapidement inadaptée et inconfortable.

First Line (Première Ligne)

Se limite à l'équipement minimum indispensable. Principalement fixé à un ceinturon (duty belt) et complété par un brelage (suspenders), qui améliore sensiblement le confort tout en accroissant les capacités d'emport et de modularité.

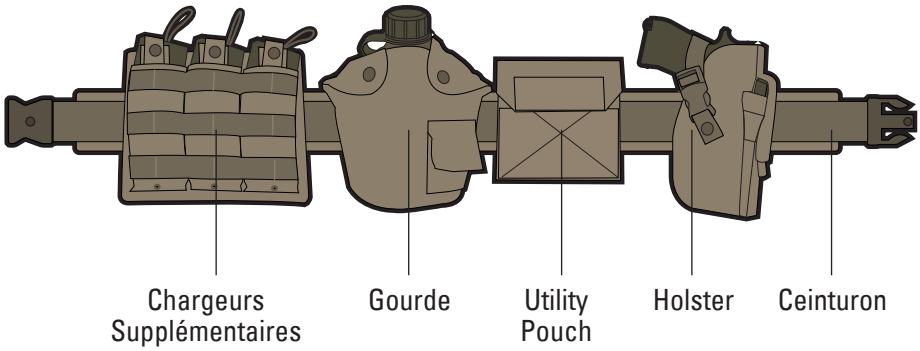
1st line Type

- un holster pour la réplique de poing.
- 2 à 6 chargeurs pour la réplique principale, 1 à 2 pour la réplique de poing.
- L'équipement complémentaire.
- Parfois une dump pouch (pochette ouverte où l'on jette, pour gagner du temps, les chargeurs entamés).
- Une gourde.

Remarques

- Le choix des éléments, leur répartition entre main forte et main faible, leur accessibilité, l'équilibrage du poids (le ceinturon ne doit ni pencher d'un côté, ni descendre ou bouger) sont cruciaux.
- Une tenue de camouflage, grâce à ses poches, augmente la capacité de stockage.
- Une first line est parfaitement adaptée aux escarmouches.
- Choisir de préférence un ceinturon solide, muni d'un système de fermeture efficace (c'est encore mieux avec une sécurité).

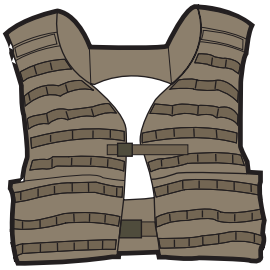
1st Line



Second Line (Deuxième Ligne)

L'équipement est réparti sur le tronc, par l'intermédiaire d'un gilet partiel (Chest Rig) ou complet (CIRAS, Plate Carrier, etc.), muni soit de poches fixes, soit d'un système modulable permettant à l'utilisateur de placer les poches à sa convenance.

Gilet MOLLE



Remarques

- Un gilet tactique complet pèse plusieurs kilos (donc lourd, encombrant et chaud).
- La plupart des gilets s'adaptent à la morphologie du porteur. Les gilets de marque sont proposés en plusieurs tailles.
- Avec un gilet tactique la tentation est forte de se charger plus que de raison.
- En airsoft, privilégier une 2nd line, plus qu'une 1st line, est avant tout une affaire d'esthétisme.

SUGGESTION D'EQUIPEMENT COMPLEMENTAIRE

ZONE DE JEU (porté)
- Montre
- Chargeurs supplémentaires
- Kit de bobologie
- Petite serviette (par temps chaud)
- Nourriture (biscuits,fruits déshydratés ou barres de céréales)
- Boisson
- Boussole, Carte du terrain
- Tige flexible de nettoyage
- Indicateur de touche orange
- Papier d'identité, argent, CB, téléphone portable, clefs
- BB Loader

ZJ Parties Nocturnes
- Lampe, Bâtons lumineux
- Sifflet

ZONE NEUTRE OU CAMP DE BASE
(laissé dans un sac)
- Réserve de Billes
- Batteries ou/et Gaz
- Kit d'Outils (clefs Allen, pince multi-fonctions, tournevis multi-têtes, Outil de démontage de valves)
- Rouleau d'adhésif noir
- Petit chiffon et produit antibuée
- Mouchoirs en papier
- Briquet
- Piles
- Un second indicateur de touche (se perd facilement)
- Carnet, Crayon
- Casse-croûte + boisson

Third Line (Troisième Ligne)

Lors des OP, le temps entre deux réapprovisionnements augmente. Il devient indispensable d'avoir une plus grande autonomie en transportant dans un sac à dos (de 20 à 40 litres), une quantité suffisante de consommables (billes, batteries, eau, ration, ...) et de quoi assurer sa logistique, puisque le jeu est en continu.

Le sac à dos ne doit en rien interférer avec la première ou la deuxième ligne ni avec les mouvements.

LE SAC À DOS (3-Day Assault Pack)

Remplissage – Faire en sorte que le centre de gravité du sac à dos soit le plus près possible de celui du marcheur. À la maniére de ces femmes en Afrique qui portent leur affaires en équilibre sur la tête.

Outre la répartition du poids assurant confort et sécurité de marche, l'aspect fonctionnel de l'organisation du sac est primordial.
Centrer le poids du sac afin d'éviter tout déséquilibre latéral. Le remplissage doit être aussi symétrique que possible.
Dans le fond du sac, le duvet et les vêtements de rechange placés dans un sac poubelle à l'abri de l'humidité.
Au plus près du dos, les éléments les plus lourds, la nourriture, le réchaud, la réserve d'eau, les batteries. Gare aux bosses ou aux angles du réchaud ou de la gamelle qui risquent de meurtrir le dos.
Sur le dessus, la veste prévue en cas d'intempérie.
Sur les côtés, le léger : tapis de sol, poncho (faisant aussi office de bâche/tarp).
Aisément accessible : le matériel de la journée : gaz, carte, BBs loader, barres de céréales, etc. (une partie peut être placée dans une pochette fixée sur le gilet tactique ou le brelage).

Poids – Éviter de dépasser les 12 kg (15 à 20 % du poids du porteur) afin de limiter la fatigue et d'épargner son dos.
En début de journée le sac semble léger et la charge supportable, mais après plusieurs heures à crapahuter, parfois sur des terrains difficiles, avec la fatigue, le sac semble de plus en plus pesant et le porter devient un supplice.

SUGGESTION D'EQUIPEMENT DE 3e LIGNE*

Couchage
- Sac de couchage
- Drap de sac
- Sursac (facultatif)
- Hamac (facultatif)
- Tarp (facultatif)
- Tapis de sol

Vêtements
- Poncho/tarp
- Veste
- Treillis de rechange (facultatif)
- T-shirt manches longues
- Sous vêtements, chaussettes
- Casquette ou boonie hat

Alimentation, Hydratation
- Eau
- Fruits secs, barres de céréales, biscuits

En fonction des commodités :
- Popotte (facultative), couverts, demi éponge, réchaud, rations
- couverts

Hygiène
- Serviette microfibre
- Mini savon
- Brosse à dents, mini dentifrice
- Miroir incassable

Accessoires
- Répulsif anti moustiques
- Crème solaire, stick à lèvres
- Lampe frontale
- Paracorde 10-20 m
- Mini kit de couture
- Couverture de survie
- Lingettes
- Trousse de premiers soins
- Bouchons auriculaire (pour dormir au calme)
- Radio de secours (facultative)
- 2 à 6 piquets (maintiendra le tarp)
- Sacs poubelle épais (pour le linge)
- Sacs zip lock (pour tout ce qui est sensible à l'humidité)
- Mini-pelle pliante ou Transplantoir
- Pièces détachées pour la réplique principale

* (en plus de l'équipement complémentaire)

RÉGLAGE

1. Mettre la ceinture du sac sur le haut des hanches.

2. Tendre les bretelles, sans les serrer à fond. Un serrage trop accentué fait remonter le sac et déleste trop le bas du dos.

3. Si le sac en est doté, ajuster les rappels de charge (petites sangles sur les brettelles et la ceinture) pour éviter le ballant. Ces sangles ramènent le sac près du dos pour une meilleure stabilité.

4. Si le sac en est doté, fermer la sangle pectorale. Elle évite que les bretelles ne chassent vers l'extérieur des épaules, tout en améliorant le confort.

Camouflage – Privilégier les sacs à dos militaire.
Le contenu ne doit pas se faire entendre lors des déplacements.

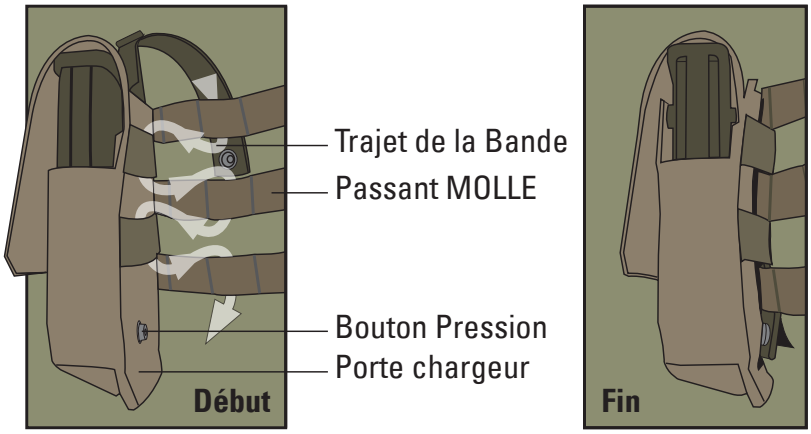
MO.L.L.E

Le système MOLLE, MOdular Lightweight Load-carrying Equipment (**prononcé moli**), est une plate-forme modulaire en Cordura, très répandue.

Les bandes des poches MOLLE viennent se fixer aux passants sur les gilets tactiques et les sacs à dos MOLLE.

Décliné dans une très large variété de couleurs et de modèles.

FIXER UN PORTE-CHARGEUR MOLLE



SUGGESTION DE TROUSSE DE PREMIERS SOINS

Bande extensible 3mX5cm	2	Couverture de survie	1
Bande extensible 3mX10cm	5	Epingle de sûreté	5
Compresse 20x20cm	5	Bande de crêpe 4mx7cm	1
Compresse 30x30cm	1	Pack de froid instantané	1
Compresse imprégnée	10	Gant jetable pair	2
Compresse Burnshield 10x10cm	2	Lotion asséchante lingette	5
Coussin hémostatique	1	Crème apaisante contre les	
Ciseau	1	piqûres de moustique	1
Pince à echarde	1	Betadine rouge	1
Echarpe triangulaire	1	Sparadrap	1
Calendula lingette	3	Prontalgine	9
Masque bouche à bouche	1	Steri-Strip	10
Pansement	20	Lingette nettoyage main	10
Bande compressive 4mx8cm	1	Sérum physiologique monodose	5
Gel hydroalcoolique	3	Sachet de sucre	1

LES ACCESSOIRES DE RANGEMENT

Holster

Pouvoir dégainer prestement la réplique de poing est crucial en situation de combat. Dans le même temps, le holster doit protéger et empêcher la perte de la réplique (quitte à ajouter une dragonne).

Plate-Forme de Cuisse

Plate-forme MOLLE se fixant sur la cuisse et au ceinturon à l'aide de sangles.

- Pas idéal pour ramper.

Poches

Déclinées dans une très grande variété de formes et de couleurs, leur rôle est d'héberger un type d'objet bien spécifique : chargeurs, radio, téléphone, gourde, grenade, trousse de soins, petit matériel, etc.

Hydrapack



Les joueurs ont besoin par temps chaud de boire beaucoup d'eau. Cette eau peut être transportée dans une gourde ou dans un sac à dos muni d'un réservoir et d'un tube.

- Le réservoir exige un nettoyage méthodique afin d'éviter l'apparition de moisissure.

Sac de Transport, Housse, Mallette

À la maison, les répliques sont abritées dans un sac, un étui, ou une mallette (fermant à clef si présence d'enfants).

Entre le terrain de jeu, la boutique ou l'atelier, les répliques sont transportées dans un contenant opaque et discret.
Les sacs de sport se montrent un peu moins fonctionnels mais ils n'attirent pas l'attention comme les étuis ou les sacoches de transport d'armes à feu.

Weapon-Link

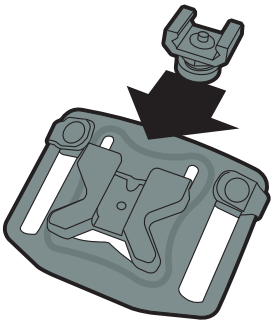


Plate-forme se fixant à la ceinture (pour les répliques courtes), sur une plate-forme de cuisse ou sur un rail latéral sur le corps de la réplique (pour les répliques longues), dans laquelle vient se clipser un élément attaché au rail picatinny de la réplique. Cet accessoire permet de bloquer la réplique le long du corps afin d'éviter qu'elle ne se balance lors des déplacements.

Perte et Prêt de Matériel

Perdre un élément d'équipement (chargeur, réplique secondaire) n'est pas rare.

- Prendre la précaution d'inscrire son pseudo sur le matériel susceptible d'être perdu et retrouvé par un autre.
- Une dragonne (fil torsadé reliant la réplique au holster) reste la meilleure parade pour prévenir la perte de la réplique de poing.

Prêter du matériel (réplique, chargeur, batterie) à un autre joueur part d'un bon sentiment mais dans la pratique il y a des chances que le joueur en question oublie de le restituer, il faut alors courir après ; autre possibilité le matériel peut être restitué endommagé.

AUTRES EQUIPEMENTS

Lampes

Tactique ou frontale, une lampe trouve sa place en airsoft comme dans de nombreuses autres situations.

Tenue d'une main ou fixée sur la réplique, une lampe tactique est utile pour un éclairage ponctuel et puissant.
Les prix varient de quelques euros à plusieurs centaines d'euros. Pour la pratique de l'airsoft le minimum est une lampe tactique compacte et légère, d'une puissance minimum de 70 lumens. Cette lampe sera utilisée pour les parties nocturnes et les lieux sombres.

Une lampe frontale est beaucoup plus adaptée pour le bivouac, ainsi que tout travail, dans des conditions de faible intensité lumineuse nécessitant les deux mains. Acheter de préférence une lampe frontale puissante (plus de 70 lumens) avec variateur et un mode LED rouge ou un filtre rouge (pour la discrétion). Les lampes de la marque Black Diamond offrent un excellent rapport qualité/prix.

CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

Le Faisceau, se décompose de la façon suivante :

Le Hotspot – Point central du rayon, son intensité, son axe, la distribution (en cercle plein ou en anneau).

Le Spill – Zone autour du hotspot.

Le Rayon – Étroit ou large, long ou court, discret ou aveuglant. Il est à considérer autant que la puissance en fonction de la tâche (travail ou combat).

La Portée – Distance jusqu'à laquelle le rayon peut être utile.

- Nombreux sont les modèles de lampes à proposer le choix de l'intensité lumineuse via la manipulation de l'interrupteur.

PUISSANCE

On utilise communément le lumen pour indiquer l'intensité lumineuse.

1-10 lumens – éclairage minimaliste et discret, pour une utilisation à très courte distance et sur une zone très limitée. Des filtres ou des LED de couleurs peuvent protéger la vision nocturne et préserver la discrétion.
10-50 lumens – le minimum pour un éclairage correct, sans plus.
50-150 lumens – éclaire une zone de manière satisfaisante.
150-300 lumens – utile pour les longues distances (200m) ou aveugler un adversaire.

TYPE D'AMPOULES

Les ampoules à incandescence (xénon, krypton) ont l'avantage d'avoir un meilleur rendu des couleurs. Elles peuvent accepter un voltage supérieur aux LED et donc produire un éclairage encore plus puissant (au détriment de l'autonomie).

Les diodes électroluminescentes, ou LED (light-emitting diodes), se distinguent par leur longévité, leur résistance aux chocs et un rapport puissance/consommation avantageuse.

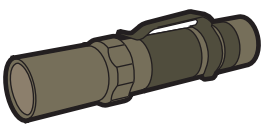
Les fabricants classent les LED en fonction de leur flux lumineux, de leur longueur d'onde dominante afin de leur attribuer un code " BIN " et une qualité.

TYPE DE BATTERIES

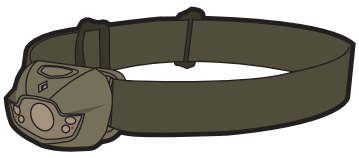
Les batteries Lithium CR123 – fournissent un voltage continu (3V) pendant une période prolongée pour des lampes puissantes.
Une CR123 peut être stockée pendant dix ans et supporte les basses températures.

Les piles AA & AAA – sont plutôt destinées à des lampes moins puissantes, les piles LR06 et LR03, alcalines ou rechargeables NiMH

LAMPE TACTIQUE COMPACTE



LAMPE FRONTALE



(1,2V) ont l'avantage d'être très communes, quelle que soit la région du globe.

Les batteries Lithium-ion – sont rechargeables. On les trouve au format RCR123, 14500 (AA), 10440 (AAA), ou 17670/18650 (2xCR123). Les batteries Lithium-ion sont en 3,6V (toutes les lampes ne les supportent pas).

Il n'est pas recommandé d'utiliser les batteries Lithium-ion de 3V, car elles utilisent un circuit qui limite leur courant et leur capacité.

Attention de ne jamais utiliser des piles neuves mélangées avec des piles usagées.

MATIÈRE

Le corps peut être en plastique ou aluminium traité. C'est le facteur de résistance mécanique prépondérant.

TYPE D'INTERRUPTEUR

Interrupteur simple (on/off), à micro-course, ou programmé. Situé le long du corps ou en extrémité ou déporté sur la réplique.

MODULATION DE L'ÉCLAIRAGE

Sur certains modèles, la manipulation de l'UI (User Interface) pouvant être l'interrupteur lui-même ou une bague, permet de varier la puissance ou la largeur du rayon et de sélectionner le mode stroboscope ou SOS.

Talkie-walkie

Petit appareil émetteur et récepteur de faible portée. Facilite grandement la communication à distance, intra et inter groupes/équipes.

RÉGLEMENTATION

Chaque pays a ses propres règles et restrictions concernant l'usage des talkies-walkies. Il faut être sûr au moment de l'achat sur un site étranger, que les fréquences et la puissance sont conforment à la législation du pays de destination.

Les talkies-walkies grand public ne doivent pas interférer avec les canaux réservés aux services de sécurité. Les infractions sont punissables d'amendes et de saisies du matériel.

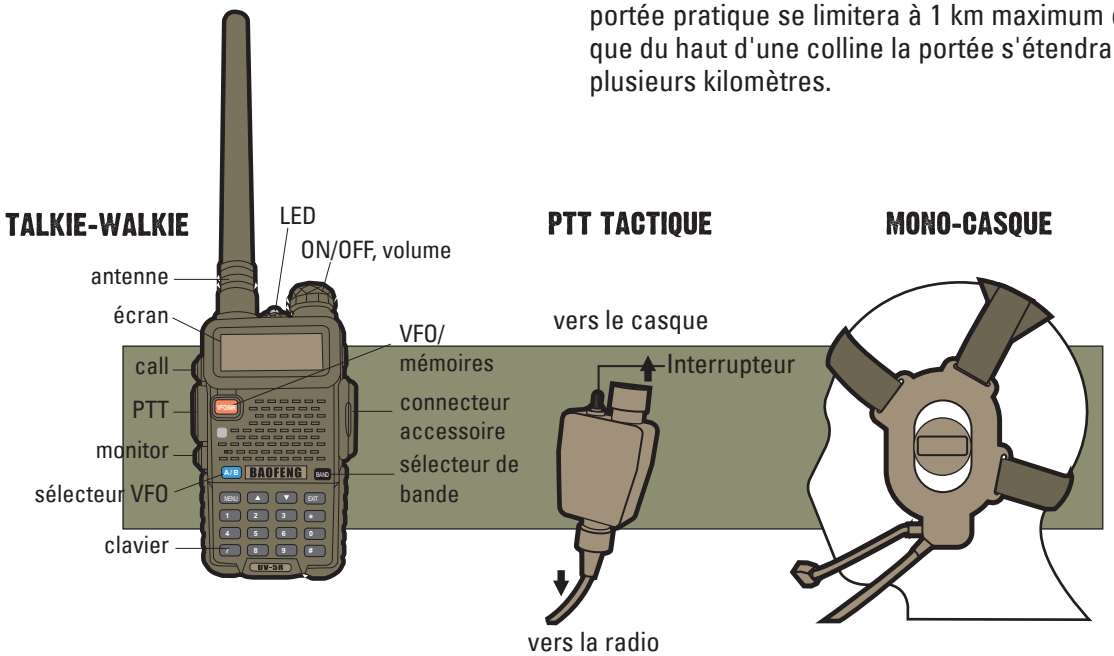
CANAUX ET FRÉQUENCES

Europe : PMR 446 Mhz, 8 canaux et fréquences, 38 sous canaux, puissance maximum 500mW (0.5 watts), licence libre.

USA et Canada :
- FRS 467 Mhz, 14 canaux et fréquences, puissance maximum 500mW, licence libre.
- GMRS 462 et 467 Mhz, 15 canaux et fréquences, puissance maxi 5W, licence requise.
- MURS de 151.820 à 154.600 MHz, 5 canaux, 2W maxi.

PORTÉE

Indépendamment du matériel, la portée dépend largement du terrain et des conditions atmosphériques. Un talkie-walkie de loisir a une portée moyenne de 3 à 5 km en conditions optimales, cela signifie qu'en milieu urbain la portée pratique se limitera à 1 km maximum et que du haut d'une colline la portée s'étendra à plusieurs kilomètres.



La forme et la taille de l'antenne jouent aussi un rôle important. Les petites antennes sont la raison principale d'une portée limitée.

En règle générale, la portée varie par le carré de la puissance. Cela signifie que pour avoir deux fois plus de portée il faut quatre fois plus de puissance et que pour obtenir trois fois plus de portée il faut neuf fois plus de puissance.

ACCESSOIRES

Micro/Mono-casque – Le modèle basique est filaire, composé d'un serre-tête, d'un écouteur et d'un bras souple terminé par un microphone. Le câble reliant le talkie-walkie au casque est muni d'un PTT (Push-To-Talk) tactique évitant de manipuler la radio. L'oreillette ou l'écouteur empêche d'être entendu par un adversaire proche.

Laryngophone/Oreillette – Disposé autour du cou, en contact direct avec la peau, le bruit extérieur n'interfère pas avec la transmission. Les modèles professionnels vraiment valables, sont hors de prix. Mieux vaut s'orienter vers une copie de PTT militaire, simple, économique, qui se révèle d'un usage plus aisé et efficace.

Remarques

- Le talkie-walkie améliore la communication mais, du fait de l'écouteur, incommode l'observation auditive.
- Le talkie-walkie est généralement placé dans une poche (antenne dépassant) glissée sur le gilet tactique, ou sur le brelage, au niveau de la poitrine ou de l'omoplate.
- Certains modèles de talkies-walkies offrent la possibilité de se déclencher par la voix (VOX). Les activations intempestives et problématiques fréquentes liées à cette fonction, obligent à se passer de ce dispositif (quitte à bloquer le commutateur).
- Attention à la compatibilité PMR446 d'un talkie-walkie commandé sur un site hors de l'Europe.

Se Préparer



Une session de jeu se prépare longtemps à l'avance. Outre l'équipement il faut prévoir :
- de charger les batteries
- de faire le plein de billes (et de gaz si besoin) et d'approvisionner les chargeurs.
- le casse-croûte, la boisson, des barres de céréales.

La tenue portée sur le trajet entre le domicile et terrain de jeu sera constituée d'au moins un haut ou un bas civil. Les airsofteurs sont censés respecter la loi, pas de l'enfreindre en se baladant sur la voie public en uniforme (ce n'est pas ce genre de comportement qui donne une bonne image aux yeux du public).

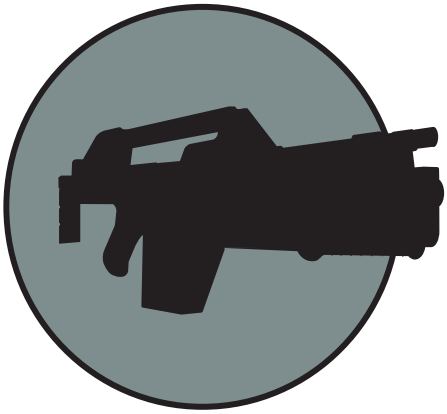
Une fois arrivé au terrain, il faut se changer rapidement. En moins de 15 minutes c'est bien, plus c'est soit un problème d'organisation, soit la faute à un équipement pléthorique, soit un manque de préparation.

L'épaisseur et la nature des vêtements portés varient selon la saison, l'intensité de l'effort, la météo, la physiologie du porteur (frilosité).

Remarques

- Un T-shirt thermorégulateur s'avère très utile par temps chaud. En matière synthétique, il est destiné à réguler la température du corps lorsque celui-ci est soumis à une intense activité physique. La transpiration s'évacue rapidement.
- Par temps froid un T-shirt à manches longues, éventuellement un caleçon long, sont tout indiqués.
- La tenue doit être modulable, le nombre de vêtements portés évoluant afin de s'adapter à la température corporelle, variable suivant la météo et l'intensité de l'activité physique.
- S'enquérir de la météo annoncée pour le jour de la session de jeu. Prévoir des vêtements de pluie et des vêtements chaud si besoin.
- S'il pleut en continu ou en abondance, s'il y a trop de vent, s'il fait trop froid (vers <3°C) ou trop chaud (+30°C), on ne joue généralement pas à l'airsoft (cela risque d'être préjudiciable aux répliques et au plaisir de jouer de leurs propriétaires).

(INTENTIONALLY BLANK)



REPLIQUES A GAZ

Le chargeur ou la poignée de ces répliques renferme un réservoir de gaz.

GBB

Les répliques de poing Gas BlowBack ont une culasse qui se déplace vers l'arrière au moment du tir avant de revenir en position initiale. Très populaire auprès des airsofteurs grâce à leur réalisme, un catalogue étoffé, les possibilités d'améliorations, leur puissance, le bruit et la sensation de recul, le kick (bien sûr moins prononcé qu'avec une vraie arme à feu).

Inconvénients : Un manque de fiabilité en général, puissance aléatoire, surcoût lié à une fiabilisation, autonomie (un à deux chargeurs de ± 30 billes pour une charge de gaz) et un entretien exigeant.

Inconvénients supplémentaires des répliques Full Metal (tout en métal) : La fréquence de dégazage d'une culasse métal est plus importante (conductivité thermique). Certains modèles nécessitent une optimisation conséquente. Risque de casse plus important et un prix assez élevé.

GBBr

Les amateurs de Gas BlowBack rifles (répliques de fusil) recherchent avant tout réalisme et sensations. Les GBBr ne fonctionnent qu'avec des chargeurs de faible capacité.
Comme pour un vrai fusil d'assaut, il peut être nécessaire, après l'engagement d'un nouveau chargeur, d'actionner le levier d'armement. Chaque tir s'accompagne d'une secousse dans l'épaule et d'un claquement métallique du meilleur effet. Déconseiller aux débutants.

Inconvénients : Idem que pour les GBB. Prix, plus de 700€ pour le haut de gamme, qui nécessite de surcroît une personnalisation et une fiabilisation.

Définition de Bolt Catch : Fonction ajoutant du réalisme, disponible sur certains modèles. Exige un chargeur spécifique. Grâce au Bolt Catch, la culasse reste en arrière en fin de chargeur, inutile de manipuler le levier d'armement pour chambrer une bille après engagement d'un nouveau chargeur, il suffit d'appuyer sur le Bolt Catch pour débloquer la culasse.

DESCRIPTIF GBB



Culasse en Arrière



GBB SIG PRO SP2340 GSG9

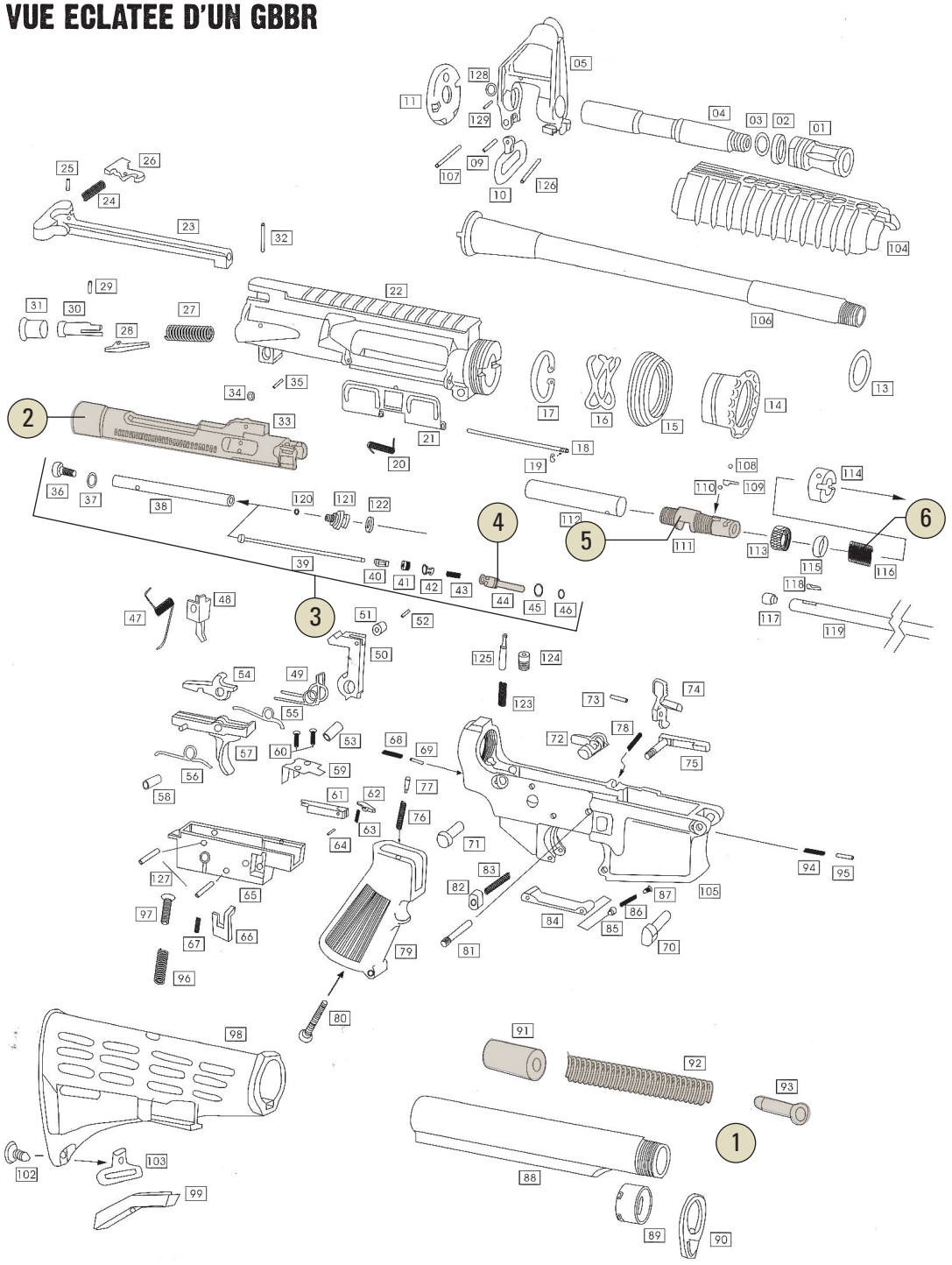
1. Culasse	**3.** Arrêtoir de Culasse	**5.** Crosse	**7.** Verrou de Chargeur
2. Chien ou Marteau	**4.** Levier de Désarmement	**6.** Poignée	**8.** Carcasse

NBB

Les répliques de poing Non BlowBack ont une culasse fixe. Elles sont silencieuses, consomment moins de gaz (un plein de gaz pour 4 chargeurs).

Inconvénients : Catalogue restreint, pas de sensations de recul, d'un entretien exigeant, pouvant s'avérer trop puissant (mauvais choix du gaz).

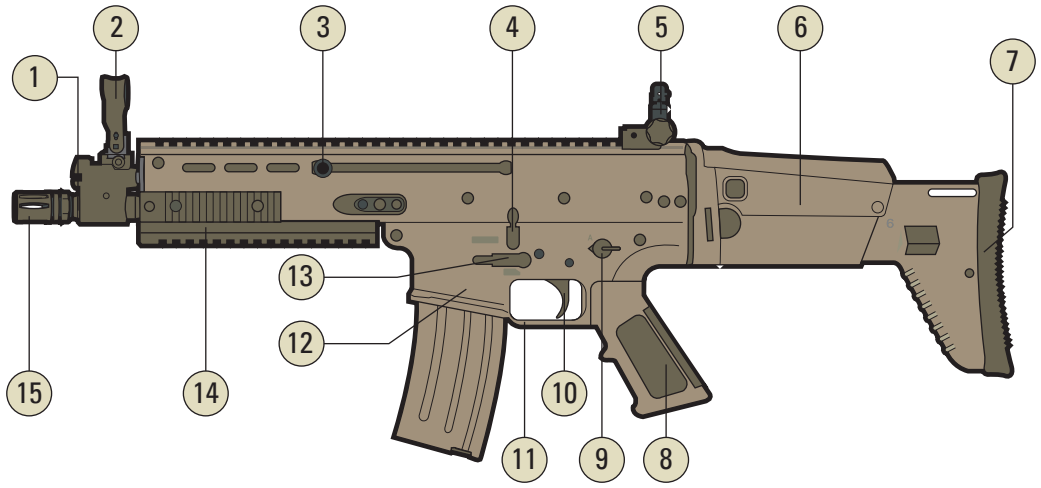
VUE ECLATEE D'UN GBBR



M4 A1

1. Système de Renvoi Culasse **2.** Culasse **3.** Hop-up **4.** Joint Hop-up **5.** NPAS **6.** Nozzle

DESCRIPTIF D'UNE REPLIQUE DE FUSIL D'ASSAUT



AEG, EBBr ou GBBr FN SCAR-L CQC

1. Canon	**6.** Crosse Rétractable/Pliante	**11.** Pontet
2. Guidon	**7.** Talon de Crosse	**12.** Puit de Chargeur
3. Levier d'Armement	**8.** Poignée Pistolet	**13.** Bouton d'Ejection du Chargeur
4. Bolt Catch	**9.** Sélecteur de Tir	**15.** Garde Main et Rail
5. Hausse	**10.** Détente	**16.** Cache Flamme

REPLIQUES ELECTRIQUES

Un moteur électrique, alimenté par une batterie rechargeable, actionne un ressort/piston propulsant les billes.

AEG

La puissance des Automatic Electric Gun varie suivant les modèles de 250 à 500 fps, avec une cadence de tir comprise entre 500 et 2400 billes par minutes.

Les AEG dominent le marché des répliques principales. La diversité des modèles, des accessoires et des pièces détachées, sont pléthoriques. Les AEG bénéficient d'une grande autonomie. Ils sont fiables et précis, la ressemblance avec leur pendant réel, pour les modèles les hauts de gamme (hi-end), est remarquable.

Inconvénient : Pas de sensation de recul.

EBB

Les Electric Blowbacks fonctionnent avec des piles. Ils n'ont aucun succès (sur les terrains d'airsoft) à cause de leur aspect toc, leur mollesse, l'absence totale de sensation de recul, leur manque de puissance et d'autonomie.

EBBr

Les Electric Blowback rifles sont simples d'entretien, d'une grande autonomie et fiables. Il en existe de deux types :

Les BlowBacks – se contentent à chaque tir, de mouvoir d'avant en arrière une culasse factice, d'un poids négligeable et qui ne produit aucun "recul". Le mouvement est visible à travers la fenêtre d'éjection. Le levier d'armement se déplace en produisant un claquement métallique.

Inconvénient : Pas de sensation de recul.

Les Recoil Engines et les Kinetic Feedback System – intègrent un Blowback ET un simulateur de recul (marteau). Pour les joueurs habitués aux AEG, les sensations (vibrations, bruit) éprouvées après chaque tir, même si elles sont moins fortes qu'avec un GBBr, sont littéralement addictives.

Inconvénients : Coût (plus de 400€ pour du Tokyo Marui), seulement quelques modèles (AK, M4, HK 416, G36, SCAR), peu de pièces détachées disponibles/compatibles, recul et bruit un peu en deçà d'un GBBr.

AEP

Les Automatic Electric Pistols ont une culasse fixe et tirent en coup par coup ou par rafales. Avec un puissance inférieure à 180fps ces répliques électriques de poing sont idéales pour les CQB, cependant elles sont totalement délaissées au profit des NBB et GBB.
Les AEP, de par leur faible puissance, autorisent un tir à très courte distance ils ont suffisamment d'autonomie pour plusieurs chargeurs, et sont fiables.

Inconvénients : Pas de sensation de recul. Manque de réactivité (trigger response) et ont une batterie Ni-MH sensible au froid (<16°C). Une batterie Li-Po résout les problèmes liés à la réactivité et au froid.

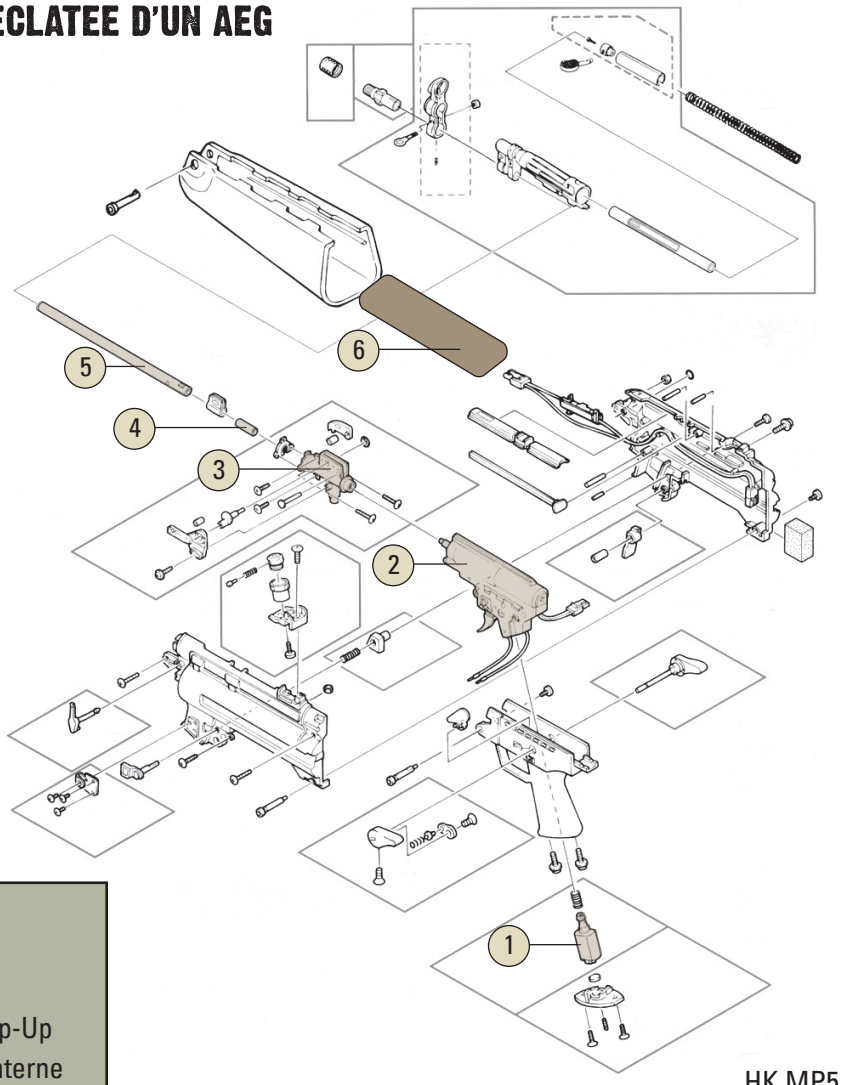
Il est possible d'utiliser un adaptateur spécial AEP (bricolé ou acheté) afin d'installer une LiPo dans certains modèles.

Considérations Liées à la Sécurité

Les répliques de poing sont destinées aux engagements à courte portée, il est donc inutile de se lancer dans une course à la puissance.
La vocation de la réplique secondaire n'est pas de remplacer la réplique principale, mais de la compléter.

- La réplique secondaire sera dégainée à la moindre suspicion d'un engagement imminent à courte ou très courte distance, et en CQB.
- Une réplique secondaire de classe 1 devrait être la norme pour plus de sécurité.
- Un AEP est certes moins "sexy" qu'un GBB full metal mais il a d'autres arguments en sa faveur : fiabilité, grande autonomie, entretien minimum. Il autorise un engagement à très courte distance en toute sécurité.

VUE ECLATEE D'UN AEG



HK MP5 A10

1. Moteur
2. Gearbox
3. Hop-Up
4. Joint Hop-Up
5. Canon Interne
6. Batterie

Low Powered Electric Guns

Tout en plastique, équipé d'un moteur et d'une batterie modeste, ils sont fournis avec des accessoires de médiocre qualité. Puissance <0,5J.

Hybride

Ce sont des EBBr mais dont le réalisme va plus loin : chaque bille est contenue dans un étui métallique équipé d'une amorce explosive qui va la propulser à 400-500 fps et qui sera éjecté au moment du tir. Le moteur électrique va actionner la culasse et le percuteur.
Ils sont utilisés dans le cadre de l'entraînement par certaines unités étrangères de la police ou de l'armée.

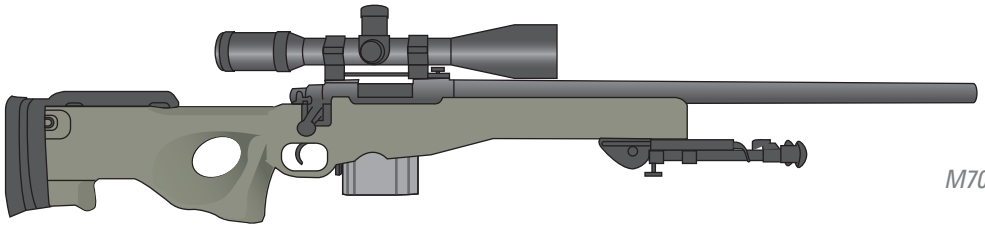
REPLIQUES MANUELLES

Spring

Un ressort compressé manuellement est utilisé pour comprimé de l'air et envoyer une bille. L'utilisateur doit armer ce ressort, avant chaque tir, en actionnant la culasse (pistolet) ou le garde-main (fusil à pompe). Peu puissant.

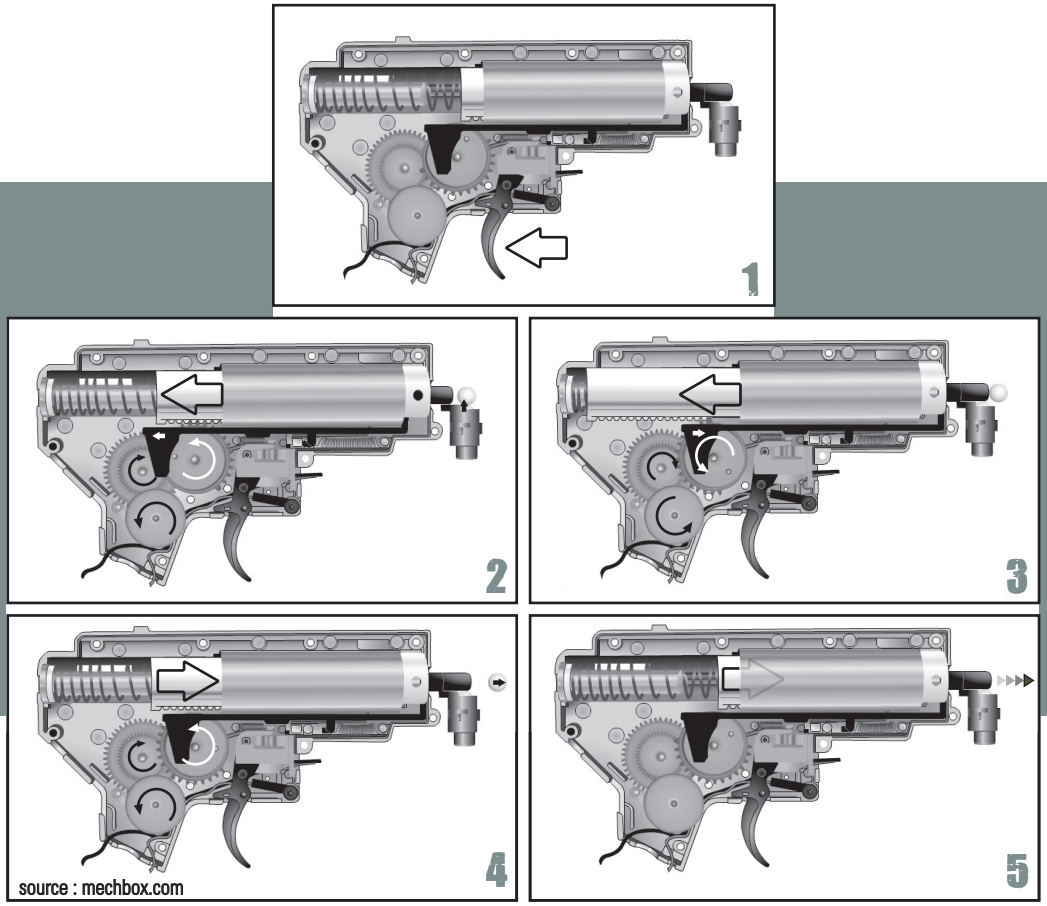
Bolt

Réplique de fusil dont le principe de fonctionnement est identique au spring. Sa conception bien supérieure en font une réplique puissante et précise idéale pour les snipers.



M700 AICS

FONCTIONNEMENT D'UNE GEARBOX



ELEMENTS CONSTITUTIFS DES REPLIQUES ELECTRIQUES

Gearbox

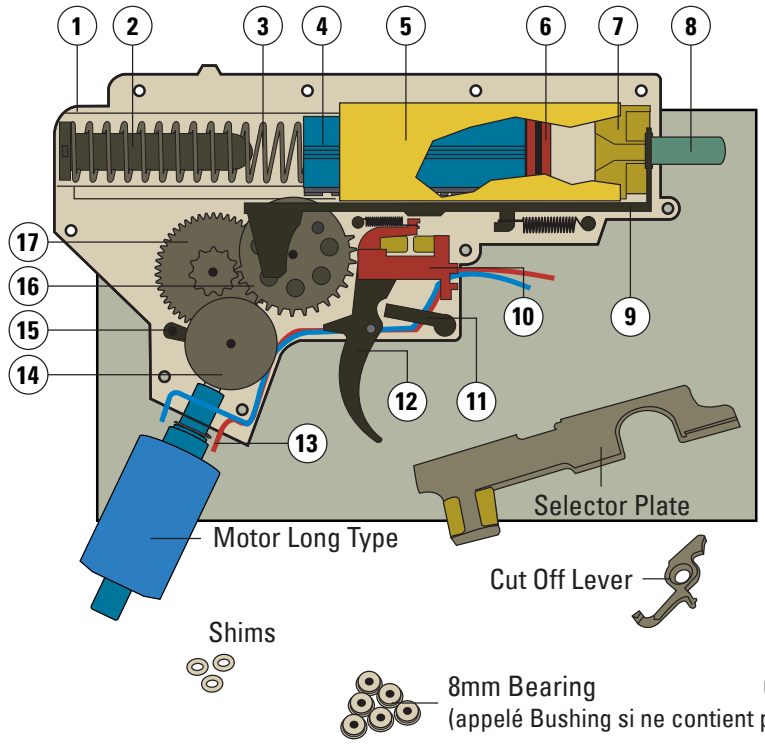
La Gearbox, ou Mechbox, est l'élément fondamental d'une réplique électrique. Il s'agit essentiellement d'un petit compresseur.

On trouve plusieurs formes de gearbox, les plus communes étant les versions 2 (M4) et 3 (AK, G36).

HOP-Up

Abréviation pour High Operation Power Up. C'est un système placé à l'entrée du canon interne. Quand une bille est tirée, elle passe dans le Hop-up qui lui imprime un mouvement de rotation améliorant sa portée et sa précision verticale (effet Magnus).
Instructions de réglage du Hop-up page 8-7.

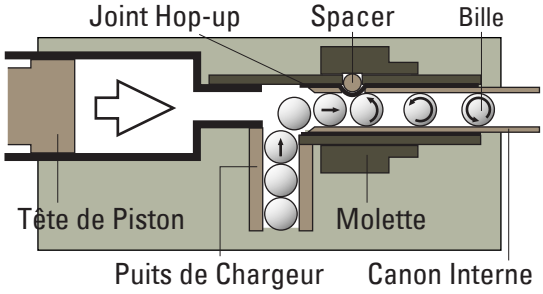
GEARBOX V2



1. Gearbox Case
2. Spring Guide
3. Spring (ressort)
4. Piston
5. Cylinder
6. Piston Head
7. Cylinder Head
8. Air Seal Nozzle
9. Tappet Plate
10. Switch
11. Safety Cover
12. Trigger (détente)
13. Electric Wire
14. Bevel Gear
15. Anti-reversal Latch (anti-retour)
16. Sector Gear
17. Spur Gear

Gear = Engrenage

HOP-UP



TYPES DE CHARGEURS

Remarques

- Des billes de couleurs différentes placées en fin de chargeur, indiqueront l'imminence du rechargement.
- Deux chargeurs peuvent être jumelés afin de gagner du temps sur la transition de l'un à l'autre. L'inconvénient de cette option est l'augmentation du poids de la réplique.

Ammo Box

Boîte lourde et bruyante, parfaite pour les répliques de mitrailleuse. D'une capacité de 1200 à 5000 billes. Elle a quatre modes opératoires : manuel (on tourne une molette pour comprimer le ressort entraînant les billes jusqu'au puits de chargeur), automatique (bobinage continu électrique) contrôlé par interrupteur ou à déclenchement acoustique (activation du bobinage par le son du tir).

Tambour (Drum)

De forme cylindrique, simple ou double, d'une capacité de 2500 à 3000 billes. Il est motorisé.

High Capacity (Hi-Cap)

Chargeur contenant entre 190 et 900 billes. Il requiert un bobinage manuel (il faut tourner une molette située sous le chargeur ou tirer sur un cordon (flashmag) plusieurs fois pour compresser un ressort entraînant une roue qui va envoyer les billes jusqu'au puits de chargeur) ou un moteur. Susceptible de donner de mauvaises habitudes tactiques (rafales trop fréquentes et trop longues). Bruyant car les billes s'entrechoquent à l'intérieur.

Remarques

- Les Hi-cap ne sont pas permis durant les OP, où un peu plus de réalisme et de sécurité sont privilégiés.
- Un Hi-Cap peut se présenter sous la forme de deux chargeurs jumelés (motorisé ou non).
- Il faut tourner la molette jusqu'à entendre "clic" (cela peut prendre 1 min) et tourner encore de temps en temps après avoir tiré (sauf pour les nouveaux modèles à cordon (flashmag).

Medium Capacity (Mid-Cap)

Contient de 90 à 140 billes. Il fonctionne grâce à un ressort poussant les billes dans un conduit. Sans molette de bobinage, donc discret.

Low Capacity (Low-Cap)

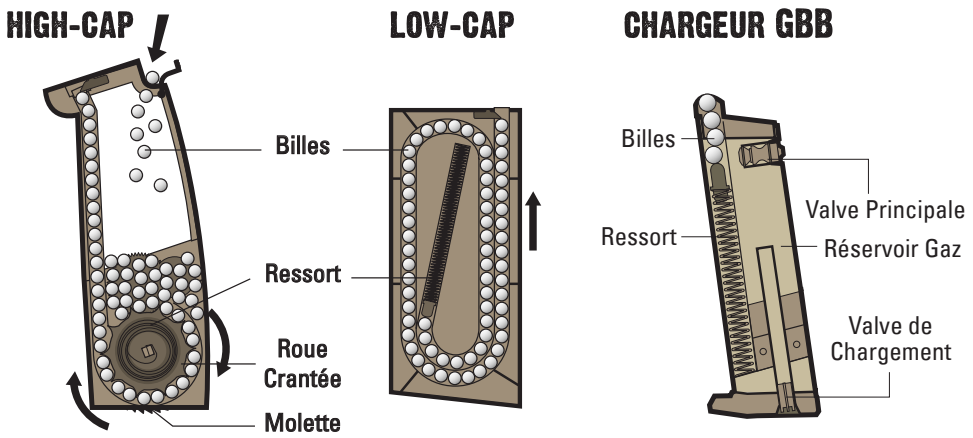
Contient de 35 à 75 billes. Il est utilisé par les joueurs soucieux de réalisme. Pas de molette à actionner.

Real Capacity (Real-Cap)

Un real-cap contient le même nombre de billes que la version RS, soit de 15 à 30 billes. Réservé aux puristes.

Chargeur pour GBB et GBBr

Composé d'un compartiment pour les billes et d'un compartiment pour le gaz. Capacité : de 16 à 65 billes.

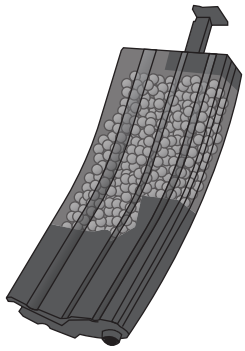


Cartouche pour Répliques de Fusil à Pompe : On en trouve de deux types : celle qui n'est en fait qu'un chargeur Low-Cap et celle qui contient du gaz en plus des billes. Capacité : entre 10 et 30 billes.

Rechargement des Chargeurs

BBs Loader – Cet accessoire indispensable ressemble à un chargeur, il permet un remplissage rapide des chargeurs. Un BBs Loader XL peut contenir jusqu'à 450 billes. Certains modèles sont électriques.

Biberon – Bouteille terminée par un entonnoir, utile pour remplir les hi-cap et les BBs loaders.



BBs Loader XL

ENTRERIEN D'UNE REPLIQUE

Même les répliques en métal ne sont pas conçues pour encaisser les mauvais traitements. Outre un entretien systématique, une réplique exige d'être préservée des chocs et de la salissure.

Avant ou Après une Session de Jeu

Matériel :
- tige de nettoyage/débourrage
- pinceau, brosse à dents
- chiffon, PQ

1. Mettre la réplique en sécurité (enlever le chargeur, vérifier, par des tirs, que le puits de chargement est vide, la réplique tenue à l'envers, retirer la batterie).

2. Nettoyer toutes traces de salissure avec le pinceau et le chiffon.

3. Régler le Hop-up sur zéro. Fixer à la tige de nettoyage un petit rectangle de tissu ou de papier et l'introduire dans le canon en s'arrêtant AVANT le Hop-up. Répéter l'opération jusqu'à ce que le canon soit parfaitement propre.

4. Régler le Hop-up, en tirant une centaine de billes. Tirer une ou deux fois à vide (sauf si la réplique est équipée d'un mosfet) pour relâcher le ressort de la gearbox avant de stocker la réplique dans un endroit sûr, batterie déconnectée.

Entretien Annuel

Procéder au démontage, au nettoyage et au regraissage de la gearbox. Cette opération peut être confiée à un ami bricoleur ou à un atelier d'airsoft.

Matériel
- tige de nettoyage/débourrage
- aérosol d'huile silicone (pas de W40)
- graisse au lithium blanc
- outils de démontage
- pinceau, brosse à dents
- chiffon, PQ
- notice de démontage-remontage

ENTRETIEN GBB ET GBBR

En plus de la procédure d'entretien commune à toutes les répliques, les GBB nécessitent une attention toute particulière après le tir de plusieurs chargeurs.

1. Démonter et lubrifier les glissières de la culasse.

2. Lubrifier le chien et le mécanisme de tir.

3. Lubrifier les valves et les joints.

Remarques
- La graisse à base de silicone tient plus longtemps mais encrasse plus vite le mécanisme.
- Graisser sans excès.
- Ne pas utiliser de lubrifiant tel que du W40, qui dégrade les joints en plastique.

ENTRETIEN DES CHARGEURS

Pendant le Jeu
- Protéger le chargeur des chocs.
- Éviter tout contact avec du sable, de la terre, de l'eau, etc.

À la maison

- Nettoyer toutes traces de salissure avec une brosse à dents et un chiffon.
- Préserver le ressort en éjectant les billes.
- Protéger de la corrosion.

Complément d'Entretien pour un Chargeur à Gaz

- Lubrifier le ressort et les joints.
- Vider le chargeur de son gaz (en pressant la détente), mais pas complètement afin de maintenir l'étanchéité des joints. Ne jamais forcer le désemplissage du chargeur en manipulant la valve à la main.
- Tous les 1000-2000 tirs, dévisser puis démonter les valves, afin de les graisser, joints y compris.

LES INCIDENTS DE TIRS

AEG

Vérifier

- si le chargeur est correctement engagé (et molletté à fond pour les hi-cap)
- qu'aucune bille n'obstrue le canon
- la batterie

GBB

Vérifier

- si le chargeur (ou la sparclette) est correctement engagé
- si le chargeur est bien chargé en gaz
- s'il y a une fuite sur le chargeur
- la propreté des valves
- la température
- le couple gaz/réplique (choix du gaz approprié)

LES BILLES

Qualité

La qualité est un des points les plus importants pour obtenir une précision acceptable et limiter les incidents de tir. La bille doit être la plus ronde et lisse possible. Une bille présentant des défauts peut éventuellement endommager la réplique.

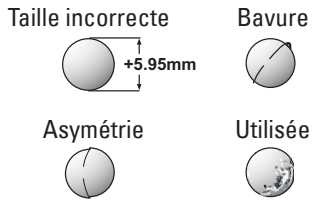
- Les canons de précision exigent des billes de qualité.
- Ne pas réutiliser de billes déjà utilisées.

Variétés

Standards – En matière plastique, disponibles en plusieurs couleurs, poids et qualités.

Biodégradables – Des astuces marketing et des étiquettes trompeuses permettent aux industriels de vendre de 30% à 100% plus chères des billes qui n'ont de bio que le nom (dans leur écrasante majorité). Aucune certification officielle n'existe (quand bien même), tout est donc permis.
La définition même du mot bio s'adapte au marketing. Des fabricants considèrent qu'un produit est bio s'il est fabriqué à partir d'éléments recyclés (comme le styrène, un polluant), d'autres affirment que la bille est bio si elle se désagrége en quelques années (même si elle contient du styrène). Elle peut aussi être bio si dans sa composition entre des "éléments naturels" (5% suffisent) ou si elle est recyclable.

Défauts des Billes



Remarques

- En Europe, la majorité des organisateurs n'autorisent que les billes "bio".

Traçantes – Elles ont la propriété d'être phosphorescentes (pour le jeu de nuit), un illuminateur (voir page 7-18) va "charger" de lumière les billes.

Poids

Le poids des billes s'échelonne entre 0,12g et 0,43g. Plus une bille est légère plus grande et sa vitesse, mais plus grande est sa déviation sous l'effet du vent et la force à laquelle elle est propulsée. Une bille lourde a une trajectoire plus rectiligne et est plus douloureuse.

0.20g-0.25g – Poids les plus fréquemment utilisés.
0.28g-0.43g – Réservés aux répliques longues, en coup par coup uniquement.

Remarques

- Le choix des billes est gouverné par le style de jeu, le budget, la réplique, le terrain de jeu (CQB/Forêt) et les règles régissant la puis-

sance des répliques. En règle générale : 0.20g en CQB, 0.23 ou 0.25 en forêt.

Portée Pratique

Très Courte	1 à 5m
Courte	6 à 15m
Moyenne	16 à 30m
Longue	31 à 45m
Très Longue	46 à 70m

Même si la portée de certaines répliques dépasse les 70 mètres, l'adversaire s'il ne sent pas l'impact, ou "s'estime" hors d'atteinte, ou pense qu'il peut facilement mettre en doute la touche du fait de la faiblesse de l'impact, risque d'ignorer la touche.

AMELIORATION D'UNE REPLIQUE

Upgrades et downgrades, servent à augmenter (+) ou diminuer (-), une ou plusieurs des caractéristiques d'une réplique.

Modifier de façon importante les composants d'une Gearbox n'est pas une chose aisée. Même quelqu'un de bricoleur doit parfois recourir aux services d'un atelier spécialisé.

Remarques

- Avant d'acheter une pièce détachée il faut vérifier sa compatibilité entre le modèle et la marque de la réplique.
- Upgrader le ressort et la batterie soumet la réplique à un stress mécanique qui finira par l'endommager s'il n'est pas accompagné d'un changement global des éléments interne de la réplique (par exemple, une coque de gearbox renforcée est nécessaire si la puissance dépasse les 400fps).
- La réduction des fps s'obtient en utilisant un ressort ou un gaz moins puissant.
- Plus puissant est le ressort, moins grandes sont la cadence et l'autonomie.
- Les modifications ne se limitent pas à la mécanique interne, elles peuvent concerner le corps de la réplique (matière, couleur, peinture camo).

UPGRADES

Eléments	FPS	Cadence	Portée	Précision	Fiabilité	Autonomie	Réactivité
Gearbox Case					+		
Ressort (augmentation)	+	−	+		−	−	
Guide Ressort	+				+		
Air Nozzle	+						
Cylindre	+	+					
Tête de Piston	+				+		
Canon de Précision (suivant modèle et longueur)	+ −		−	+			
Bloc/Joint Hop-up			+	+	+		
Batterie ▸ Capacité +						+	
▸ Tension +		+			−		+
▸ Li-Po/LiFe							+
High-Speed Motor		+			+	−	+
High-Torque Motor (avec upgrade du ressort)	+						
Bearings		+					
Engrenages (suivant modèles)	+	+	+		+		
Bearings, Piston, Selector Plate, Tappet Plate					+		
MOSFET					+		+

CRITERES DE SELECTION D'UNE REPLIQUE

Fiabilité

La réplique doit fonctionner chaque fois que la détente est pressée. Un incident de tir c'est au minimum un contretemps frustrant, au pire l'élimination.

Durabilité

La réplique doit supporter les mauvais traitements (modérés) inhérents au combat (tirs, chocs, manipulations).

Facilité d'Entretien et de Dépannage

En cas d'incident de tir ou de casse mineure, la réplique doit pouvoir être remise en état rapidement. Son démontage partiel doit être aisé.

Précision

La réplique doit pouvoir atteindre une cible de 20 cm sur 20 cm, à sa portée pratique.

Prix

C'est souvent le critère prépondérant. Des répliques les plus chères sont, dans leur ensemble, celles qui offrent les meilleures performances, finitions, qualités et raffinements.

Ergonomie

Le tireur a sa réplique bien en main. Rien dans la forme de la réplique ne vient contrarier une position de tir ou la prise de visée. Les différentes fonctions sont accessibles sans efforts particuliers.

Aspect

Critère purement subjectif, influencé directement par les goûts du joueur.

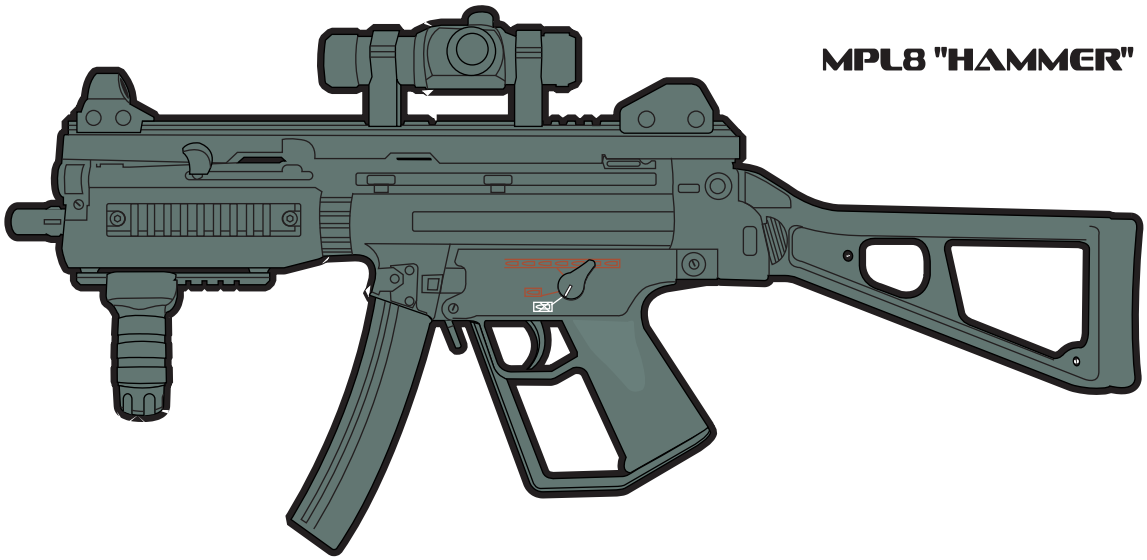
Personnalisation

Les répliques de M4/AR15 et de AK disposent d'un catalogue impressionnant de pièces détachées, les autres modèles sont plus limités.

Spécialisation

Soit le type de réplique détermine la spécialisation du joueur (sniper, mitrailleur, etc.), soit c'est l'inverse.

Tous les résultats de tests de répliques sont accessibles sur les sites Internet dédiés à l'airsoft. Pour la plupart des répliques, la puissance n'est pas un critère décisif (contrairement à ceux que pensent certains).



Prototype d'AEG Blowback MP5 customisé, inspiré par le film Lock Out, conçu par la MARS D24t

REPLIQUES DE GRENADES A MAIN, DE LANCE-GRENADES ET DE MINES

Si les organisateurs l'autorisent, les joueurs peuvent ajouter à leur arsenal des grenades, des mines, des fumigènes et des Flashbangs prévus pour l'airsoft. Ces engins fonctionnent grâce à du gaz, une réaction chimique inoffensive, un ressort ou une minuscule charge explosive.

Grenade à Main



Grenade à main Enola Gaye, classe K2, usage unique L'allumage se fait par friction sur le pétard central.

Les grenades utilisées en airsoft projettent des billes. Elles possèdent un système de déclenchement mécanique ou à gaz ou pyrotechnique qui les font éclater quelques secondes après leur activation ou à l'impact (suivant les modèles).
Ces grenades ne sont pas exemptes de défauts :
- de nombreux modèles, même cher, ne sont pas fiables.
- La dispersion des billes peut être anecdotique, surtout en forêt.
- Entre 4 et 150€.
- Celles qui sont puissantes présentent un risque sérieux pour les tympans si elles éclatent à proximité de la tête.
- Une grenade Tornado, du fait de son poids, peut faire très mal si un joueur la reçoit en pleine tête.

Autant de défauts qui nuisent à leur généralisation.

Remarques

- Les grenades en carton sont à usage unique. Les grenades en plastique sont partiellement réutilisables. Celles en aluminium sont onéreuses mais intégralement réutilisables.
- Elles contiennent entre 20 et 300 billes (ou des grains de maïs ou du riz, etc.).
- Leur rayon d'action est très limité.
- Dans certains modèles les billes s'entrechoquent et compromettent la discrétion.

Fumigène

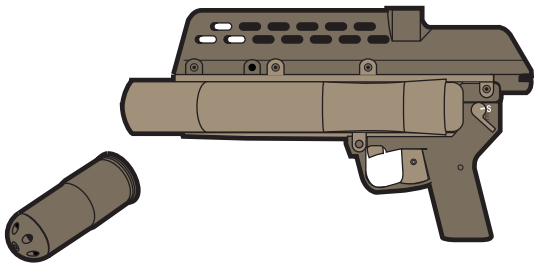
Les vraies grenades fumigènes ont été bannies de l'airsoft car elles émettent une chaleur excessive et une fumée plus ou moins irritante.

Remarques

- Utilisés pour indiquer une zone, ou pour masquer un déplacement.
- Plusieurs couleurs de fumée sont disponibles (fumée blanche interdite, pouvant être prit pour une fumée d'incendie).
- Zone d'effet tributaire de la taille de la grenade et du vent.
- Durée d'émission: de 30 secondes à 4 minutes.

Lance-Grenades

Un lance-grenades d'airsoft renferme une grenade de 40mm. Il est généralement installé sous le canon d'une réplique longue. La grenade n'est pas projetée sur la cible, seules les billes qu'elle contient sont éjectées.



Lance-Grenades de 40mm AG36
avec garde main

Grenade 40 mm

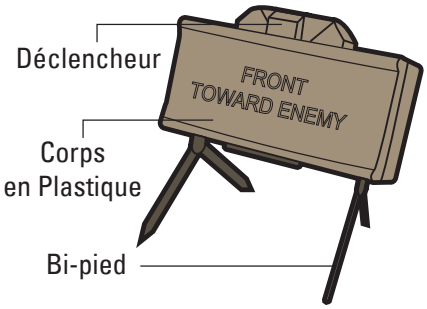
Inspirée directement de la M203. Le corps est en métal. La grenade, une fois remplie de gaz et de billes, se loge dans le lance-grenades. Longue ou Courte, contient de 30 à 210 BBs.

Grenade Étourdissante

Cette grenade, appelée aussi Flashbang, produit une forte détonation qui surprend et désoriente la cible.
Nombreux sont les sites qui interdisent son emploi à cause des risques d'atteinte auditive.

Mines

Mine Claymore (>94€)



Les mines antipersonnel projettent des billes, à l'aide de ressorts ou de gaz. Elles sont actionnées, soit par un fil piège, soit par un détecteur électronique, soit à distance (télécommande).

Les mines alarme produisent du bruit lorsqu'elle sont actionnées.

- Les mines sont réutilisables.
- Elles sont utilisées pour piéger un itinéraire ou un lieu.
- Certaines grenades à main peuvent faire office de mines (celles dont le déclenchement peut se réduire à 0 seconde).

Charge de Démolition

La MARS D24 a créée une charge de démolition factice, le tuto est disponible sur Kaboom-Airsoft.



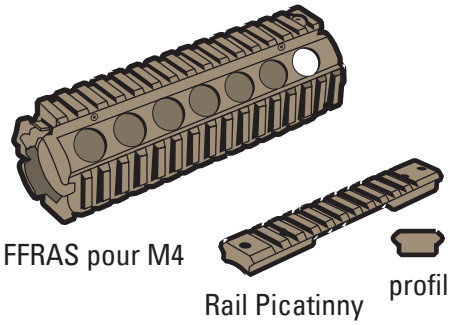
ACCESSOIRES POUR REPLIQUES

Les répliques sont généralement équipées d'un système de fixation pour accessoires (lampe tactique, lunette de tir, viseur réflexe, bipied, etc.).

- Puisque les répliques ont le même système de fixation que leur version RS, les accessoires RS sont compatibles.

Modular Weapons System

Sur les répliques de M4 (et ses déclinaisons) le RIS (Rail Interface System) et le RAS (Rail Adapter System) offrent la possibilité d'installer des accessoires, très simplement, sans outils et sans modification. Ceci grâce aux rails Picatinny MIL-STD-1913 (STANAG 2324) répartis autour du garde-main.
Le RAS est une version améliorée du RIS qui présentait une faiblesse dans son système de fixation à l'arme.



Free Floating RAS – La dernière évolution du RAS. Le poids des accessoires et les attaches ne viennent plus peser sur le canon et influer sur la précision du tir (canon flottant).

- Seul le RAS II URX est compatible avec un M203.

Les Déclinaisons du RAS – Afin de bénéficier des avantages d'un système d'emport modulaire équivalant au RAS, des fabricants se sont mis à développer leur propre garde-main et embases, intégrants des rails Picatinny.

Keymod – KeyMod est un systéme pour la connexion d'accessoires sur le garde-main des armes. Le suffixe "Mod" signifie modulaire, et "Key" la forme caractéristique de ce systéme, en forme de serrure.

KEYMOD M-LOK

M-LOK – Modular Locking system, en compétion avec le KeyMod. Le M-Lok est moins cher et il est compatible avec les gardes-mains en plastique.

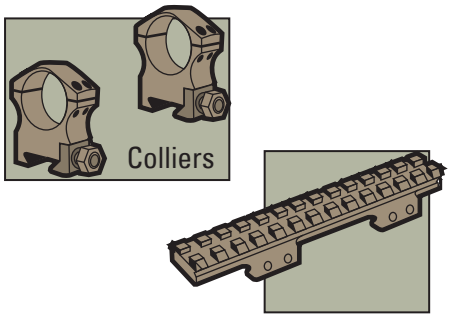
Colliers de Montages et Rails

Colliers de Montage – Aussi appelés bagues ou anneaux. Ils sont adaptés au diamètre de la lunette de tir, l'enserrant et permettant sa fixation sur le support (embase).

Le choix des colliers se fait en fonction du diamètre du corps de la lunette ou de l'accessoire et de la largeur du support (11mm ou 21mm). Les colliers sont disponibles en différentes hauteurs (bas, moyen, haut), en corrélation avec le diamètre du corps de la lunette

(25,4mm ou 30mm) et le diamètre de l'objectif (haut pour un 50).

▸ Un **réhausseur** surélève l'optique afin de faciliter la visée des porteurs de masques.



Weaver Rail Réhausseur

Rail Weaver & Rail Picatinny – Ils servent de support aux colliers ou aux accessoires. Les accessoires prévus pour rails Picatinny s'installent en les faisant coulisser (ou en les clipsant) le long du rail. Une fois en place un système de blocage va les maintenir en position.
A l'origine, il y a le rail Weaver, un rail de 21mm de large, avec deux biseaux de 45° et des encoches pour bloquer le montage. L'armée américaine adopta ensuite un rail comparable au Weaver sous le nom de Picatinny.
Les différences minimes entres les deux rails viennent des encoches. Les rails Picatinny ont des encoches de 5,2mm de large sur 2,9mm de profondeur espacées de 10mm (de centre à centre), dans le but de standardiser les optiques et les accessoires.
Les rails Weaver peuvent quant à eux, peuvent ne pas avoir d'encoches, ou, lorsqu'ils en ont, celles-ci sont en général arrondies et font au moins 4,5mm de large.

Ainsi un collier Picatinny n'est pas forcément compatible avec une embase Weaver, alors qu'un collier Weaver peut s'installer sur un rail Picatinny.

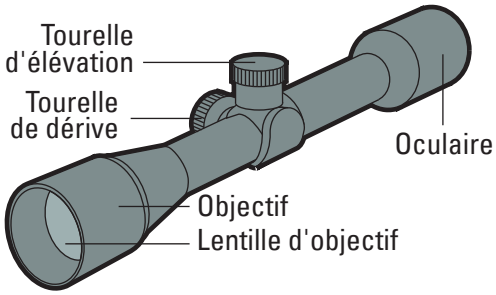
Le NATO Accessory Rail (NAR) **–** est le dernier modèle (STANAG 4694). Il est compatible avec le Picatinny. Fondamentalement, sa forme ne diffère quasiment pas du Picatinny. Il est plus solide et l'alignement des accessoires est meilleur.

Lunettes de Tir

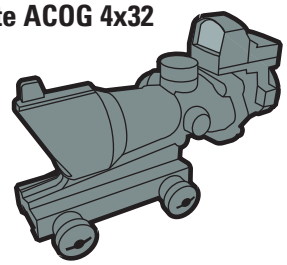
Une lunette de tir (ou de visée) est un instrument d'optique pour voir et viser plus distinctement les objets éloignés.

Contraintes Billistique : Lors d'un tir, la trajectoire de la bille n'est pas rectiligne. Elle s'élève légèrement à la sortie du canon puis chute ensuite régulièrement par rapport à la ligne de visée, pour finalement rejoindre le sol en bout de trajectoire.

Lunette de Tir 4x40



Lunette ACOG 4x32



surmontée d'une Micro Red Dot

En airsoft, un réglage classique à 25 mètres (ou 50m pour les snipes) fait simplement se croiser, à cette distance, la trajectoire de la bille avec la visée optique. Sur une distance différente le tireur doit apporter une correction à la visée, pour compenser ce décalage (très faible vu les distances), en tirant plus ou moins haut ou s'appuyant sur son expérience. Les caractéristiques de cette courbe sont liées au poids de la bille, à sa qualité et à sa vitesse.

Classification : Les lunettes de tir sont classées selon leur facteur de grossissement, fixe ou variable, et de leur diamètre.

Exemple: Lunette de tir 4x40. Le premier chiffre signifie qu'elle grossit de 4 fois ; un objet situé à 100 mètre apparaît comme s'il était à 25 m. Plus le grossissement est important, moins le champ de vision est grand. Le nombre suivant indique le diamètre de la lunette (pas celui de la lentille). Plus ce nombre est important, plus la luminosité est grande (l'image est plus claire), mais le traitement, la qualité des lentilles sont prédominants.
Pour une utilisation en airsoft, avec des cibles mobiles et des distances plutôt courtes, opter pour un faible grossissement (de 2 voire 2.5 de 10 à 30 mètres, de 3 à 4 de 30 à 60 mètres) afin de ne pas perdre trop de temps à acquérir la cible dans la lunette.

RÉTICULES

Le réticule est un système de fils croisés matérialisant un point central dans le viseur.

Mil-Dot – Milliradian Dot, est le nom des réticules qui fournissent une indication sur la distance de la cible. En ajustant la cible entre les repères, on peut en déduire la distance, afin d'aider le tireur à ajuster son tir en fonction du vent et de la flèche (bullet drop) sur cette distance.

Réticule Lumineux – Certaines lunettes de tir sont équipées d'un réticule, rouge, vert ou bleu, censé améliorer la lisibilité du réticule en condition de basse luminosité (pas dans l'obscurité où l'on ne peut pas distinguer la cible).
Un réticule lumineux n'est pas un viseur Point Rouge. À la différence de ce dernier, l'œil doit être aligné (parallaxe).

- Des modèles de lunettes haut de gamme incorporent un télémètre laser.

La Parallaxe – Lorsque que l'œil n'est pas parfaitement aligné avec l'oculaire, on commet une erreur de parallaxe. Le réticule apparaît décalé sur la cible, comme quand on fait une lecture sur un appareil de mesure à cadran sans que l'œil ne soit parfaitement aligné au-dessus de l'aiguille.

Sur certains modèles, un bouton de réglage de parallaxe permet de réduire l'erreur d'alignement.

Remarques

- Les lunettes point-rouges sont idéales mais chères.
- Privilégier l'achat d'une lunette à grossissement variable.

ACCESSOIRES

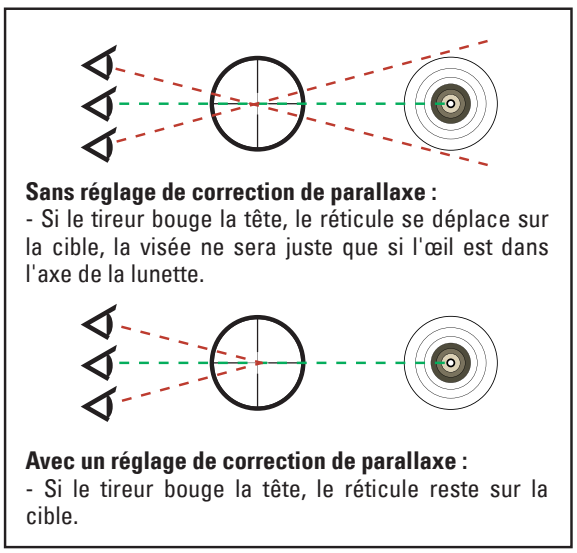
Pare-soleil – Tube ouvert qui s'installe dans le prolongement de l'objectif. Réduit la réflexion du soleil pour une meilleure définition.

Bonnette Oculaire – Manchon en plastique souple qui permet de positionner parfaitement l'œil par rapport à la lunette pour une meilleure répétibilité du tir et une précision accrue en maîtrisant l'erreur de parallaxe.

Filtre Antireflet – Élimine le reflet pouvant révéler la position du tireur. Il se présente sous la forme d'une rondelle de 9mm d'épaisseur en motif de nid d'abeilles, il fait aussi office de pare-soleil et protége l'objectif.
Le joueur ne doit utiliser ces filtres que si vraiment il tire uniquement à découvert, car ils amplifient le problème de la parallaxe.
Filtre Contre les Lasers – Évite qu'une exposition à un laser ne blesse l'œil.

Couvre Objectif (avant) et Couvre Oculaire (arrière) – Protège l'optique des agressions extérieures. Il se monte simplement sur l'objectif et sur l'oculaire. Transparent ou opaque, il existe sous forme de bouchon ou de clapet (à ouverture rapide).

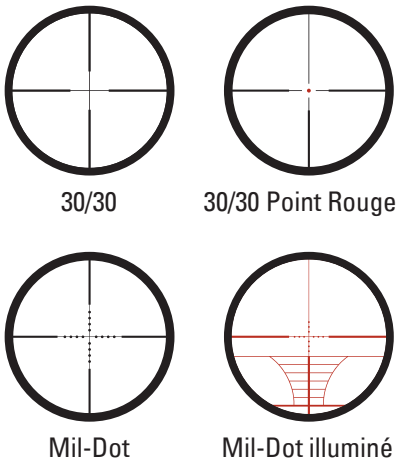
Filtre en Plexiglas – Protège l'objectif des impacts de billes.



Sans réglage de correction de parallaxe :
- Si le tireur bouge la tête, le réticule se déplace sur la cible, la visée ne sera juste que si l'œil est dans l'axe de la lunette.

Avec un réglage de correction de parallaxe :
- Si le tireur bouge la tête, le réticule reste sur la cible.

Exemples de Réticules



30/30 — 30/30 Point Rouge

Mil-Dot — Mil-Dot illuminé

INSTALLATION D'UNE LUNETTE DE TIR

Le montage de la lunette est un point à ne surtout pas négliger. Un mauvais montage est source d'imprécision.

1. Monter la lunette de visée sur son embase. Ajuster sa position avec l'œil du tireur éloigné de 3 à 8cm de l'oculaire (tester en portant la protection oculaire ou le masque intégral).

2. A l'aide d'un petit niveau à bulle, aligner parfaitement la lunette par rapport à l'axe du canon et au plan horizontal. Sous l'action du Hop-up, un pointage avec une réplique ou une optique de biais fera dévier la trajectoire de la bille.

3. Terminer l'installation en serrant les vis (sans forcer).

Viseur Point Rouge (Red Dot)

Aussi appelé visée réflexe, c'est un instrument d'optique, sans grossissement (mais auquel on peut adjoindre une lunette de tir), s'employant les deux yeux ouverts. Le dégagement oculaire est illimité (champ de vision optimal). Le réticule n'a pas besoin d'être centré (pas de problème de parallaxe sur les optiques de qualité).

Un red dot est conçu pour simplifier la visée et la rendre plus rapide et ce même en condition de basse luminosité.

- Ce n'est pas un laser visible sur la cible. Le point rouge est seulement visible par le tireur.
- La plupart des red dots ont un système d'ajustement de luminosité du réticule: très lumineux en plein soleil et très pâle pour la pénombre afin de ne pas gêner la vision nocturne.
- Il est préférable de prévoir un insert ou un filtre en plexiglas pour protéger la lentille des impacts de billes.
- Le réticule peut, sur certains modèles, changer de forme.

Principe Optique – Un red dot se compose d'un miroir et d'une LED posée en regard de ce dernier. Celui-ci est soi sphérique, dans le cas d'un modèle bas de gamme, ou bien parabolique pour un produit de grande marque et d'exigence de qualité optique supérieure. Il est recouvert d'un traitement optique réfléchissant à longueur d'onde sélective, c'est-à-dire que ce traitement ne réfléchit que la couleur pour laquelle il a été calculé (le rouge et/ou le vert). Dans le cas d'un produit de haute qualité il s'agira d'un revêtement réfléchissant, dit diélectrique, fait de minces couches de verre déposées sous vide.

Le terme viseur holographique, utilisé par des fabricants réputés, est avant tout un argument marketing (une copie chinoise fonctionne aussi si la lentille est fendue).

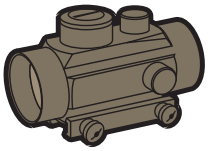
Réticules – La taille du point rouge est mesurée en Minutes Of Arc (MOA). Un MOA représente à peu près 1 pouce (2,5cm) à la distance de 100 yards (91.44 m).

Le réticule le plus courant est un point rouge, couvrant 5 MOA, assez petit pour ne pas masquer la cible et assez grand pour être rapidement trouvé.

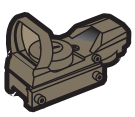
- Pour les combats à courte distance (moins de 40m), les réticules avec cercles de 7, 10, 15 ou même 20 MOA (acquisition plus rapide), sont préférables.

Remarques

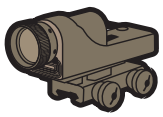
DIFFERENTS VISEURS POINT ROUGE ET RETICULES



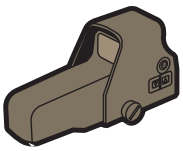
Type Fermé



Type Panoramique



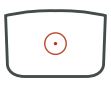
Trijicon Reflex 1x24



Type Ouvert Coqué

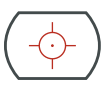


5MOA



50MOA cercle 3MOA point

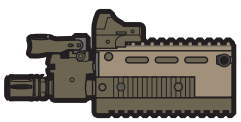




60MOA cercle, 2MOA point



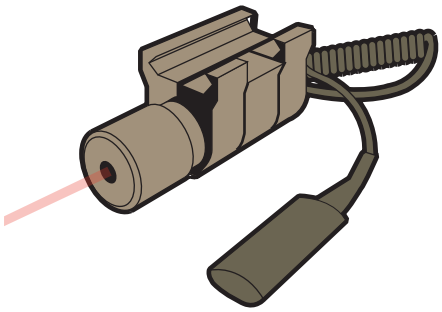
croix



Micro Red Dot en guise de guidon

- Un Point Rouge est plus facile à gérer qu'une lunette.
- Un point rouge sert dans n'importe quelles conditions de luminosité.
- Un viseur point rouge n'échappe pas aux erreurs liées à la parallaxe, toutefois moindres que pour les lunettes (et selon la qualité du viseur).
- Le point rouge est toujours visible contrairement au laser.
- Les points rouges ouverts permettent une acquisition plus rapide qu'avec les modèles fermés, mais ils sont plus sensibles à l'éblouissement et moins résistants.
- Installer un micro red dot à la place du guidon facilite la prise de visée instinctive.

Pointeur Laser





Un pointeur laser, fixé parallèlement au canon, envoie un rayon apparaissant comme un point lumineux sur la cible. Il suffit à l'utilisateur de placer ce point pour aligner le canon.

La majorité des lasers utilisent une diode rouge, d'autres utilisent une diode infrarouge visible uniquement avec un dispositif de vision nocturne et les plus puissants utilisent une diode verte.
Comme pour les viseurs réflexes, un pointeur laser permet d'acquérir très rapidement la cible, les deux yeux ouverts. Il est visible dans la pénombre et a un certain pouvoir d'intimidation (mais du fait de sa dangerosité potentielle, il est aussi susceptible de provoquer un fort mécontentement si l'utilisateur pointe, intentionnellement ou non, les yeux d'un autre joueur).

Un pointeur laser ne compense pas les erreurs du tireur (coups de doigts, tremblements, mauvaise synchronisation tir/respiration, etc.), c'est juste une assistance.

Règles de Sécurité : Un rayon laser est une lumière intense qui peut causer une brûlure sur la rétine lorsqu'il frappe directement l'œil ou s'il se reflète sur une surface brillante.

Remarques

- Le laser est bien adapté pour le tir en intérieur.
- Inutile d'épauler pour viser.
- Un laser sert aussi pour désigner, à ses équipiers, une cible ou un point.
- Un laser de 1 mW est l'équivalent de 167 fois la lumière directe du soleil.
- En airsoft, seul sont autorisés les lasers de classe 2M maximum, de 1 milliwatt. La Classe 2 offre une tolérance pour les expositions accidentelles sur un œil. Toutefois, une personne qui volontairement fixe le rayon plus d'un quart de secondes, annule le réflexe naturel de détourner le regard tout en fermant les yeux, ce qui va occasionner des dommages temporaires ou définitifs à sa rétine.
- De nombreux organisateurs, pour prévenir ce risque d'accident, les interdisent purement et simplement.

Sangles

Une sangle facilite le port d'une réplique longue ou courte.
Voir page 8-10 pour les différents ports.
Certaines sangles s'allongent instantanément, autorisant un tir épaulé rapide.

TYPES DE SANGLES

2 Points Simple/Traditionnelle – La plus ancienne et la plus courante des sangles. Elle relie deux points d'attache, l'un à l'avant et l'autre à l'arrière de la réplique.

2 Points (Quick-Adjust) – Similaire à la sangle traditionnelle, mais avec la possibilité de s'allonger rapidement. Les exemples les plus connus étant les sangles VCAS et VTAC.

3 Points – Présente les avantages des sangles précédentes et de nouvelles fonctionnalités, comme celle de pouvoir relâcher, sans

craindre de la faire tomber, la réplique principale pour dégainer la réplique secondaire. Les façons de porter une réplique avec une sangle 3 points sont multiples.

1 Point – Une sangle très spécialisée, autorisant, comme pour la sangle 3 points, de changer rapidement de réplique. Elle est plutôt destinée aux répliques de pistolets mitrailleurs.

Lampe Tactique

Pour les parties nocturnes et certains CQB, il est indispensable de s'équiper d'une lampe compacte et puissante reliée à un contacteur déporté à pression. Montée sur le garde-main de la réplique ou tenue conjointement avec une réplique de poing (voir page 8-15).

Poignée Avant & Poignée de Chargeur

Certains airsofteurs pensent avoir une meilleure prise en main de leur réplique grâce à l'ajout d'une poignée venant se placer sous le garde-main. Une variante, le Magwell, se place autour du puit de chargeur d'un M4.

Bipied

Un Bipied aide à avoir une position de tir plus confortable et stabilise la réplique pendant le tir. En usage chez les TP et les TE. La végétation a tendance à s'y accrocher.

Magpul

Cet élément en caoutchouc se place à la base d'un chargeur facilitant sa saisie pour un changement de chargeur plus rapide.

Batterie Externe

Fixé au garde-main, cet accessoire imite un viseur laser AN/PEQ-2A.

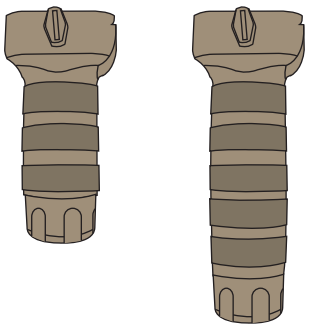
Réducteur de Son

Ils sont de deux sortes:
- Ceux qui se fixent à la place du cache-flamme, pour le look et une légère diminution du bruit.
- Ceux qui masquent un canon interne long, plus précis, en remplacement du canon d'origine, plus court.

Illuminateur (Tracer Unit)

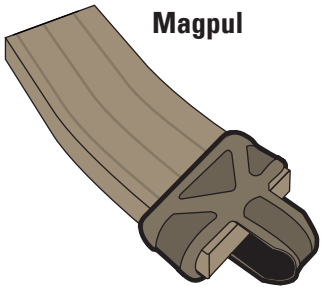
Les billes traçantes (phosphorescentes), de différentes couleurs, ont besoin de recevoir un flash de lumière juste avant d'être tirées. Les dispositifs illuminateurs (tracer unit) se présentent sous la forme d'un silencieux, sous la forme d'un chargeur ou d'un bloc hop-up.

Poignée Avant Modulable, en Aluminium

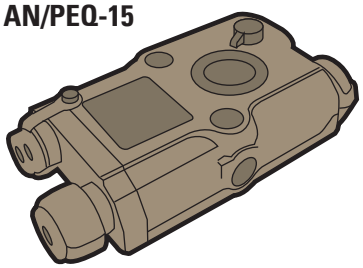


courte ou longue

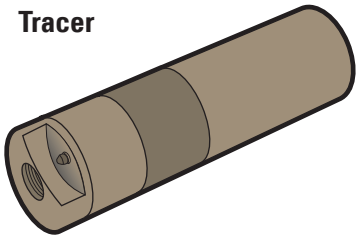
Magpul



AN/PEQ-15



Tracer



REPLIQUES SECONDAIRES

Une réplique de poing accompagne systématiquement la réplique d'épaule, au cas où il devient impossible d'utiliser cette dernière à cause d'un incident de tir, d'un engagement à très courte distance ou qu'elle soit mise "out".

Plus compacte et plus légère que la réplique principale, la réplique de poing doit pouvoir être rapidement dégainée et n'entraver en rien les mouvements.

Remarques

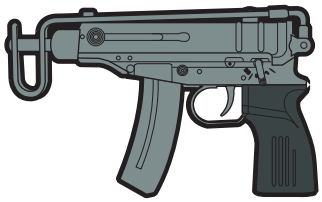
- La réplique secondaire est plus qu'une réplique de secours (backup), au cas où la réplique principale est inopérante, puisque son usage est **obligatoire** pour des engagements en deçà de 15m.
- La réplique secondaire **doit être d'une puissance inférieure à la réplique principale** (<300FPS).
- Puisque la réplique secondaire est utilisée principalement pour des tirs à courtes distances, **elle devrait être chargée avec billes n'excédant pas les 0.20g.**



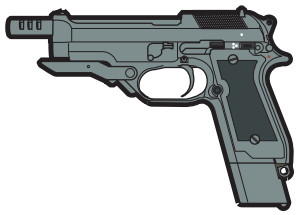
HK MP5K (AEG ou GBB)



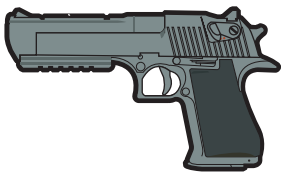
HK MP7A1 (AEG ou GBB)



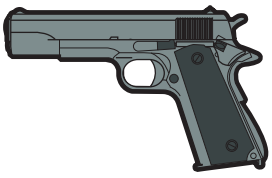
Skorpion SA Vz61 (AEP)



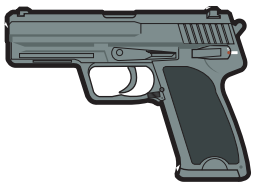
M93R (AEP ou GBB)



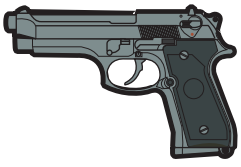
Desert Eagle (AEP ou GBB)



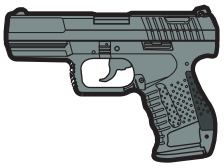
M1911A1 (AEP ou GBB)



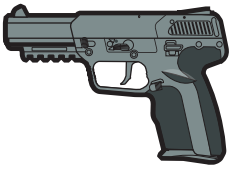
USP (AEP ou GBB CO_2)



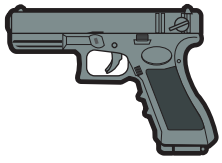
M9 (GBB CO_2)



Walther P99 AS (NBB)



FN Five-seveN (GBB)

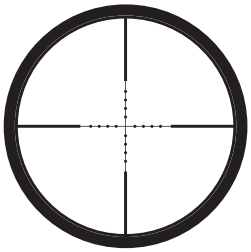


Glock 18C (AEP ou GBB)

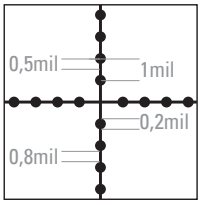
LES DIFFERENTES ECOLES DE TIRS DE PRECISION

On trouve plusieurs doctrines à propos de ce qui serait la façon la plus adéquate d'utiliser une lunette de tir.
Certains joueurs, voulant absolument coller au réalisme aiment se compliquer la vie.

Les Milli-Maths



Mil-Dot

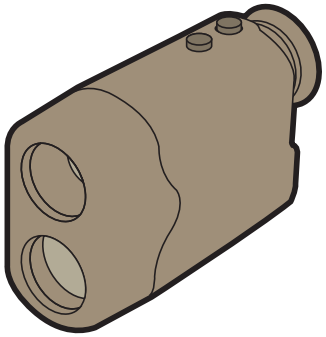


Description du réticule
Mil-Dot

Un Mil correspond à un angle d'un yard vu à 100 yards, soit 91cm à 91,44m. Les distances d'engagement en airsoft étant des plus réduites, la valeur du Mil change, un Mil ± 25cm à 50m.

Sur les lunettes de tir à focale fixe on calcule la distance pour procéder aux corrections de tir avec la formule suivante :
(Taille (en cm) x Grossissement) / nombre de Mils / 2 = Distance en mètre.
Le calcul de la distance avec une lunette à grossissement variable dépend de la lunette :
- Sur les lunettes dont le réticule est sur le premier focal, les traits du réticule sont agrandis de pair avec le grossissement et sont ainsi plus forts et plus visibles aux grossissements les plus élevés, les valeurs entre chaque "dot" restent identiques.
- Sur les lunettes dont le réticule est sur le deuxième plan focal, la cible observée est grossie, mais la taille du réticule (invariant) est inchangée et le masquage est minimal. Les valeurs entre chaque dot changent avec le grossissement.
Exemple : une lunette 2-6x50 a une valeur normale de réticule à 6x. Le fait de réduire le grossissement à 3x double la valeur du réticule, soit deux millièmes entre chaque dot.
Une fois la distance évaluée, le tireur en fonction du type de bille (la bille aura préalablement été testée et la réplique zérotée pour le sachet de billes en cours d'utilisation) et de son expérience personnelle, choisit un nouveau point sur le réticule, dont le déport par rapport au centre correspond à la correction de trajectoire.
Exemple: avec une lunette 3x40 à 50m une tête de 25cm représente 1 mil (et 2 mils à 25m). Le tireur sait qu'avec ses billes de 0,36g et sa réplique, il doit, à cette distance, viser à 2 points sous le centre du réticule et qu'avec des billes de 0,43g il doit viser à 5 points sous le centre.
On trouve des tables de tir à remplir et à coller sur la crosse de la réplique; le tireur y indique les données balistiques propres à sa réplique et au type de bille employé (type, marque, poids), de manière à avoir ces informations toujours sous les yeux.

Le Télémètre Laser



Un télémètre est une paire de jumelles compacte, équipé d'un réticule, que l'on pointe sur la cible pour connaître sa distance.

Télémètre à Ultrasons – Il mesure la vitesse du son et possède un simple pointeur laser. Prix avoisinant les 20 euros. La mesure est influencée par le vent, la température, les bruits ambiants et rebondit sur les obstacles, avec au final une précision relative.

Télémètre Laser – Il mesure la vitesse de la lumière, en visualisant la tache rouge du laser qu'il projette. Coûte de 50 à 600 euros. Il permet des mesures dans de plus nombreuses situations et avec plus de fiabilité.

En airsoft, le télémètre laser n'a finalement que peu d'utilité. Encore une fois, les distances d'engagement sont trop courtes, les temps

de réaction trop brefs, pour avoir le temps de mettre en œuvre cet accessoire.

▸ Inutilisable dans des conditions de basse luminosité.

Le Compas Oculaire

L'évaluation de la distance jusqu'à la cible doit être maîtrisée par tous les airsofteurs (estimation de la DMT, compte-rendu).

Il faut s'entraîner à estimer des distances comprises entre 1 et 200m.

▸ Regarder vers le bas, depuis une hauteur, fait apparaître la cible plus proche.

▸ Regarder vers le haut, depuis le bas, fait apparaître la cible plus lointaine.



LES BATTERIES RECHARGEABLES

Les moteurs électriques des AEG, AEP et EBBr tirent leur énergie d'une batterie (accu).

▸ Une batterie est constituée d'un assemblage de plusieurs éléments.

▸ Les caractéristiques d'une batterie sont : la capacité, la tension, la valeur C, la technologie, la taille et la forme.

Capacité

La capacité est exprimée en milliampère-heure (mAh) Elle représente la quantité d'énergie que la batterie est à même d'accumuler et donc de restituer.
La capacité détermine l'autonomie. Plus la capacité est élevée, plus longtemps la batterie alimentera le moteur.
Une batterie d'entrée de gamme, en Ni-MH, a une capacité située autour de 1000mAh, contre plus de 2000mAh pour une batterie correcte, et jusqu'à plus de 3000mAh pour du haut de gamme (ou les plus volumineuses).

Tension

La tension (unité de mesure : le volt, symbole: V) représente le niveau d'énergie délivré.
Plus grande est la tension, plus grande est la vitesse du moteur, plus grande est la cadence de tir et les contraintes exercées sur la gearbox.

Le Taux de Charge/Décharge

La valeur C définit la vitesse à laquelle une batterie se charge ou se décharge. La plupart des batteries ont un taux de 1C. Cela signifie qu'une batterie de 1000mAh produit 1000mAh pour 1 heure à un taux de décharge de 1C. La même batterie déchargée à 0,5C délivre 500mAh en 2 heures, 2000mAh à 2C pendant 30 minutes. De même, vider une batterie à 0,2 C signifie la vider en 5 heures.

▸ Dépasser le C réduit la durée de vie de la batterie.

Exemple : Batterie Li-Po 11,1V 2200mAh 12C 15C :
- 12C = capacité de décharge en continu.
- 15C = capacité de décharge en pointe.

Ampérage = C x mAh
- Pour 12C cela donne : Ampérage = 12 x 2200 =

26400 mA = 26,4 A
- Pour 15C cela donne : Ampérage = 15 x 2200 = 33000 mA = 33 A

▸ Pour avoir une batterie suffisamment puissante, si les mAh sont faibles, il faut un C élevé. Si le C est faible, il faut un mAh élevé. Le mieux étant bien sûr d'avoir les deux (C et les mAh) élevés.

▸ Si une batterie est trop sollicitée, le circuit de protection va sauter. En l'absence d'un tel circuit la batterie va subir d'irréversibles dégâts.

LES DIFFERENTES TECHNOLOGIES

Nickel Cadmium

Une directive européenne (pas internationale) de 2006, interdit la commercialisation d'éléments renfermant du Cadmium en raison de sa nocivité sur l'environnement.

Nickel Hydrure Métallique

Les batteries Ni-MH sont très courantes en airsoft.

▸ Les surcharges dégradent les composants chimiques de la batterie, entraînant une baisse progressive de sa capacité.

▸ Pour un même volume une Ni-MH a environ 40% de capacité en plus qu'une Ni-Cd.

▸ Une batterie à base de Nickel est constituée d'éléments de bases de 1,2V. La tension de la batterie est donc un multiple de la tension de l'élément de base. Une batterie de 7,2V contient six éléments ; une 8,4V sept éléments ; 9,6V huit éléments ; 10,8V neuf éléments.

▸ Les batteries neuves ne sont pas toujours équilibrées. 2 à 4 cycles de charges/décharges amènent tous les éléments à la même tension (équilibrage).
Les chargeurs évolués ont une fonction d'équilibrage.

Lithium-ion

La densité d'énergie des batteries Li-ion est supérieure au Ni-MH pour un poids inférieur. Elles ne subissent pas d'effet mémoire, l'autodécharge est négligeable et elles ne nécessitent aucun entretien particulier.

▸ Les charges sont soumises à une procédure stricte sous peine du risque d'inflammation.

▸ Toutes les batteries Li-ion sont censées être équipées d'un circuit de protection évitant surcharges ou décharges excessives.

▸ La durée de vie d'une Li-ion est limitée à 2 ou 3 ans après sa date de fabrication, indépendamment de son cycle de vie (nombre de charges/décharges).

▸ Les batteries au Lithium sont composées d'éléments de 3,7 Volt.

▸ Les Li-ion disparaissent des boutiques d'airsoft au profit des Li-Po.

Lithium Polymère

Les Li-Po sont une alternative aux Li-ion. Elles délivrent un peu moins d'énergie, mais sont plus sûres. Les Li-Po sont un peu plus chères mais plus performantes que les Ni-MH.

▸ En règle générale, le remplacement d'une Ni-MH 8,4V par une Li-Po 7,4V n'entraîne pas de perte de cadence et permet d'avoir une réplique plus réactive et plus légère.

▸ Le passage à une Li-Po de 11,1V augmente la cadence de tir, mais exige une mécanique interne renforcée.

▸ Une Li-Po 11,1V est nécessaire pour comprimer un ressort puissant.

▸ Attention, certaines Li-Po sont vendues sans circuit de protection. Il faudra en prévoir l'achat.

▸ L'acheteur doit se montrer très vigilant et exigeant sur la qualité des composants d'une batterie Lithium. Les contrefaçons sont nombreuses et les risques d'inflammation réels.

Li-Po Saver – En décharge, une Li-po ne doit absolument pas descendre en dessous de 2,5 V par élément, car elle ne pourra plus être rechargée ou bien son cycle de vie sera réduit. Idéalement il faut éviter de descendre en dessous de 2,96 Volts par élément.
Un Li-Po Saver consiste en un petit circuit qui va se brancher en parallèle de la batterie. Son rôle est d'alerter l'utilisateur lorsque la tension de la batterie atteint son seuil limite.

Protection Circuit Module (PCM) – C'est un module qui contrôle en permanence la tension. En cas de dépassement des seuils haut (4,2V) ou bas (2,5V) celui-ci coupe le circuit.

Li-Po Safe Bag – Pochette destinée à protéger l'environnement direct des batteries Lithiums pendant leur charge. Ce sac très

résistant, fait d'un tissu en fibre de verre. Il contiendra l'autocombustion d'une batterie Lithium ayant un problème pendant sa charge.

Lithium Fer Phosphate

Les batteries LFP, encore appelées LiFe ou A123, sont issues de l'industrie automobile et utilisent des nanophosphates. Les LFP présentent les avantages des Li-Po sans l'inconvénient principal : leur combustion si quelque chose les contrarient.

- Les LFP sont légèrement plus volumineuses que leurs cousines Li-Po.
- Même si les LFP peuvent se recharger très rapidement, en optant pour un taux de charge élevé, les batteries chargées à une valeur C élevée (>1C), voit leur cycle de vie (nombre de charges/décharges) diminuer proportionnellement.
- Qu'une batterie LFP mette 10 min contre 20 min pour la Li-Po, n'est pas une donnée déterminante en airsoft (contrairement au modélisme ou à l'automobile). Les joueurs ont amplement le temps de recharger leurs batteries de retour chez eux. Pour ne pas manquer de batterie pendant une OP, il suffit de prévoir une deuxième batterie.
- Il n'y a aucun aucun risque de combustion, car en cas de problème, la batterie rend l'âme en laissant échapper son gaz.
- Le rechargement exige un chargeur de batterie compatible LFP et tous les chargeurs lithium ne le sont pas.
- En règle générale, le remplacement d'une Ni-MH 9,6V par une LFP 9.9V augmente la cadence et permet d'avoir une réplique plus légère et plus réactive, mais en contre-partie le stress mécanique sera plus important.
- Les batteries LFP sont composées d'éléments de 3,3 volt.
- L'ajout d'un circuit de protection n'est pas aussi vital qu'avec les Li-Po.

Lithium Ion Graphène

Du graphène entre dans la composition des batteries Li-Ion, ce qui permet d'obtenir des temps de charge 4 à 8 fois plus court sans compromettre la durée de vie de la batterie.

CHOIX D'UNE TECHNOLOGIE

Les performances des Li-Po sont supérieures aux Ni-MH, mais un peu plus chères et plus exigeantes que les rustiques Ni-MH.

- Les batteries Ni-MH sont plus fréquentes parce qu'elles sont fournies, habituellement, lors de l'achat d'une réplique neuve.
- Quelle que soit la technologie choisie, le recours à un chargeur performant est un investissement incontournable. Il permet de rentabiliser au mieux ses batteries.
- Une batterie de 1100 mAh (toutes technologies confondues), correctement chargée, permet de tirer au moins 4000 billes.
- La capacité annoncée par les fabricants ne correspond pas forcément à la capacité réelle des batteries et un prix élevé n'est pas toujours gage de qualité.

CARACTERISTIQUES

Technologie / Caratéristiques	Ni-MH	Li-ion	Li-Po	LFP
Voltages Disponibles	7.2/8.4/9.6/10.8/12	7.4/11.1		9.9/13.2
Capacité maxi	5000 mAh	1900 mAh	5000 mAh	4500 mAh
Valeur C maxi	15C	22C	50C	40C
Sécurité *	très bonne	moyenne	bonne	excellente
Temps de Charge	1-5h	<1h		<30mn
Cycles de Vie	<500	<1000	>1500	>2000
Auto Décharge/mois	1-2%	5-10%		<1%
Charge Stockage Long	110%	40%		sans importance

* si éléments de qualité + fusible/PCM + smart charger + conditions normales d'utilisation

PRINCIPES DE CHARGES

Lorsqu'une batterie au Nickel est déchargée, chaque élément de 1,2V qui la compose présente une tension d'environ 1V. En fin de charge, la tension et d'environ 1,45V. Si ce seuil est dépassé, le courant qui continu de traverser les éléments n'est plus stocké et ils commencent à chauffer. On constate alors une légère baisse de la tension de la batterie. Cet instant correspond à la fin de la charge. Si le courant de charge est maintenu, la batterie entre alors en surcharge ce qui va entraîner sa dégradation.

La technologie Ni-MH n'apprécie ni la surcharge (temps de charge excessif) ni la décharge (temps de stockage trop long).

	Nickel-cadmium **Ni-Cd**	Nickel-métal-hydrure **Ni-MH**
Charge*	Temps de Charge (en heures) = (capacité batterieX1,4)/chargeur output Ex: pour une 2400mAh en charge à 250mA; 2400 x 1,4 / 250 = 14 h	Charge rapide plutôt que lente (de 1h à 5h). Temps de Charge (en heures) = (capacité batterieX1,5)/chargeur output.
Décharge	▸ Inutile de décharger avant chaque charge. ▸ Décharger à 1V/élément tous les 6 mois.	

* Le temps de Charge est calculé d'après une batterie vide. Vérifier sa tension avec un voltmètre ou utiliser un chargeur delta peak. Une batterie est pleine quand la tension est supérieur de 10% à 20% à sa tension nominale.

	Lithium-ion **Li-ion**	Lithium-Polymère **Li-Po**	Lithium Fer Phosphate **LFP**
	▸ Exige un chargeur spécifique. ▸ Charger la batterie régulièrement.		
Charge	▸ Surveiller la batterie pendant sa charge. ▸ Charger dans un endroit sans risque d'incendie. ▸ NE PAS charger à plus de 1C. ▸ Ne jamais laisser chauffer (>80°C). ▸ S'use moins vite lorsqu'elle est rechargée tous les -10% (3,33V/élément) que lorsqu'elle l'est tous les -20% (2.96V)		▸ Charge possible à 10C = 100 cycles de vie ▸ Charge à 1C = 1000 cycles de vie ▸ Charge à 0.5C = 2000 cycles de vie ▸ Charge maxi 3,6V/élément
Décharge	Décharge maxi 2,96V/élément		Décharge maxi 2,8V/élément

LE STOCKAGE DES BATTERIES

Quelques principes simples pour prolonger la vie d'une batterie :

▸ Le froid ralentit l'activité chimique des éléments. Le réfrigérateur est donc tout indiqué pour le stockage. Sortir la batterie au moins 4 heures avant utilisation.

▸ Ne pas superposer des batteries au lithium.

▸ Vérifier la date de mise en service.

▸ Si une batterie au Lithium se retrouve en surdécharge, le chargeur peut ne pas la reconnaître. Si le voltage d'un élément est descendu à moins de 2,5V, pour des raisons de sécurité il ne faut pas chercher à recharger la batterie.

▸ Après une période de 6 mois ou plus de stockage, les batteries à base de nickel ont besoin d'un rodage/équilibrage.



Recyclage

Des métaux lourds entrent dans la composition des batteries. Ces métaux, suivant la technologie des batteries, sont plus ou moins néfastes pour l'environnement.
Déposer les batteries hors d'usage dans les bornes de collecte disposées dans de nombreux magasins et déchetteries.

CHARGEURS

Investir dans un chargeur de qualité est essentiel pour préserver et entretenir la fiabilité et la longévité des batteries.

Chargeurs Lent

Les chargeurs pour batteries Ni-MH appliquent une charge fixe tant que la batterie est raccordée. La durée de charge est de 1 à 6 heures.

Avec ce genre de chargeur il y a un risque évident de surcharge. Bon marché, il risque de "coûter cher" à la batterie en diminuant drastiquement ses cycles de vie. C'est ce type de chargeur qui accompagne les répliques neuves. Ils sont là pour permettre à l'acheteur de tester sa réplique, ils ne sont absolument pas prévus pour un usage régulier.

Chargeurs Rapide

Les chargeurs pour batteries Ni-MH se coupent automatiquement au bout du temps théorique de charge d'une batterie préalablement vidée (si la batterie n'est pas vide, elle sera en surcharge). Des modèles un peu plus évolués proposent un système de détection de fin de charge.

- La vitesse de charge est fonction de la capacité (output mA) du chargeur.
- Un chargeur pour Ni-MH fonctionne pour une Ni-Cd, mais pas l'inverse.

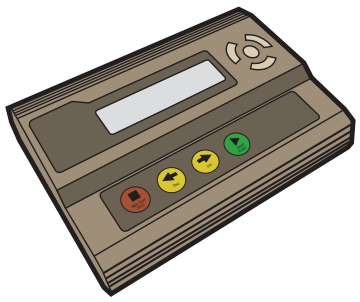
Chargeurs Lents/Rapides

Pour batteries Ni-Cd et Ni-MH. L'utilisateur procède aux réglages selon le type de batteries. Avec ou sans détection automatique de fin de charge.

Chargeur/Équilibreur Li-Po, LFP

Charge à 1C uniquement un type d'accu au Lithium. Parce qu'il coûte de 15 à 70€, il est plus judicieux d'acheter un chargeur intelligent (à partir de 40€) capable de recharger tous les types de batteries.
Il intègre un équilibreur de charge qui vérifie et régule la tension de chaque élément. Un chargeur Li-Po ne convient pas au rechargement les Li-ion et des LFP et inversement. Il est équipé d'un système de détection automatique de fin de charge.

Chargeur/Déchargeur Rapide Universel Digital (Smart Charger)



Contrôlé par microprocesseur, il est généralement équipé d'un affichage LCD affichant les menus et les mesures. Il convient pour toutes les batteries. Coûte entre 40 et 200€.
Ce chargeur évolué recharge une batterie sans décharge préalable inutile et garantit une très bonne qualité de charge, sans surcharge. Il intègre un équilibreur de charge (même tension dans tous les éléments).

Un chargeur intelligent réduit le temps de charge et détecte automatiquement la fin de charge (delta peak).
Une fois la batterie complètement chargée, le chargeur passe en régime de charge de remplissage puis en régime lent. Il propose des modes d'entretiens des batteries avec des cycles de charge et décharge enchaînés.

- Charger à une température ambiante n'excédant pas 20°C.
- AC/DC signifie que le chargeur peut fonctionner indifféremment avec le secteur ou une batterie 12V (sur l'allume-cigare d'une voiture).
- Pour recharger une batterie Li-Po de 1500mAh (par exemple), connecter la batterie, sélectionner Charging Li-Po et presser la touche jusqu'à obtenir 1.5A. La valeur C de la charge est régulée automatiquement par le chargeur (mode auto).

Déchargeur

Décharge une batterie au nickel sans descendre sous le seuil fatidique des 1V par élément.

MOSFET

Un MOSFET (Metal Oxide Semiconductor Field Effect Transistor) est un petit module électronique relié à la batterie, au switch et au moteur. Il existe 3 sortes de MOSFET:

Basique – élimine l'arc électrique au niveau du contacteur de la détente, ce qui améliore la fiabilité et la longévité de la gearbox et de la batterie.

Active Breaking – force le moteur à s'arrêter net lorsque la détente est relâchée. Il améliore ainsi la réactivité, la cadence, l'autonomie.

AB+micro contrôleur – autorise également le contrôle de la cadence de tir, il donne accès au mode rafale de trois billes (burst), avec la possibilité de bloquer la réplique en tir semi, il avertit et coupe l'alimentation électrique si la batterie atteint 80% de sa tension nominale.

- ATTENTION tous les modèles de MOSFET ne supportent pas les Li-Po 11,1V.

En Conclusion

- Le **smart charger** est, de toute évidence, un must. Cela implique qu'il soit de bonne qualité, que son fonctionnement soit maitrisé (LIRE SA NOTICE) et que l'utilisateur fasse confiance au mode AUTO.
- Les **Li-Po** (le 7.4V suffit amplement) est supérieur au nickel. En plus, on peut faire l'économie d'un smart charger puisqu'un chargeur Li-Po standard détecte la fin de charge.
- Un **MOSFET** est un accessoire vraiment utile.



LES GAZ

Un gaz trop puissant risque d'engendrer un préjudice extrême à la réplique :

- Dégradation/Destruction des valves et des joints.
- Rupture du compartiment du gaz.
- Rupture des éléments mobiles de la réplique.

La puissance des répliques au gaz varie considérablement en fonction de la température ambiante.

Gaz Sec & Gaz avec Lubrifiant – Encore une question de goût. Les gaz contenant un lubrifiant à base de silicone ont tendance à réduire la portée et la précision en lubrifiant le hop-up.
Un gaz dit sec oblige l'utilisateur à ajouter quelques gouttes de lubrifiant.

Gaz Modérément Puissant

HFC-134a, Begadi Light, G17, Abbey 134a

C'est le moins puissant des gaz. Il est utilisé dans les répliques d'entrée de gamme ou dans les répliques de qualité mais fragiles. C'est un gaz avec lubrifiant.

AE Été

De faible puissance, il est conçu pour les GBB à culasse en plastique et une température extérieure >18°C.

AE Hiver, Extrême BlowBack

Idem que le AE été mais optimisé pour temps froid (de 4 à 18°C). Certains joueurs l'utilisent toute l'année. Gaz avec lubrifiant.

Gaz Puissant

Ultrair

Gaz assez puissant, sec, composé de 70% de propane et 30% d'isobutane. Prévoir une lubrification fréquente des joints.

Walther Airsoft Gas

Équivalent à l'Ultrair mais lubrifié.

Abbey Predator Ultra Gas

10% plus puissant que l'Ultrair, il offre davantage d'autonomie pour un prix plus élevé. C'est un gaz avec lubrifiant.

Gaz Très Puissant

Green Gas

Le plus puissant gaz autorisé en partie. C'est du propane avec ou sans lubrifiant ajouté. Réservé aux GBB à culasse en métal.
Attention, les containers sont fin et en aluminium, donc fragiles. Ils risquent d'exploser s'ils sont oubliés dans une voiture en plein soleil.

CO_2

Gaz sec, potentiellement très puissant selon les répliques, interdit par beaucoup d'organisateurs.
Les utilisateurs apprécient la force du kick (mouvement de la culasse), le faible encombrement des cartouches de CO_2 et leur autonomie (10 à 15 chargeurs).

- Le CO_2 n'est accepté que par les répliques robustes conçues pour héberger une sparclette de 12g de CO_2 dans leur chargeur ou leur poignée.
- À ne pas mettre entre toutes les mains, ni dans n'importe quelle réplique.
- La plupart des répliques alimentées en CO_2 sont destinées au tir sur cible, d'autres moins nombreuses affichent des puissances raisonnables.
- Les organisateurs désireux d'autoriser l'usage du CO_2 devront se montrer très exigeant sur la qualité de la réplique, sa constance au chrony ainsi que l'autodiscipline de l'utilisateur.

Red Gas

Idem que pour le CO_2.

Sélectionner un Gaz

Les avis sur le sujet sont très partagés. Il ne peut y avoir de réponse tranchée et c'est à chacun d'essayer et de choisir le gaz qui conviendra le mieux à ses attentes et à sa réplique.

En règle générale

- GBB ABS, NBB et certaines répliques de fusils à pompe : gaz modérément puissant.
- GBB métal, GBBr, certaines répliques de fusils à pompe et les grenades 40mm : gaz puissant ou gaz très puissant.

Le Dégazage

Avec une réplique au gaz, vider rapidement un chargeur (en tirant des billes) conduit celui-ci à refroidir trop vite, la valve peut alors se bloquer, entraînant une expulsion immédiate de tout le gaz.

- Le phénomène s'accentue avec un GBB full metal et une météo fraîche.
- Le dégazage peut aussi être le fait d'un mauvais entretien, d'une réplique de qualité médiocre, d'un chargeur déficient ou d'un gaz inadapté.

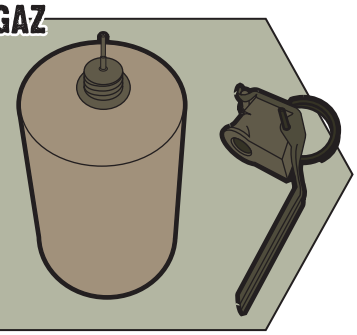
Recharger en Gaz

Procéder au remplissage dans un endroit bien ventilé, éloigné de toutes sources de chaleur (cigarette, BBQ, ...) ou d'électricité.

1. Agiter la cartouche de gaz.
2. Maintenir fermement le chargeur tête en bas et aligner l'embout de la cartouche de gaz perpendiculairement à la valve de remplissage du chargeur, sans excercer une trop grande pression.
3. Habituellement, 2 à 3 secondes suffisent pour remplir le réservoir du chargeur, l'excédent de gaz est instantanément expulsé.

GRENADE-RESERVOIR-DE-GAZ

Certaines grenades à main factice, sont en fait des réserves de gaz. La grenade se rempli par une valve située en-desssous de la grenade. Le remplissage d'un chargeur, via cette fausse grenade, se fait grâce à l'embout dissimulé dans le bouchon-allumeur. Plus esthétique et pratique qu'une bonbonne de gaz.



(INTENTIONALLY BLANK)



REPLIQUES : ASPECT MATERIEL ET TECHNIQUE

Un airsofteur tirera avantage à bien connaître sa réplique, son fonctionnement, ses forces et faiblesses, les améliorations possibles, son entretien, son dépannage, ses accessoires, sa prise en main, les positions de tir et les techniques de tir.

Pour survivre et être victorieux sur le terrain il faut aussi développer ses qualités physiques : réflexe, mobilité, endurance, agilité, et ses qualités mentales : sens de l'observation, techniques, tactique, camouflage, détermination, vigilance, audace, discipline, esprit d'équipe, intuition et sang froid.

Le niveau de ses compétences est directement tributaire de l'assiduité, de la pratique, du degré d'implication du joueur et de ses prédispositions.

Les répliques utilisées en airsoft permettent une plus grande liberté que leur équivalent Real Steel. Elles n'ont pas ou peu de recul, leurs projectiles ne traversent pas les obstacles, on peut suivre la trajectoire des billes et elles ne sont pas létales. L'airsoft a développé des techniques spécifiques impossibles à transposer en RS. Jouer à l'airsoft en espérant maîtriser des techniques de tir réelles peut s'avérer fatale en situation de danger réel. L'airsoft apporte certes une certaine familiarité dans le maniement des armes et des techniques de combat, mais cela reste très limité.

LES PRINCIPES D'UNE BONNE POSITION DE TIR

Il faut s'entraîner à pratiquer les différentes positions de tir jusqu'à les adopter de manière spontanée et naturelle, quelles que soient la configuration du milieu, le stress ou la tenue.

Il y a trois éléments fondamentaux pour une bonne position de tir : le soutien osseux, la relaxation musculaire et la visée instinctive.

Chaque tireur doit expérimenter toutes les variations et sélectionner les positions où il se sentira à l'aise.

La joue n'a pas à reposer obligatoirement sur la crosse pour la visée.

Soutien Osseux

Pour parvenir à une position de tir correcte, les os doivent soutenir, plus que les muscles, le poids de la réplique.

Relâchement Musculaire

Le relâchement musculaire aide à stabiliser la réplique, augmente la précision, diminue la fatigue et permet de conserver longtemps une position de tir. Une tension indique une mauvaise position. Il faut être attentif aux messages de son corps.

SAFETY

- Port d'une protection oculaire obligatoire.
- Basculer le sélecteur de tir sur la sûreté jusqu'au moment du tir.
- Pointer le canon vers le sol jusqu'au moment du tir.
- L'index reste posé sur le côté de la réplique jusqu'au moment du tir.
- Toujours considérer qu'une réplique est chargée.

Visée Instinctive

Une fois la corrélation trouvée entre le soutien osseux et le relâchement musculaire, la visée instinctive est accessible. Le tireur se concentre sur la cible, il voit le guidon de la réplique, "sent" le prolongement du canon. La réplique devient une extension de son corps, il commence à aligner la réplique dans la direction de la cible, identifie (ami/adversaire) avant de décider de tirer. Le suivi de la trajectoire des billes est un précieux atout. Plus la cible est petite, éloignée, mobile, moins grandes sont les probabilités de toucher.

Dans toutes les positions, la visée instinctive peut être ajustée en variant :

- le placement de la main faible sur le garde-main, le puits de chargeur ou une poignée.
- le placement de la crosse sur l'épaule.
- l'alignement du corps par rapport à la cible.

Réduction de l'Exposition du Corps

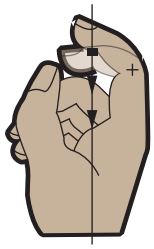
Il faut garder les coudes et genoux près du corps, rester de profil (de face en condition réelle lorsque l'on porte une protection balistique), fléchir ses genoux, offrir le moins possible de surface comme cible.

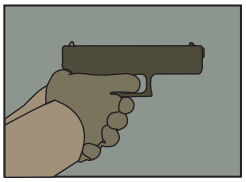
Il convient d'adopter une silhouette basse et étroite, décontractée, ramassée, les bras fléchis, la réplique prés du corps.

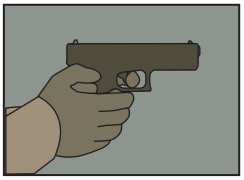
Prises en Main & Placements

Les mains maintiennent la réplique sans crispation.
Selon la constitution du tireur, c'est la première ou la deuxième phalange de l'index qui prend appui sur la détente. L'action sur la détente doit être progressive. Elle est effectuée par l'index sans entraîner de contraction du reste de la main.
C'est la première ou la deuxième phalange de l'index qui prend appui sur la détente.

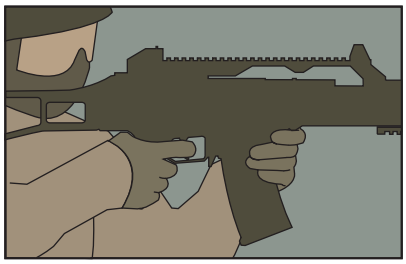
Action de l'Index sur la Détente



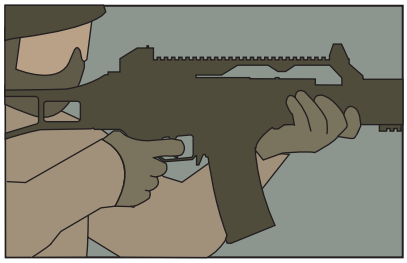




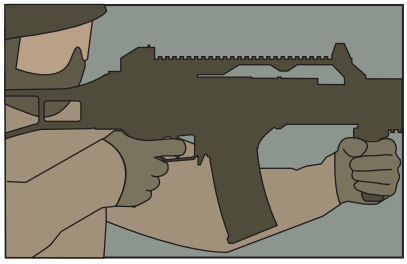
Pour un Pistolet



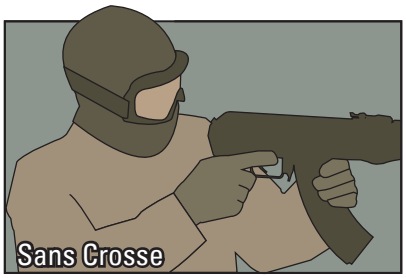
Chargeur



Garde-main



Poignée Avant









CHICKEN WING

Une erreur assez récurrente : le Chicken Wing.
Le coude du bras fort remonte pour se placer à angle droit.
Le coude est largement exposé, le soutien musculaire et osseux sont moins efficaces.



LES POSITIONS DE TIR

Position Debout

C'est la position la plus simple et la plus rapide à assumer, celle qui offre la plus grande mobilité.
Implique de tirer depuis une position abritée (arbre, fenêtre, angle de mur, etc.).

Position Accroupie

Position rapide à prendre et à quitter qui donne une relative mobilité en réduisant la silhouette du tireur. Les genoux ne touchent pas le sol. Plutôt inconfortable, elle reste brève et transitoire entre deux positions.

Positions à Genoux

Habituellement adoptée après un contact, afin de réduire sa silhouette et de riposter depuis un abri.
Le pied gauche, le pied et le genou droit forment un triangle qui procure une bonne stabilité.
Une variante consiste à s'asseoir sur le talon arrière.

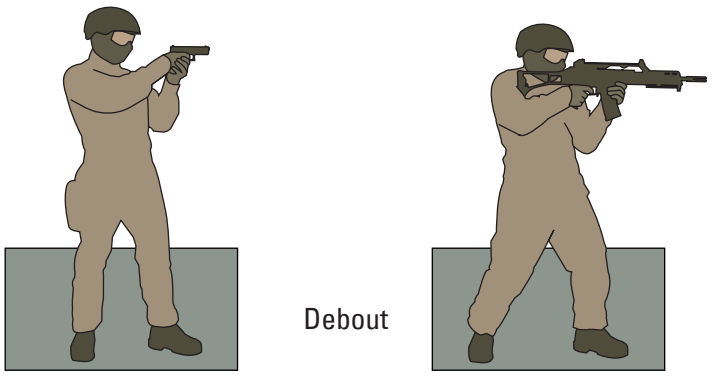
Position Assise

Position particulièrement stable.
Plusieurs variations peuvent être adoptées, plus ou moins inconfortables.

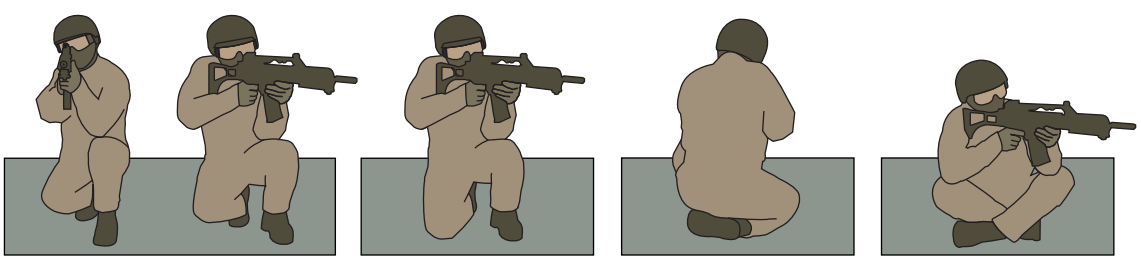
Positions Couchée

Offrant une silhouette très réduite et un maximum de stabilité. La prise de position est cependant lente à prendre et à quitter, elle s'accompagne d'une réduction de la mobilité et du champ de tir. Dans cette position, le poids est réparti sur les coudes.

La transition d'une position à une autre doit se faire de manière fluide (sans marquer de temps), avec aisance et naturel.



Debout



Accroupi | A Genoux | Variante | Assis Jambes Croisées

TECHNIQUE DE VISEE : L'ECOLE DU BORGNE

Technique traditionnelle de prise de visée avec un seul des deux yeux ouvert. Priviligie une certaine facilité au détriment des bénéfices supérieurs d'une prise de visée les deux yeux ouverts. Valable pour débuter.

L'Œil Directeur

Avant toute chose, le tireur doit déterminer quel œil il utilise pour viser. Les deux yeux ne jouent pas le même rôle dans la vision ; la direction du regard est déterminée par l'un d'eux, appelé œil directeur.
Un droitier, avec l'œil gauche directeur, s'entraînera à viser avec son œil droit.

Déterminer l'Œil Directeur

1. Les deux yeux ouverts, pointer un index sur un objet distant et fermer l'œil gauche. Si le doigt est décalé par rapport à l'objet, l'œil gauche est l'œil directeur.

2. Pour en avoir la confirmation, recommencer la procédure en fermant cette fois-ci l'œil droit. Si le doigt apparaît bien aligné sur l'objet, l'œil gauche est effectivement l'œil directeur.



En airsoft, le tireur cherche à éviter les tirs à la tête, il vise plutôt le centre de la cible.

TECHNIQUE DE VISEE : L'ECOLE DE L'AIGLE

Technique moderne de prise de visée avec les deux yeux ouvert. Fonctionne quelque soit le système de visée (visée mécanique, point rouge, lunette de tir).

Avantages

- Meilleure profondeur de champ,
- Une vision périphérique plus large,
- Pas de fatigue des muscles du visage,
- Pas de contraste de luminosité entre les deux yeux.
- Facilite la transition entre main forte et main faible,

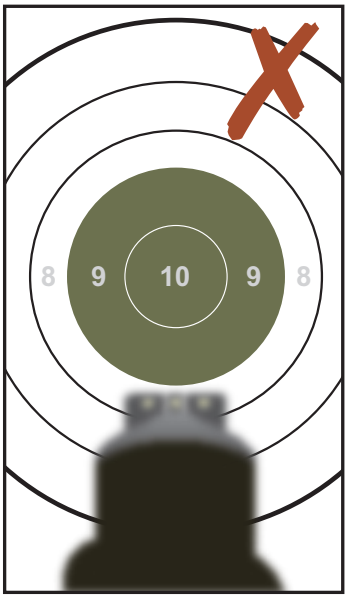
Entraînement

Prendre la visée en clignant (pas en fermant) l'œil non directeur, dès que la visée est accommodé sur le guidon (voir page suivante), cesser de cligner tout en conservant la visée.

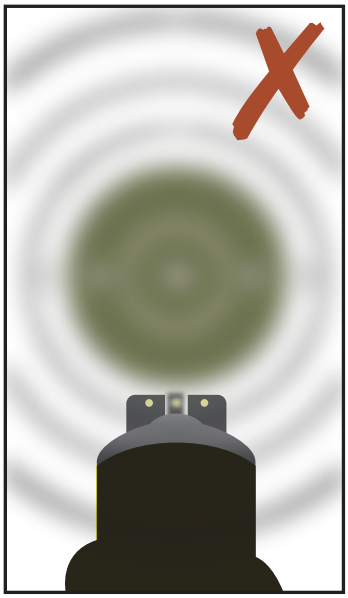
En tir de combat, selon la distance, le nombre de cibles simultanées, les prédispositions du tireur (œil directeur, main forte), il est parfois préférable de fermer un œil et de faire l'accommodation sur les cibles. C'est la pratique qui apportera des réponses spécifiques à chaque tireur.
Il faut s'entraîner à tirer main droite/œil droit, main gauche/œil gauche, avant de parvenir à maintenir les deux yeux ouverts.

L'Accommodation

L'œil humain ne sait pas voir simultanément net de près et de loin. Puisqu'il faut, pour viser, aligner plusieurs éléments situés à différentes distances, le tireur devra faire un choix. Il s'efforcera de toujours voir le guidon net.
Il est impératif d'admettre la notion selon laquelle on peut atteindre avec précision une cible aux contours flous lorsqu'on voit des instruments de visée nets et alignés.
En effet, un léger écart par rapport à la cible, de l'ensemble des instruments de visée bien alignés entre eux, se traduira par un faible écart sur la cible. Par contre, un alignement imprécis des instruments de visée se traduira par un écart très important sur la cible.



Tireur accommodant sur la cible



Tireur accommodant sur la hausse



Tireur accommodant sur le guidon

Précision du Tir

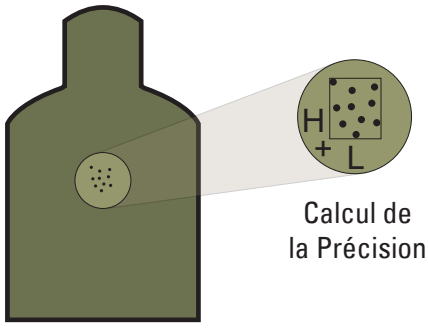
Un tir est d'autant plus précis que l'étendue du groupement (dispersion) est plus réduite. La précision du tir dépend à la fois du matériel et du tireur.
Dans le cas d'un tir sur cible, la précision à une distance donnée s'exprime par la valeur du demi-périmètre (H + L) du rectangle total.

La Ligne de Mire est la droite allant du centre de la hausse au centre du guidon.

La Ligne de Visée est la droite allant de l'œil directeur du tireur au point visé en passant par les appareils de visée.

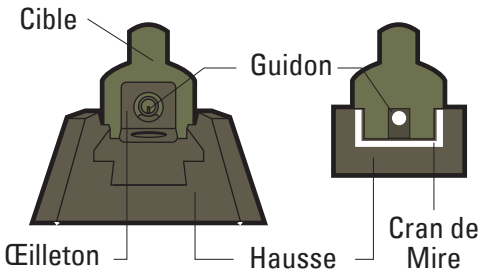
La visée conforme c'est lorsque la ligne de mire est alignée sur la cible.

Tir Juste



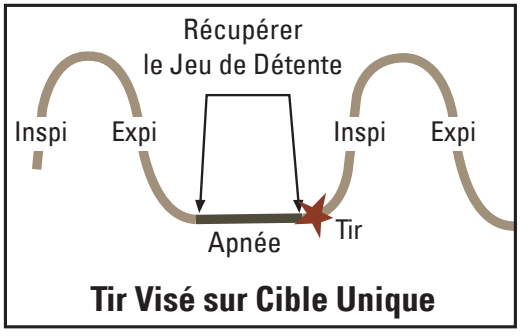
Calcul de la Précision

Visée Conforme

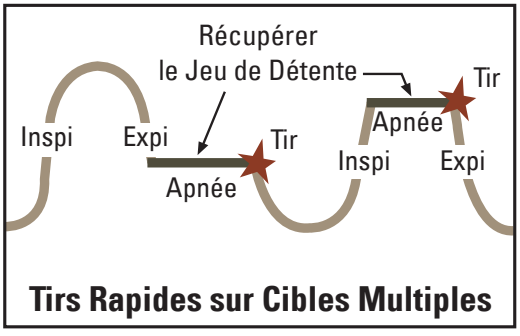


Contrôle de la Respiration

Technique plutôt destinée aux Tireurs de Précision et aux Tireurs d'Élite.
L'expiration ayant pour effet d'élever la visée, le tireur bloque sa respiration au cours d'une expiration et au moment où il se trouve en visée conforme.



Tir Visé sur Cible Unique



Tirs Rapides sur Cibles Multiples

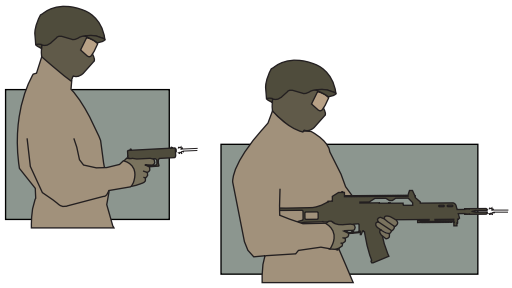
RAPIDITE DE LA PRISE DE VISEE

Trois techniques de visée sont utilisées durant les combats. Chacune a ses avantages et ses inconvénients. Le tireur doit saisir quand, où et comment choisir celle qui sera la plus appropriée.

Tir Réflexe

Il peut arriver durant un combat que le tireur soit surpris, il doit alors riposter instantanément.
Le tir réflexe est la moins précise des techniques de visée, mais c'est aussi la plus rapide. Elle repose sur l'instinct, l'expérience et les réflexes acquis. Le tireur se concentre sur la cible et pointe sa réplique dans la direction générale de celle-ci. La réplique emprunte le plus court chemin pour être alignée vers la cible, c'est pourquoi les tirs se situent à partir de la hanche (sauf si la crosse de la réplique longue est déjà à l'épaule).
Un tir réflexe doit être immédiate ment doublé (tirer au moins 2 billes).

- Ce tir, même s'il est réflexe, doit se faire en respectant la DMT et en direction des jambes de la cible.
- Cette position de tir n'est qu'un pis aller vu l'imprécision du tir au-delà de quelques mètres.



Tir Rapide

De nombreuses situations exigent du tireur de prendre une visée brève mais suffisamment précise pour être efficace.
Cette technique utilise une visée imparfaite. Le tireur conserve les deux yeux ouverts pour viser, il n'aligne que le guidon ou le point rouge et fait appel à son intuition.
Avec cette technique, l'élévation est moins critique que la dérive. Le tir rapide est particulièrement efficace à courtes distances avec une cadence de tir élevée (en respectant la DMT).

Tir Visé

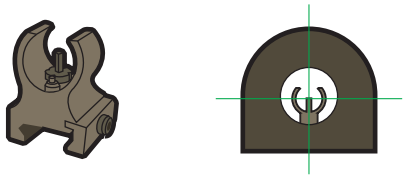
C'est la technique la plus lente mais la plus précise. Elle consiste à adopter une position stable, a prendre une visée conforme aussi parfaite que possible avant de presser la détente.

Cette technique est plutôt utilisée pour engager des cibles depuis un couvert ou un abri ou quand la précision est prioritaire sur la vitesse.

UTILISATION DES APPAREILS DE VISEE POUR LE TIR RAPIDE

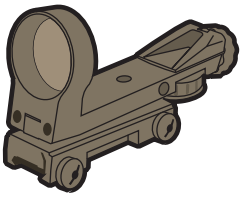
En airsoft la majorité des tirs sont effectués à partir d'une prise de visée rapide. L'usage des instruments de visée n'est donc pas tout à fait le même qu'avec le tir sur cibles.
En tir instinctif (rapide), il n'est pas question de se servir de l'appareil de visée pour chercher une cible : il faut repérer/identifier d'abord, viser ensuite.

Visée Mécanique



Le tireur doit placer son œil à une distance de l'œilleton/hausse comprise entre 3 et 8 cm et prendre une visée conforme avant de tirer (aligne le centre de la hausse au centre guidon et sur la cible).

Viseur Point Rouge



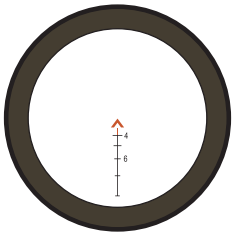
Chercher la cible comme s'il n'y avait pas d'optique : pointer le guidon (le bout du canon) vers la cible pour venir intercaler le point rouge dans le champ de vision entre le regard et l'objet visé. Les deux yeux ouverts ne doivent voir qu'un point rouge qui "flotte" dans l'espace, la structure métallique de l'optique doit "disparaître".

C'est l'optique qui doit se positionner au centre du regard. Le tireur n'a pas à remuer la tête dans tous les sens pour acquérir le point rouge.

Pointeur Laser

Le tireur doit s'efforcer de placer le point rouge sur la cible pour aligner le canon.

Lunette de Visée



Les deux yeux restent ouverts. La lunette est positionnée au niveau du regard comme pour tirer, sauf que la vision de l'œil gauche longe la lunette et regarde le guidon (pas le réticule) et, seulement si le temps le permet, ajuster la visée à l'aide du réticule.

PROCEDURE DE ZEROTAGE

On procède au zérotage (réglage) d'une réplique dans le but d'aligner l'appareil de visée avec le canon. Une fois accompli, à une distance de référence, le point visé et le point d'impact correspondent.
Cette procédure est nécessaire chaque fois que la réplique a été démontée (et remontée) ou modifiée, ainsi qu'en cas de changement de billes (nouveau sachet).

Réglage du Hop-up

Régler le Hop-up avec les billes qui vont être utilisées sur le terrain de jeu (donc un nouveau réglage du Hop-up à chaque changement de billes). Un Hop-up bien réglé optimise la portée et la précision. Les tirs doivent se faire à l'extérieur, sans vent, ou dans un endroit clos.
Commencer avec un Hop-up sur zéro et l'augmenter jusqu'à obtenir une trajectoire de bille la plus rectiligne sur la plus grande distance.
La portée peut être supérieure, avec un Hop-up plus élevé, au détriment, cependant, de la précision.

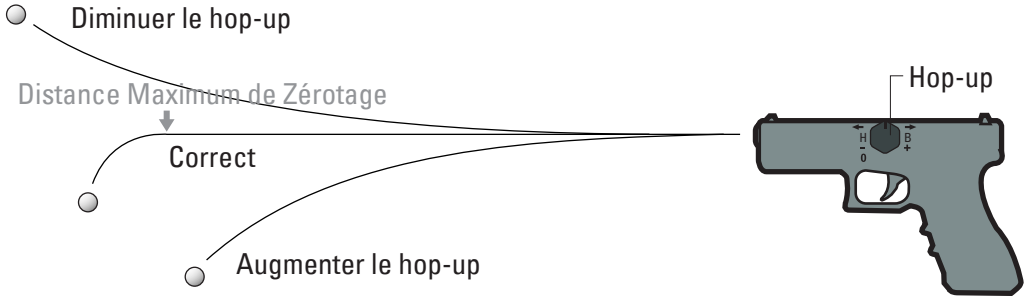
Zéroter

Procéder par vent nul ou dans un endroit clos, en prenant toutes les précautions afin de ne pas risquer de blesser quelqu'un.
Le tireur (avec sa protection oculaire) prend place sur une chaise, la réplique en appui sur un sac, ou un bipied posé sur une table. Le tireur peut aussi prendre la position couchée (mais pas sur la table).
Ne pas bloquer la réplique dans un étau. Elle doit pouvoir "vibrer" librement, comme elle le ferait en conditions de tir.

Effectuer le zérotage avec les billes qui vont être utilisées en jeu.

Distance de Zérotage

La distance de zérotage varie selon le type de réplique ainsi que les distances d'engagement privilégiées par le tireur.
Le tireur peut s'éviter des allers-retours en vérifiant les points d'impact à l'aide d'une optique grossissante (lunette de tir ou monoculaire). Les points d'impact seront entourés au marqueur ou recouvert d'une pastille adhésive afin d'éviter toute confusion avec les tirs suivants.



Zérotage des Organes de Visée Mécaniques

1. Viser le centre d'une cible placée à 25m et tirer 3 billes.

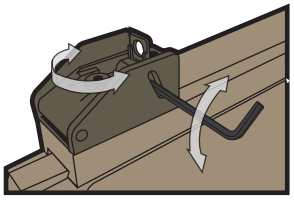
2. Vérifier la distance qui sépare les impacts du centre de la cible.

3. Corriger la visée en manipulant les réglages de la hausse, en élévation (vertical: haut/bas) et en dérive (latéral: gauche/droite).

Réglage Vertical

- Tirer plus haut en tournant la vis de réglage vertical dans le sens horaire.

- Tirer plus bas en tournant la vis de réglage vertical dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



Réglage Latéral

- Tirer plus à droite en tournant la vis de réglage horizontal dans le sens horaire

- Tirer plus à gauche en tournant la vis de réglage horizontal dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

4. Tirer à nouveau 3 billes, vérifier les points d'impact et procéder aux ajustements.

5. Répéter l'opération jusqu'à faire coïncider le centre de la cible, le centre du réticule et le point d'impact.

Zérotage d'une Réplique de Poing

Les répliques de poing sont généralement utilisées pour des engagements à très courtes distance, la précision n'est donc pas aussi critique. De plus, les organes de visée sont souvent fixes. Le réglage peut se faire sur une cible située à 10m.

Zérotage d'un Viseur Point Rouge

1. Allumer le viseur, choisir un réticule et ajuster sa luminosité. Conserver une distance minimum de 8 cm entre l'œil et le viseur.

2. Viser le centre d'une cible placée à 25m et tirer 3 billes.

3. Vérifier la distance qui sépare les impacts du centre de la cible.

4. Corriger la visée en manipulant les réglages en élévation et en dérive.

5. Tirer à nouveau 3 billes, vérifier les points d'impact et procéder au ajustements.

6. Répéter l'opération jusqu'à faire coïncider le centre de la cible, le centre du réticule et le point d'impact.

La distance de zérotage ne doit pas dépasser la distance maximum de zérotage déterminée lors du réglage du Hop-up (25m en moyenne).

Zérotage d'un Laser

S'effectue après le zérotage des organes de visée métalliques.

1. Allumer le laser et ajuster sa luminosité.

2. Placer le laser sur le centre d'une cible placée à 25m et tirer 3 billes.

3. Vérifier la distance qui sépare les impacts du centre de la cible.

4. Corriger la visée en manipulant les réglages en élévation et en dérive.

5. Tirer à nouveau 3 billes, vérifier les points d'impact et procéder au ajustements.

6. Répéter l'opération jusqu'à faire coïncider le centre de la cible, le centre du réticule et le point d'impact.

Zérotage d'une Lunette de Tir

Pour des raisons pratiques, le zérotage s'effectue à l'aide des tourelles plutôt que des vis de zérotage.

1. Viser le centre d'une cible placée à 40-60m et tirer 3 billes.

2. Vérifier la distance qui sépare les impacts du centre de la cible.

3. Corriger la visée en manipulant les réglages en élévation et en dérive.

4. Tirer à nouveau 3 billes, vérifier les points d'impact et procéder aux ajustements.

5. Répéter l'opération jusqu'à faire coïncider le centre de la cible, le centre du réticule et le point d'impact.

Déterminer la Valeur du Clic/MOA

La valeur d'un clic varie selon la distance. Connaître la valeur d'un clic de réglage sert à corriger la dérive et l'élévation (par un calcul mental ou en manipulant les tourelles).

1. Placer la cible parfaitement verticale à une distance de 20m.

2. Viser le centre de la cible et tirer 5 billes. Modifier d'un clic les tourelles de dérive et d'élévation.

3. Viser le centre de la cible et tirer 5 billes. Mesurer l'écart entre les deux tirs pour déterminer la valeur d'un clic.

4. Répéter la procédure à 30m, 40m, 50m, 60m, 70m.

Prendre note de la valeur du clic aux distances respectives pour ce type de billes.

PORT D'UNE REPLIQUE

Au combat, épauler une réplique longue s'avère rapidement pénible. Le tireur optera plutôt pour un port intermédiaire lorsque la situation ne semble pas présenter de danger immédiat.

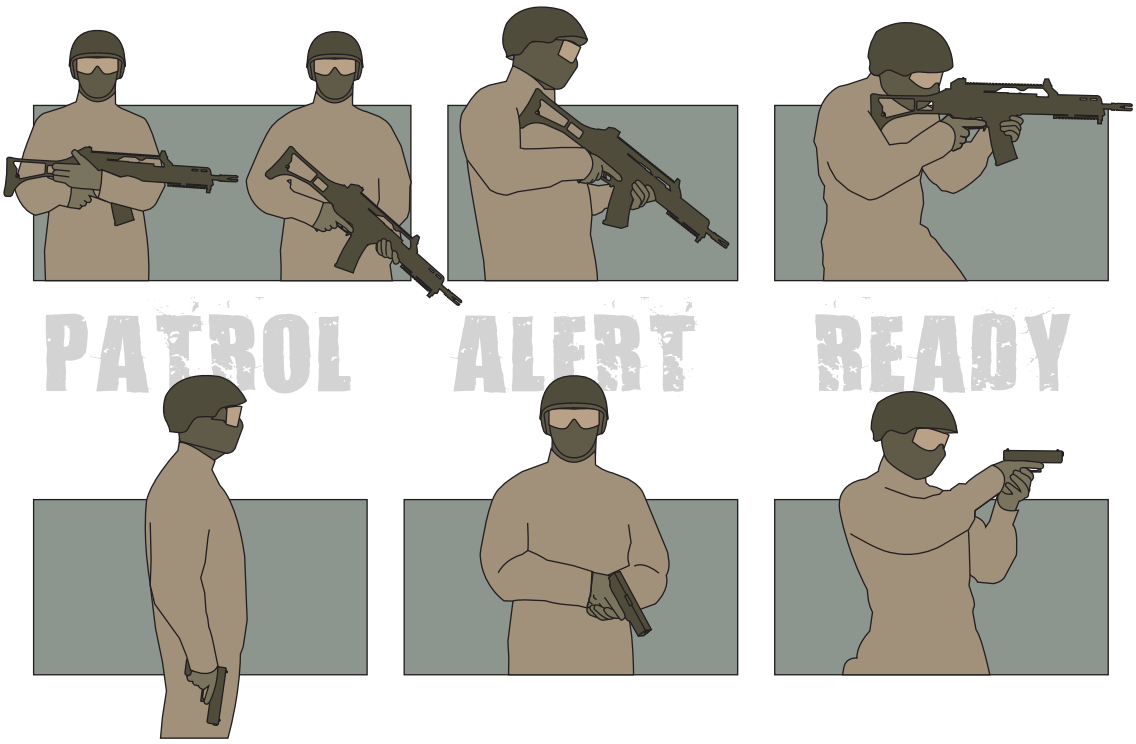
Les trois ports de base sont :

Patrol (Patrouille) – Quand il n'y a pas de danger imminent.

Alert (Alerte) – En cas de suspicion d'une présence adverse.

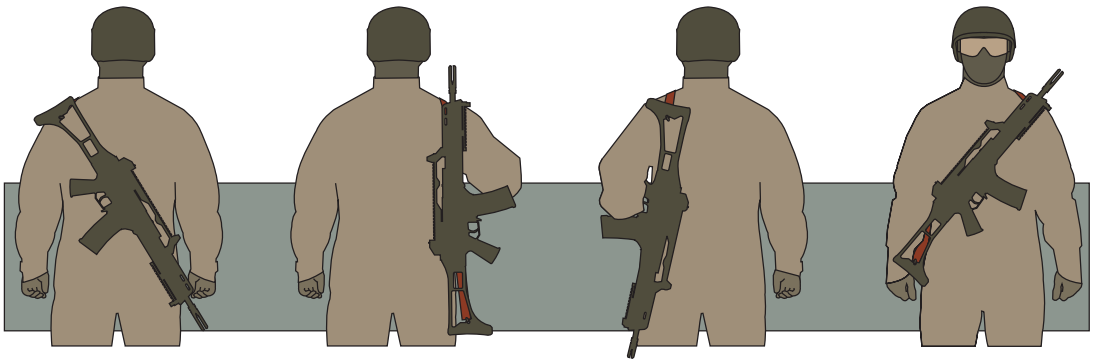
Ready (Prêt) – Lorsqu'il y a un danger imminent.

PORTS AU COMBAT D'UNE REPLIQUE

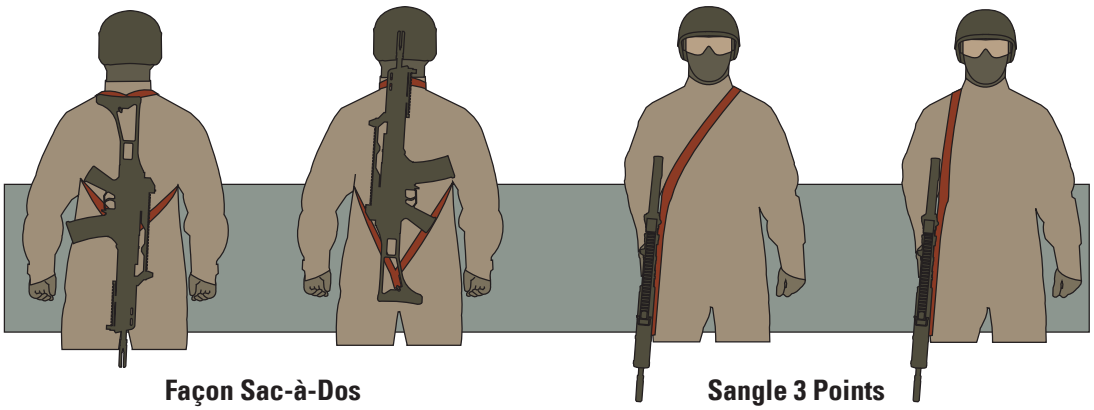


USAGE D'UNE SANGLE

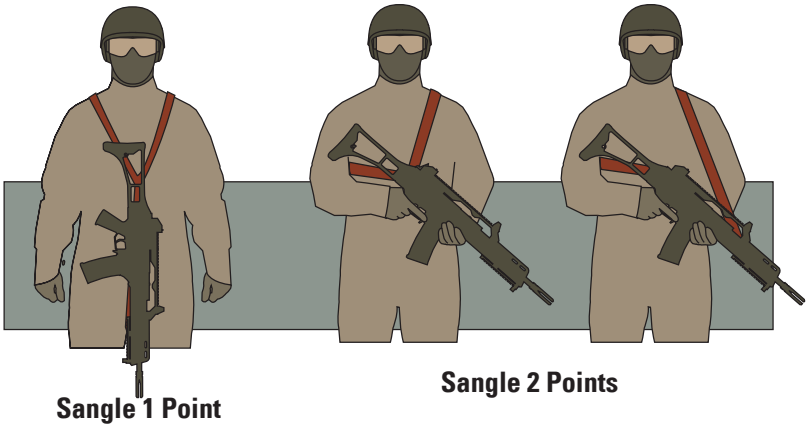
Le port d'une réplique est grandement facilité en ayant recours à une sangle.
Le joueur sélectionne un type de sangle en fonction de ses préférences et de sa réplique.



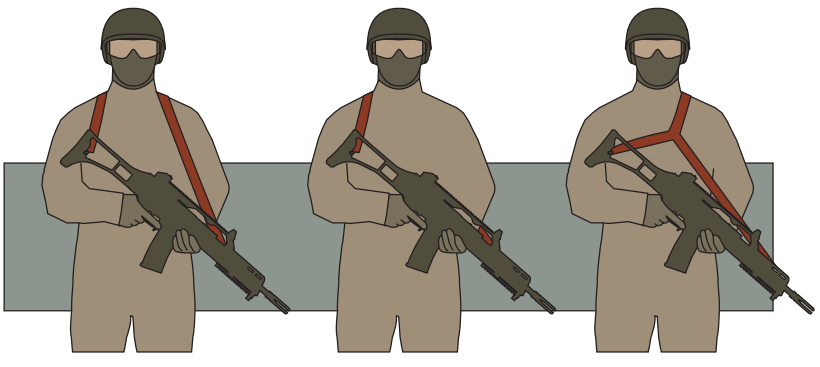
Diagonale dans le Dos Canon en Bas — **Bras Fort Canon en Haut** — **Bras Faible Canon en Bas** — **Porter Arme**



Façon Sac-à-Dos — **Sangle 3 Points**



Sangle 1 Point — **Sangle 2 Points**



Sangle 2 Points — **Sangle 3 Points**

PATROL

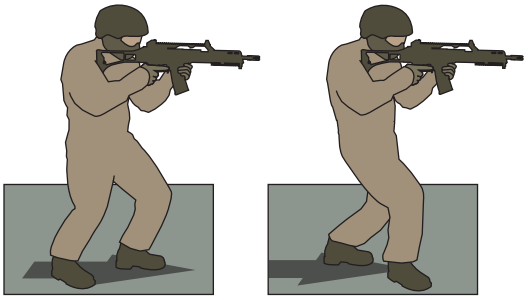
TECHNIQUES INDIVIDUELLES DE TIR DE COMBAT

Le tir de combat a plus d'exigences et de contraintes que le tir sur cible. Sur le terrain la cible n'est pas passive.

Il faut en plus parvenir à repérer, identifier et toucher une cible mobile tout en conservant une partie de son energie pour l'observation et la réflexion tactique, malgré le stress et la fatigue.

Déplacement en Posture de Combat

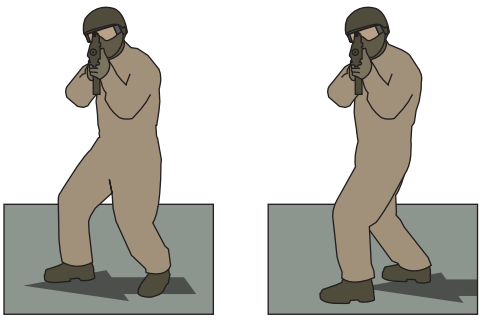
En adoptant une Posture de Combat le tireur minimise sa silhouette, exposant moins de surface (position ramassée, de profil), la réplique est pointée en direction de la menace, prête à tirer. Le tireur se déplace avec souplesse et dynamisme, tous ses sens en alerte. Cette technique est utile lorsque l'adversaire est proche. La qualité d'exécution est privilégiée sur la vitesse d'exécution.



Déplacement Avant (ou Arrière)



Variante (Très Basse)



Déplacement Latéral

COUVERT ET ECRAN

La première règle pour ne pas être éliminé et de s'assurer d'être hors de vue ou hors d'atteinte de l'adversaire.

En défense, ou immédiatement après un contact, il faut trouver une position offrant la meilleure protection contre l'observation ou les tirs mais qui permet de voir et d'engager efficacement l'adversaire.

Si l'adversaire ne peut localiser sa cible, il ne sera pas capable de riposter efficacement. Même s'il repère sa cible, si celle-ci est à l'abri, ses tirs seront limités.

Il est important de faire la distinction entre couvert et écran. Un couvert fournit une protection contre les tirs, l'écran ne protège que de la détection.

Se Mettre à Couvert

Le couvert est un obstacle solide, qui permet de se dérober aux tirs adverses ou d'en réduire les effets. Il exige de l'adversaire un investissement combatif plus important et gêne son observation (cela ne signifie pas que la cible n'est pas repérée).

- Les couverts peuvent être naturels (arbres, rochers, relief, cavités) ou artificiels (tranchées, murs, bouclier, parapets, bunkers).

Les principes suivants s'appliquent pour tirer parti d'un couvert

A. Rester à distance du couvert s'il s'agit d'une surface dure (véhicule, muret, angle de mur) car les billes rebondissent dessus et viennent toucher leur cible.

B. Offrir la plus petite silhouette possible.

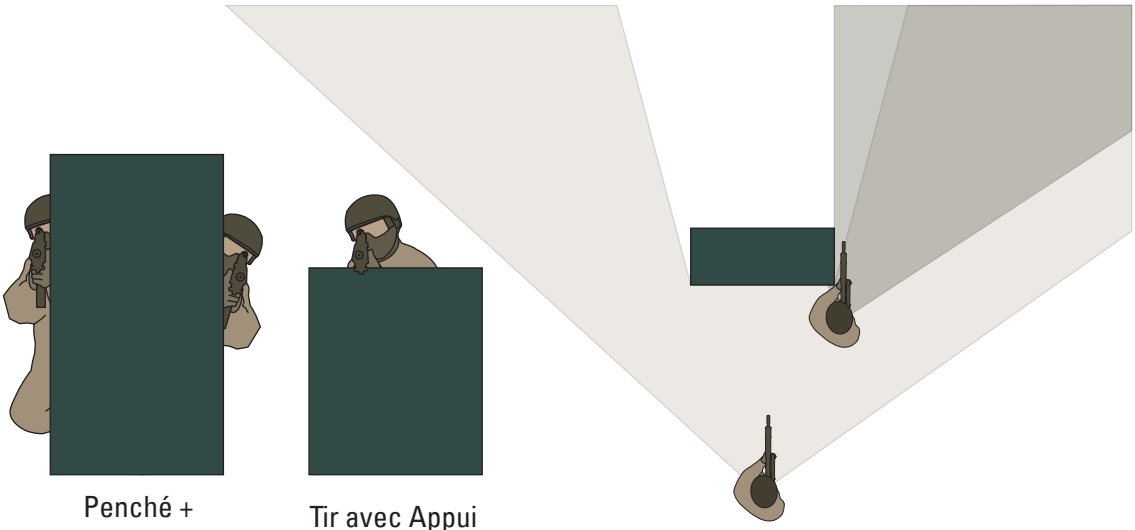
C. Après avoir quitté le couvert, ne pas réapparaître exactement au même endroit.

AJUSTEMENTS DE LA POSITION DE TIR

Le tireur adapte sa position de tir en fonction de la taille et de la forme du couvert et selon les nécessités. Les ajustements peuvent se faire selon les critères suivants :

Mobilité – La position devrait permettre au tireur de pouvoir atteindre facilement un prochain couvert, en avant ou en arrière.

Positionnement Tactique – Certains couverts s'avèrent plus avantageux sur le plan tactique par la protection qu'ils procu-



Penché + Transition main faible

Tir avec Appui

Extension de la Zone d'Observation en Reculant par Rapport au Couvert



Surface de la cible et nombre de billes nécessaire pour atteindre cette cible

rent (bunker, trou, fenêtre), leur emplacement (face à un terrain découvert) ou leur vue dégagée (hauteur).

Posture – Le joueur cherchera à réduire au maximum sa silhouette. Il sera particulièrement attentif au placement de sa tête, de son coude droit (pour les droitiers), de ses genoux et toutes les autres parties dépassant du couvert (y compris le canon de la réplique).

Transition entre la Main Forte et la Main Faible – Changer la réplique de main, selon que la couverture est à droite ou à gauche, permet de diminuer la partie du corps exposée.

Se Pencher – Incliner brièvement le corps en dehors du couvert, le temps d'un tir ou d'un coup d'œil, ne présentant ainsi qu'une cible minimum.

Tir avec Appui – Le tireur peut s'aider du couvert comme d'un support pour sa réplique, relâcher une partie de la tension musculaire liée au poids de la réplique et améliorer sa stabilité.

Se Dissimuler – La dissimulation est l'art de se soustraire à la vue de l'adversaire. Le camouflage est une technique particulière de la dissimulation qui consiste à se fondre dans l'environnement.

Le terrain fournit des écrans (végétation légère et ombre) qui vont aider le joueur à se dissimuler, mais parce que ces éléments sont fragiles ou intangibles (ombres, fumigènes), ils protègent de l'observation mais pas des tirs adverses.



Utiliser l'Ombre

RECHARGEMENT

Le rechargement est un moment capital qu'il ne faut surtout pas négliger.

Deux techniques de rechargement :

Partiel

Le tireur met à profit une accalmie pour remplacer ou remplir un chargeur partiellement plein. Il réduit ainsi les risques de manquer de billes en pleine action.

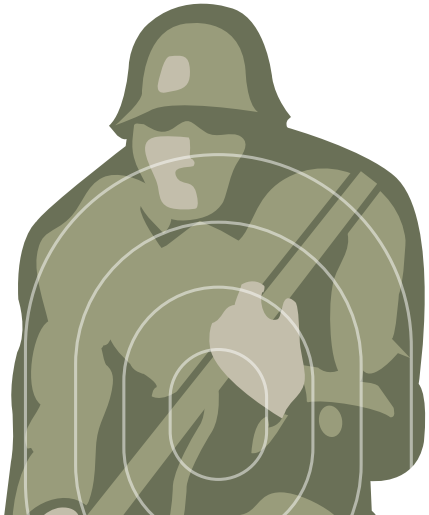
Complet

Ce rechargement est effectué lorsque le chargeur est complètement vide. Ce type de rechargement est parfaitement acceptable dans de nombreuses situations (à l'abri d'un couvert, sous la protection des équipiers ou hors de portée de l'adversaire).

Se retrouver à court de billes au mauvais moment peut s'avérer fatal. Le tireur aura peut-être avantage à dégainer sa réplique secondaire en attendant de pouvoir procéder à un rechargement dans de meilleures conditions.

Remarques

- Optimiser le port des chargeurs supplémentaires, avec un accès facile, rapide et sûre (placés dans des poches ventrales).
- Toujours effectuer un rechargement à l'abri d'un couvert ou d'un écran. Poser, au minimum, un genou à terre pour réduire sa silhouette.
- Maîtriser la gestion des billes (nombre de chargeurs et nombre de billes encore disponibles dans chaque chargeur).
- Il est possible de jumeler deux chargeurs.
- Les dernières billes peuvent être d'une couleur différente.



DECLENCHER LE TIR

Tirs sur Cibles Multiples

Lorsque plusieurs adversaires se présentent, il faut établir une priorité d'engagement pour chacun d'eux.
Le tireur s'efforce de rester en alerte, prêt à incorporer dans sa séquence d'engagement toutes nouvelles cibles.

Établir les Priorités – Habituellement, la situation dicte dans quel ordre engager des cibles multiples. L'établissement des priorités se base sur des facteurs comme la proximité, la menace et l'opportunité; il n'y a pas deux situations identiques.
Le principal est de déterminer le niveau de menace pour chacune des cibles, de la plus menaçante à la moins menaçante. La cible représentant la plus grande menace (la plus proche, la mieux placée ou celle qui possède la plus grande puissance de tir) doit être engagée en premier.
Déterminer les priorités est un processus opportuniste. Si le moindre changement intervient au cours du combat (nouvelle menace, modification de la configuration) le tireur établit une nouvelle séquence en tenant compte du changement.

Influence de la Position de Tir – Observer rapidement le terrain et déterminer les meilleures positions de tirs (offrant un large champ de tir et un abri)

Couchée et Assise – Ces positions limitent les mouvements latéraux. Engager plusieurs cibles dispersées s'avère difficile.

À Genoux – Procure une amplitude de mouvement plus large donc un champ de tir également plus large.

Debout – L'amplitude de mouvement est maximale. Des cibles multiples sont engagées en alignant le haut du corps dans leur en direction.

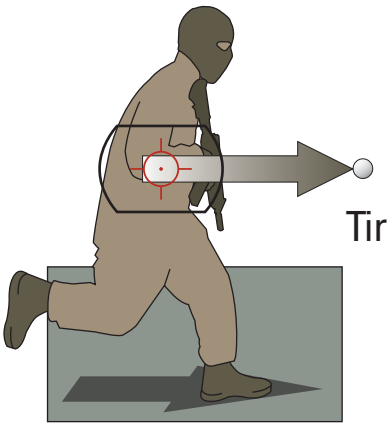
Une cible en limite de champ de tir, ou arrivant par-derrière, sera engagée en alignant tout le corps dans sa direction, afin que le tireur conserve une position de tir stable et précise.

Tirs sur Cible Mouvante

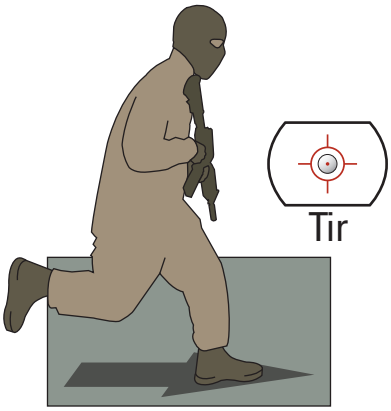
Plus la cible est distante et se déplace vite, plus il est difficile de l'atteindre. Lorsqu'un tir est effectué sur une cible mouvante, la cible continuant son déplacement, la bille arrive décalée par rapport à la nouvelle position de la cible. Le pointage sera corrigé en tenant compte de la portée, de la vitesse et de l'angle de déplacement de la cible.

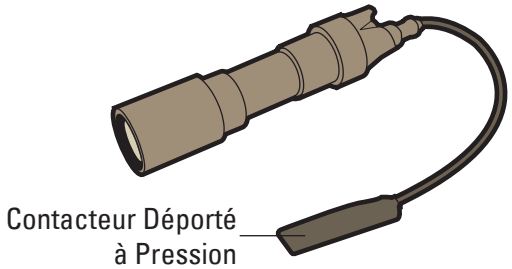
MÉTHODES D'ENGAGEMENT

Suivi de la Cible – Utilisé pour une cible dont le déplacement est linéaire. Le tireur aligne sa visée sur sa cible, la suit et la dépasse avant de tirer.



Tir Prédictif – Utilisé lorsqu'une cible est difficile à suivre. Le tireur s'efforce d'anticiper le prochain déplacement de la cible.





TIR EN CONDITION DE FAIBLE LUMINOSITE

Le manque de visibilité complique significativement l'engagement d'une cible.
Dans de telles conditions, il ne faut pas rechercher une visée juste, mais se contenter de tirer en direction de la cible.
Les tactiques d'engagement dans la pénombre ou l''obscurité se divisent en deux voies radicalement différentes :

Sans Lumière – Aucune source lumineuse n'est utilisée, ni lampe, ni dispositif de vision nocturne, ni laser, ni red dot. Le joueur se fond dans la nuit, adapte sa vision, se concentre sur ses sens pour analyser son environnement.
Cela exige un solide travail d'équipe et de communication pour éviter les tirs amis.

Avec Lumière – Une lampe tactique fixée sur la réplique est employée de manière ponctuelle ou continue. Plutôt adaptée au CQB.

Principes de la Vision Nocturne

Habituellement les yeux ont besoin de 10 à 30 minutes pour s'adapter à l'obscurité complète.

Vision Périphérique – Avec cette technique, l'observation d'un objet se fait sans le regarder directement. Le regard se fait sur le côté de l'objet, sans le fixer. Le meilleur angle étant de 6 à 10 degrés, de 10 à 50 cm depuis l'objet.

Protéger sa vision nocturne

- Éviter de regarder une lumière forte.
- Atténuer la lumière d'une lampe à l'aide d'un filtre.
- Utiliser la lampe avec parcimonie.

Lampes Tactiques

Deux méthodes d'éclairage:

Flash – La lampe est munie d'un contacteur à pression (la lampe s'éteint lorsque la pression du pouce cesse). Elle est activée durant un quart de seconde, à certains moments clés (par exemple pendant l'entrée dans une pièce). L'image résiduelle de la scène éclairée va imprégner la rétine pendant 1 à 2 secondes. La localisation de l'image coïncidera avec la direction du regard.
Cette technique a de nombreuses limitations. L'image résiduelle est de piètre qualité, ren-

dant difficile l'appréciation ou la distinction d'une menace. Elle risque aussi de désorienter.

Continue – Une puissante lampe tactique attachée au garde-main vient en permanence éclairer en direction du regard du joueur.

Remarque

- Un faisceau lumineux puissant aveuglera la cible, annulera sa vision nocturne et la désorientera.

Illuminateur

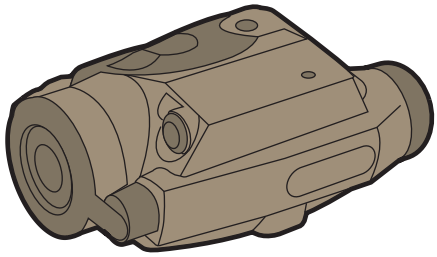
Cet accessoire a la forme d'un réducteur de son ou d'un chargeur. Il s'utilise avec des billes phosphorescentes.

- Le tireur peut facilement suivre la trajectoire de ces billes lumineuses.
- Le tireur devra changer fréquemment de positions, car sa position est compromise après chaque tir.

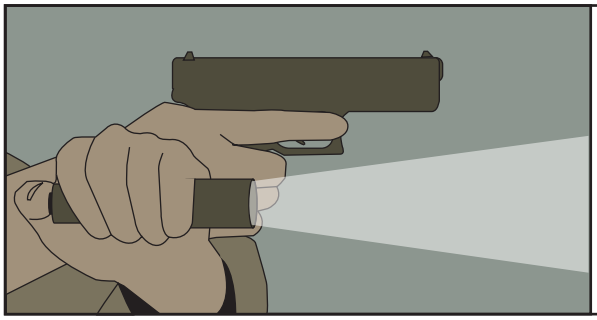
Dispositifs de Vision Nocturne

Accessoires prohibitifs pas vraiment justifiés en airsoft. Ils provoquent un effet tunnel excessif.

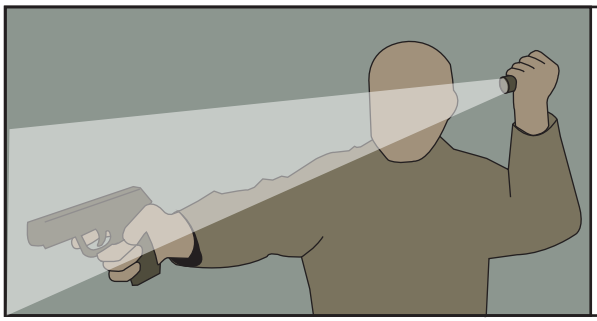
Seuls sont autorisés par la législation française les appareils de vision nocturne de première génération (Gen 1) nécessitant l'usage des mains pour être mis en œuvre (la fixation sur un casque ou sur une réplique est interdite).



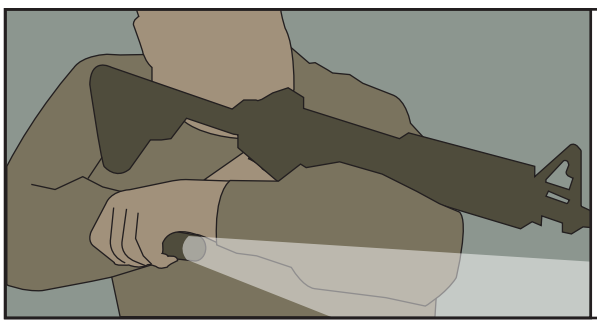
TECHNIQUES DE POSITIONNEMENT D'UNE LAMPE TACTIQUE ET D'UNE REPLIQUE



La Technique Harries – La lampe est tenue comme un pic à glace, le pouce sur l'interrupteur, une main passe sous la réplique de poing, en support. Technique utilisable aussi avec une réplique longue.



Modified FBI – La lampe peut être déplacé afin de ne pas attirer les tirs vers la tête. Le faisceau ne doit pas éclairer l'utilisateur. Technique utilisable aussi avec une réplique longue, en calant la crosse contre l'épaule.



Cross Support – Position très stable.
La lampe est tenue comme un pic à glace, le creux du coude vient se positionner juste devant le puits de chargeur.

Le Camouflage



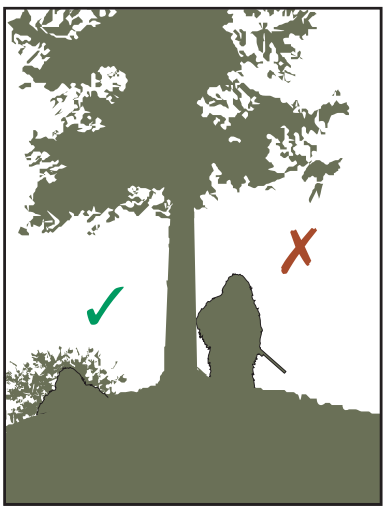
Un airsofteur améliore ses chances de survie s'il maîtrise les principes et les techniques du camouflage.
Le camouflage visuel comprend toutes les mesures propres à se soustraire à l'observation.

- L'environnement impose le choix des techniques et du matériel de camouflage.
- Un bon camouflage ne doit gêner ni la vue, ni l'utilisation de la réplique, ni les mouvements.
- Les joueurs doivent respecter la végétation du terrain. Ils ne peuvent pas arracher des plantes ou des branchages pour parfaire un camouflage.

PRINCIPES DU CAMOUFLAGE

Silhouette

La forme humaine et certains éléments de l'équipement (réplique, casque, ...) présentent des formes régulières caractéristiques qui contrastent avec l'environnement.
Le premier stade du camouflage consiste à briser les formes par une tenue de camouflage appropriée et la dissimulation derrière un écran.



Fond

Éviter les fonds clairs sur lesquels la silhouette se détache immanquablement: ciel (aux abords d'une crête ou d'un talus), bâtiments ensoleillés ou arrières-plans clairs.

Position

Conserver un profil bas : debout, la tête dans les épaules, et, à chaque arrêts poser au minimum un genou à terre, se plaquer au sol si besoin.

Vitesse

C'est la configuration du terrain et la situation tactique qui dictent la vitesse de progression (rapide ou lente).

Déplacements

En corrélation directe avec la vitesse.

- À l'arrêt, s'efforcer de demeurer à l'abri d'un écran ou d'un couvert. Avant de quitter l'abri, déterminer la prochaine étape.
- Éviter les éléments isolés (angles de murs, arbre solitaire, etc.) ou de trahir sa présence en laissant dépasser de l'abri le canon de la réplique.
- Opter pour un itinéraire tirant avantage des possibilités de dissimulation ou/et de protection.
- Une progression furtive exige beaucoup de temps et d'énergie.

Mouvements

Les mouvements attirent toujours l'attention dans un environnement plutôt statique.

- Les mouvements lents ou réguliers sont

habituellement moins décelables que les gestes brusques ou rapides.

- Parvenir à déterminer quand rester immobile et quand bouger.
- Éviter au maximum de faire bouger la végétation autour de soi.

Couleur/Contraste

La couleur est fondamentale pour se fondre dans l'environnement. Plus le contraste est important entre l'arrière-plan et le joueur, plus grandes sont les chances d'être repéré.



Tenues Camouflées – Avant d'opter pour une tenue camouflée, étudier le terrain, la végétation et la couleur dominante.
Les modèles de tenues camouflées sont nombreux et variés et correspondent à chaque fois à un environnement bien spécifique. Aucun motif de camouflage ne fonctionne quels que soient le terrain et la saison.
La tenue doit se confondre avec l'environnement ou tout au moins ne pas contraster avec l'arrière-plan.

Tête & Visage – La tête et le visage restent des indices importants de détection. Ils doivent donc aussi être camouflés.
Une cagoule, de la crème de camouflage, un masque intégral, un boonie hat, un casque camouflé, participent au camouflage de la tête.
La forme du casque étant aisément reconnaissable, il est indispensable de recourir à un couvre casque camouflé ou une peinture de camouflage afin de briser sa forme.

Mains – Une peau nue reflète la lumière et attire l'attention (même une peau sombre). Porter des gants.

Réplique & Équipement – Idéalement, tout l'équipement devrait n'avoir qu'un seul motif de camouflage.

- Un matériel peint avec des motifs de camouflage réduit sa détection.
- Utiliser de la peinture, du ruban adhésif camo, de la toile de jute ou du filet de camouflage pour recouvrir l'équipement.
- Éviter le mélange des motifs et des couleurs contrastés, spécialement avec du noir (gilet tactique noir avec un pantalon de couleur sable).
- Une notice décrivant les étapes pour peindre une réplique est téléchargeable sur Kaboom-Airsoft, rubrique Documentation.



Motifs

Les motifs camouflés permettent de casser la forme caractéristique d'un corps ou d'un objet et d'en réduire les risques d'identification.

Ombres

Exploiter les ombres, ne pas en créer. L'ombre portée d'un joueur est parfaitement visible pour un observateur. Ne pas profiter des ombres fournies par des éléments de l'environnement, c'est se priver d'un écran particulièrement valable.

L'ombrage porté, qui souligne un contour, est réduit ou annulé quand on applique son corps au plus près du support.
L'observation depuis un bâtiment, se fera en retrait d'une fenêtre ou d'une porte, depuis la pénombre.

Bruits

Les bruits produits par les joueurs (voix, radio, bruits de pas, certains éléments d'équipement, billes s'entrechoquant dans un chargeur, tirs, etc.) trahissent leur position.
Le camouflage auditif évite, étouffe ou recouvre ces bruits.

- Privilégier les communications par gestes ou à voix basse ; les cris et les conversations à voix haute étant réservés à la communication durant un combat.
- Équiper la radio d'écouteur.
- Envelopper de ruban adhésif, les éléments d'équipement susceptibles de provoquer du bruit.
- Éviter l'emploi de chargeur hi-cap.
- Éviter de marcher sur des sols bruyants (branches, morceaux de verre, gravier, plancher, etc.).
- Avant le début d'une partie faire quelques sauts sur place afin de vérifier le niveau de bruit émit par l'équipement et de procéder aux ajustements nécessaires.
- Après un déplacement bruyant, s'arrêter un moment pour écouter.

Reflets

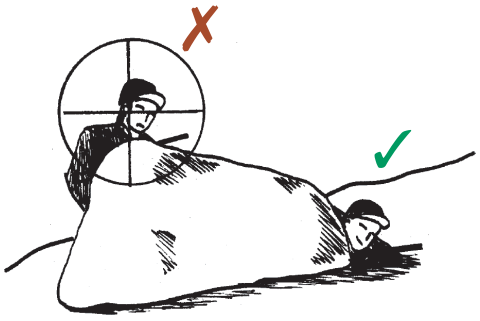
Les reflets sont produits par la lumière qui frappe une surface lisse.
Inspecter l'équipement afin de s'assurer que tout élément brillant a été supprimé ou recouvert. Accorder une attention particulière aux reflets émis par les surfaces polies ou lisses (lunettes, montres, casques, pièces métalliques, etc.).

- Par nuit claire, les reflets restent visibles.

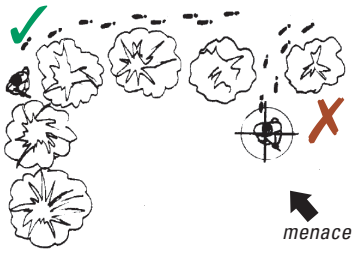
Lueurs

Durant les parties nocturnes, la lumière, émise par les lampes tactiques, les lasers et les tracers, fournit à un observateur des indications sur la position de l'émetteur.

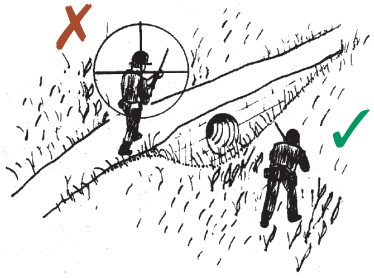
- De nuit, bruits et lueurs se propagent mieux et portent plus loin.
- Limiter au strict nécessaire l'usage des sources lumineuses. Utiliser des filtres rouges ou verts pour les lampes (sauf sur les lampes utilisées sur la réplique) et changer de positions fréquemment.



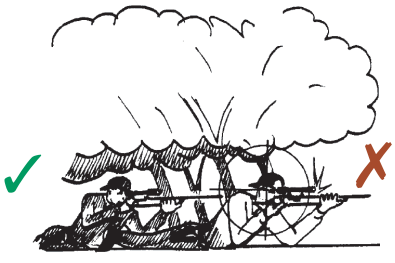
Un gros rocher procure une bonne couverture.
Penser à rester près du sol afin de réduire sa silhouette.



Éviter les zones à découvert. Se déplacer plutôt à l'abri des arbres.

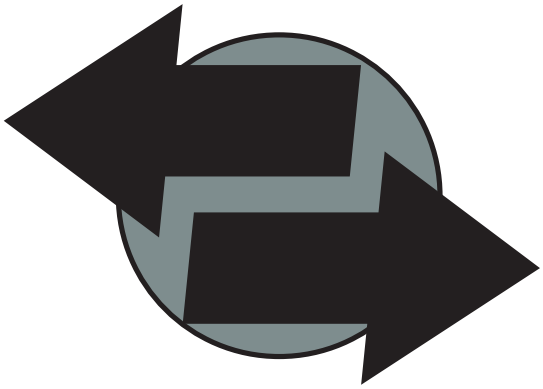


Le chemin d'en bas est beaucoup moins exposé.



Profiter de l'ombre pour se poster.

Illustration extraite de *The Police Sniper A Complete Handbook*, by Burt Rapp



IMPORTANCE DE LA COMMUNICATION

La communication est vitale pour organiser une attaque ou une défense, pour le support réciproque des groupes, et la coordination d'un plan.

C'est une carence présente chez bon nombre de joueurs : ils ne partagent pas leurs informations (détection d'un adversaire, déplacements ou plan envisagés), agissent en solitaire. Le résultat est une perte d'efficacité, des objectifs difficilement atteints, des malentendus, des tirs fratricides et des brèches dans le dispositif. Autant de faiblesses exploités par l'adversaire.

Il faut faire l'effort de maintenir un lien - visuel ou radio - avec ses équipiers, partager ses informations, les avertir d'une menace, indiquer la position d'un adversaire repéré et se concerter sur la prochaine action.

Mot de Passe d'Identification
Tous les joueurs d'une même équipe adopteront un mot de passe question/réponse commun. Si un joueur se retrouve face à d'autres joueurs non identifiés, il lui suffit de poser la question code. Ex: Vert! Gris!

COMMUNIQUER PAR GESTES

En cas de suspicion de présence adverse proche, les gestes sont la forme la plus discrète de communication.

- Chaque équipe peut mettre au point ses propres signes.
- Pendant les déplacements, garder un œil sur les autres membres du groupe au cas où ils fassent un signe.
- Prendre l'habitude de relayer les gestes à l'attention des équipiers hors de vue du signaleur.
- Afin de conserver la réplique prête a tirer, c'est la main faible qui est utilisée pour signaler.
- Pendant un déplacement, la discrétion prime, les communications se font à voix basse ou par signes, mais une fois le contact établi on peut communiquer à voix haute.

COMMUNIQUER PAR RADIO

Les Procédures

L'observation de ces règles améliore l'efficacité, le temps de réaction et la discrétion.

Remarques

- Seules les grosses OP impliquent un respect plus strict et formel des règles de procédure. Les échanges radio lors des escarmouches ou d'une mini-OP sont informelles.

Toutes les transmissions débutent par un indicatif (call sign) ***destiné à identifier :***

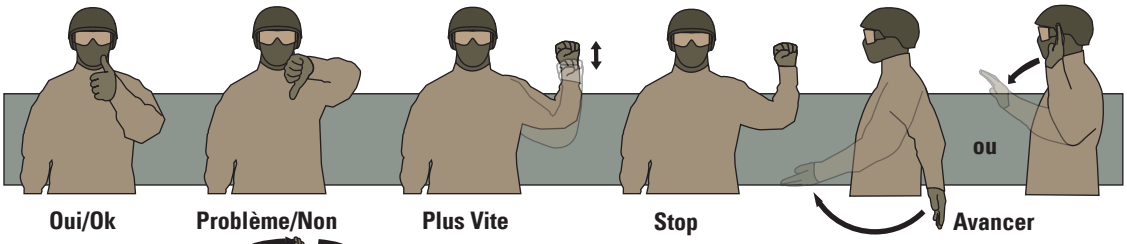
– un individu (indicatif d'appel - call sign)
– un groupe (indicatif d'appel)
– une équipe (indicatif collectif)
– un Marshal (indicatif d'autorité)

Des noms de codes sont employés (ex. aigle, démon, ...) ou une lettre et un chiffre (ex. Sierra 4).

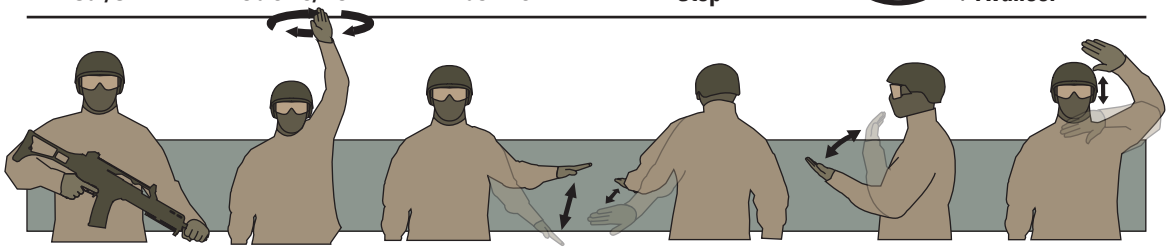
Remarques

- Les talkies-walkies basiques obligent à attendre une à deux secondes avant de parler (ou de répéter deux fois l'indicatif de début).
- Les longs messages sont divisés en phrases clefs, avec des pauses, pour permettent d'être comprises.
- Il faut articuler et éviter les variations de volume et de débit.
- Les communications doivent être claires et concises, limitées à l'essentiel.

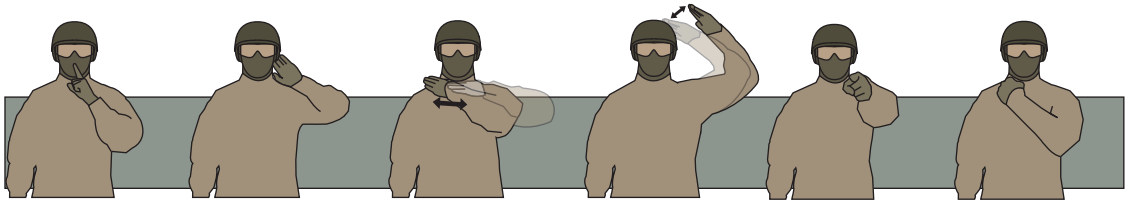
Communiquer



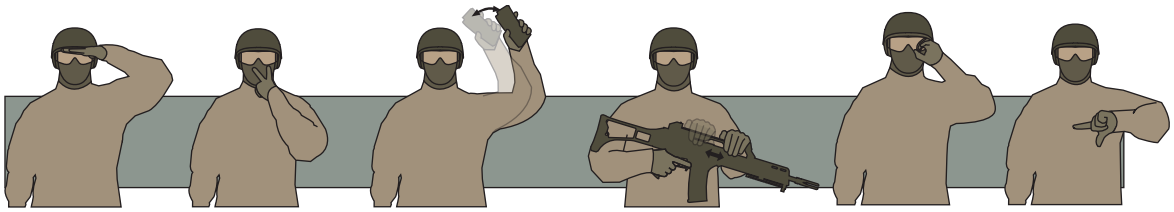
Oui/Ok | Problème/Non | Plus Vite | Stop | Avancer



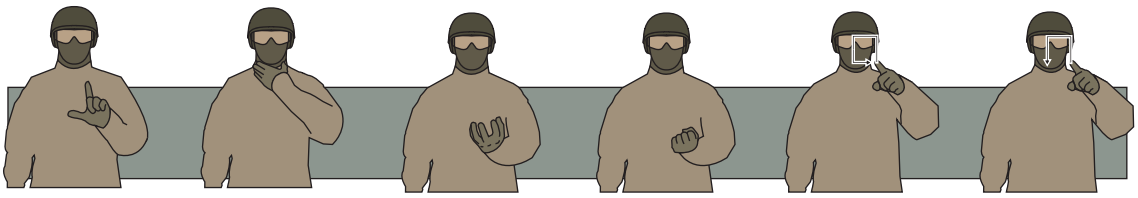
Ne Tirez pas Attendez le Signal | Rassemblement | A couvert | En Arrière | Venez | Cessez le feu



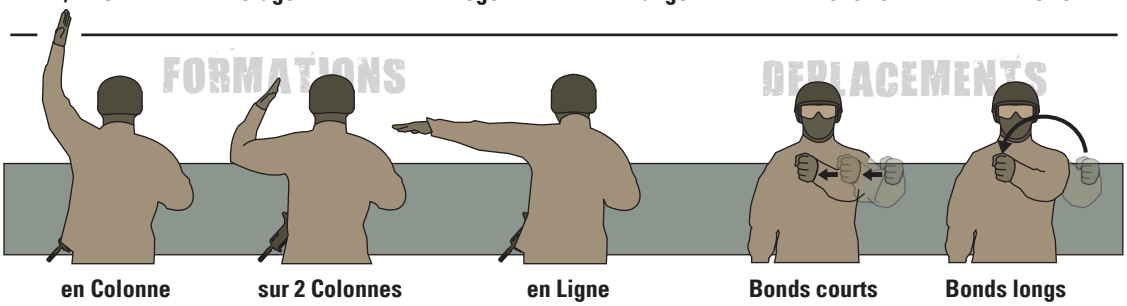
Silence | Ecoutez | Eliminer | Couvrez-Moi | Direction/Toi | Attendez (X minutes)



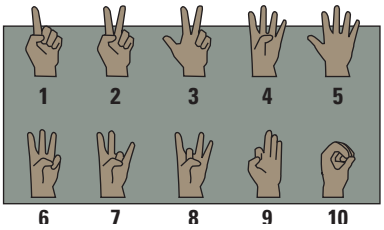
Faites une Reco | Je vois/Regardez | J'ai Besoin de Billes | Réplique Enrayée | Sniper | Adversaire

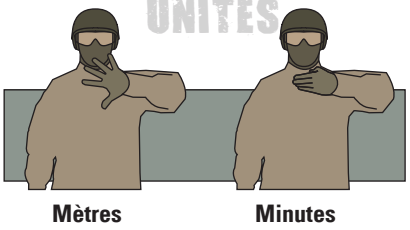


Ami/PNC | Otage | Piège | Danger | Fenêtre | Porte



en Colonne | sur 2 Colonnes | en Ligne | Bonds courts | Bonds longs





Mètres | Minutes

TERMES	SIGNIFICATIONS
ATTENDEZ	Je stoppe ma transmission durant quelques secondes.
ATTENDEZ TERMINÉ	Je stoppe ma transmission pour plus de quelques secondes.
COLLATIONNEZ	Répétez l'intégralité de cette transmission.
RÉPÉTEZ	Répétez... (la partie indiquée).
ÉPELEZ	Épelez phonétiquement le mot suivant...
PARLEZ	Fin de ma transmission : je vous écoute.
REÇU	J'ai bien reçu votre dernière transmission.
TERMINÉ	Fin de ma transmission : je n'attends et ne demande aucune réponse.
TOT	Time On Target, temps avant déclenchement de l'attaque prévue.
ASAP	As Soon As Possible, aussi vite que possible.
ETA	Estimate Time Arrival, temps estimé auquel on arrivera à destination.
CLIENT	VIP, personnalité
OSCAR MIKE	On the Move, en route, en mouvement.

Le Compte Rendu

Informer ses équipiers de sa position, d'un événement, d'un plan, d'une action est capital dans de nombreuses situations.
Le rapport sera simple et concis :

Décrire – nombre, nature et activité de l'adversaire.

Localiser – utiliser le quadrillage de la carte (tango en C5), les points cardinaux (nord, nord-est, etc.), le cadran horaire (hostiles à 9h) ou un point de repère ("bâtiment de gauche").

Intention – "J'ai besoin d'un appui sur mon flanc droit"

L'Appel Préliminaire

Il est nécessaire de s'assurer que le correspondant est à l'écoute. Il suffit pour cela d'annoncer les indicatifs.

Exemple de Conversation Radio

- Bravo 3, B3 – de Delta 1.
- Transmettez Delta 1 pour Bravo 3.
- Visuel sur 4 tangos en Echo 3 se dirigeant dans votre direction.
- Reçu – 4 tangos se dirigeant vers nous. Nous préparons une embuscade.
- Nous les suivons à distance pour les prendre à revers lors du déclenchement de l'embuscade – Terminé.
- Cool – Terminé.

Alphabets Phonétiques

Ils sont employés pour épeler.

OTAN

A *alpha*	**J** *juliet*	**S** *sierra*
B *bravo*	**K** *kilo*	**T** *tango*
C *charlie*	**L** *lima*	**U** *uniform*
D *delta*	**M** *mike*	**V** *victor*
E *echo*	**N** *november*	**W** *whiskey*
F *foxtrot*	**O** *oscar*	**X** *x-ray*
G *golf*	**P** *papa*	**Y** *yankee*
H *hotel*	**Q** *quebec*	**Z** *zulu*
I *india*	**R** *romeo*	

SOVIÉTIQUE

A *adam*	**J** *josef*	**S** *sarka*
B *bogena*	**K** *karel*	**T** *tomas*
C *cyril*	**L** *ludvik*	**U** *urban*
D *david*	**M** *marie*	**V** *vaclav*
E *emil*	**N** *neruda*	**W** *dvoï hiteu*
F *frantichek*	**O** *oskar*	**X** *xavier*
G *gustav*	**P** *petreu*	**Y** *ypsilon*
H *helena*	**Q** *quido*	**Z** *jofia*
I *ivan*	**R** *rudolf*	

Transmission des Nombres

Transmettre nombres par nombres. Deux exceptions toutefois, les multiples exactes de milles et les groupes de codes chiffrés.

Exemples: 33, trois trois. 1400, un quatre zéro zéro. 2000, deux milles. 10-18, dix dix-huit.

Contrôle Radio

Le bon fonctionnement des talkies-walkies se vérifie avant le début du jeu.
L'appréciation de la qualité du signal se fait suivant sa force et sa lisibilité.

FORCE	LISIBILITE
Fort	Clair
Assez Fort	Lisible
Faible	Déformé
Très Faible	Avec Interférence



LA CARTE TACTIQUE

C'est une image du terrain de jeu, vu d'au-dessus. Des couleurs et des symboles représentent les éléments caractéristiques du terrain.
La carte permet de se diriger, d'indiquer une position, de déterminer la distance qui sépare deux points et/ou d'apprécier le dénivelé.

L'Échelle est la relation entre une mesure effectuée sur la carte et sa correspondance sur le terrain.
On choisit l'échelle d'une carte suivant l'utilisation que l'on veut en faire. Plus l'échelle adoptée sera grande et plus on pourra faire figurer de détails sur une carte, mais plus la superficie du terrain représentée sur une même feuille sera petite. Exemples:
– 1/10 000 signifie que 1 cm de la carte représente 100 m sur le terrain.
– Au 1/20 00 , 1 cm de la carte représente 20 m.

Pour obtenir la conversion de manière simple: retrancher les deux derniers zéros (1/50 ~~00~~ signifie que 1cm = 50m).

Le Quadrillage, tracé sur la carte, permet un repérage rapide.

Pour **Orienter la carte** il suffit de chercher des éléments du terrain indiqués sur la carte et de tourner la carte pour aligner les deux ; ou de placer la boussole sur la carte, de tourner carte et boussole jusqu'à ce que l'aiguille et le nord indiqué sur la carte pointent dans la même direction.

Une **Boussole** indique le nord magnétique. Elle permet de s'orienter rapidement sur le terrain et de marcher dans une direction donnée .

VOCABULAIRE

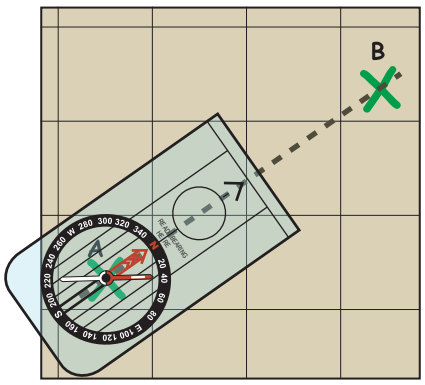
Talus : relèvement de terrain.

Colline, butte, mont, tertre, monticule : relief arrondi de hauteur réduite.

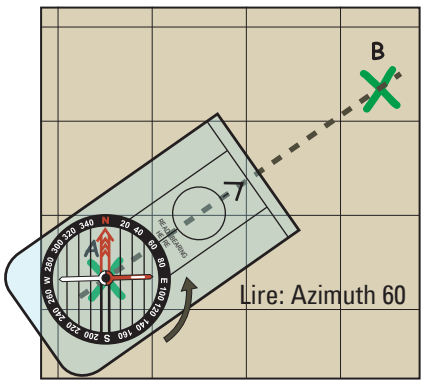
Ravine : petit ravin.

Fossé : fosse creusée le long de quelque chose, pour délimiter et protéger un lieu, permettre l'écoulement des eaux.

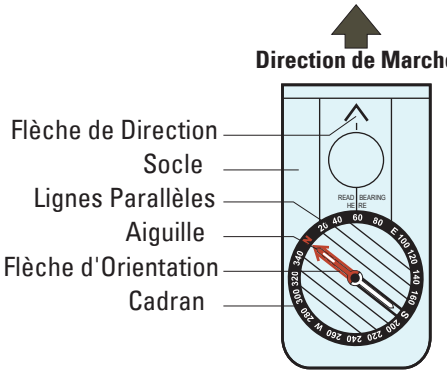
Tranchée : excavation creusée en longueur.



1. Aligner la flèche de direction sur une ligne partant du point de départ (A) vers le point d'arrivée (B).

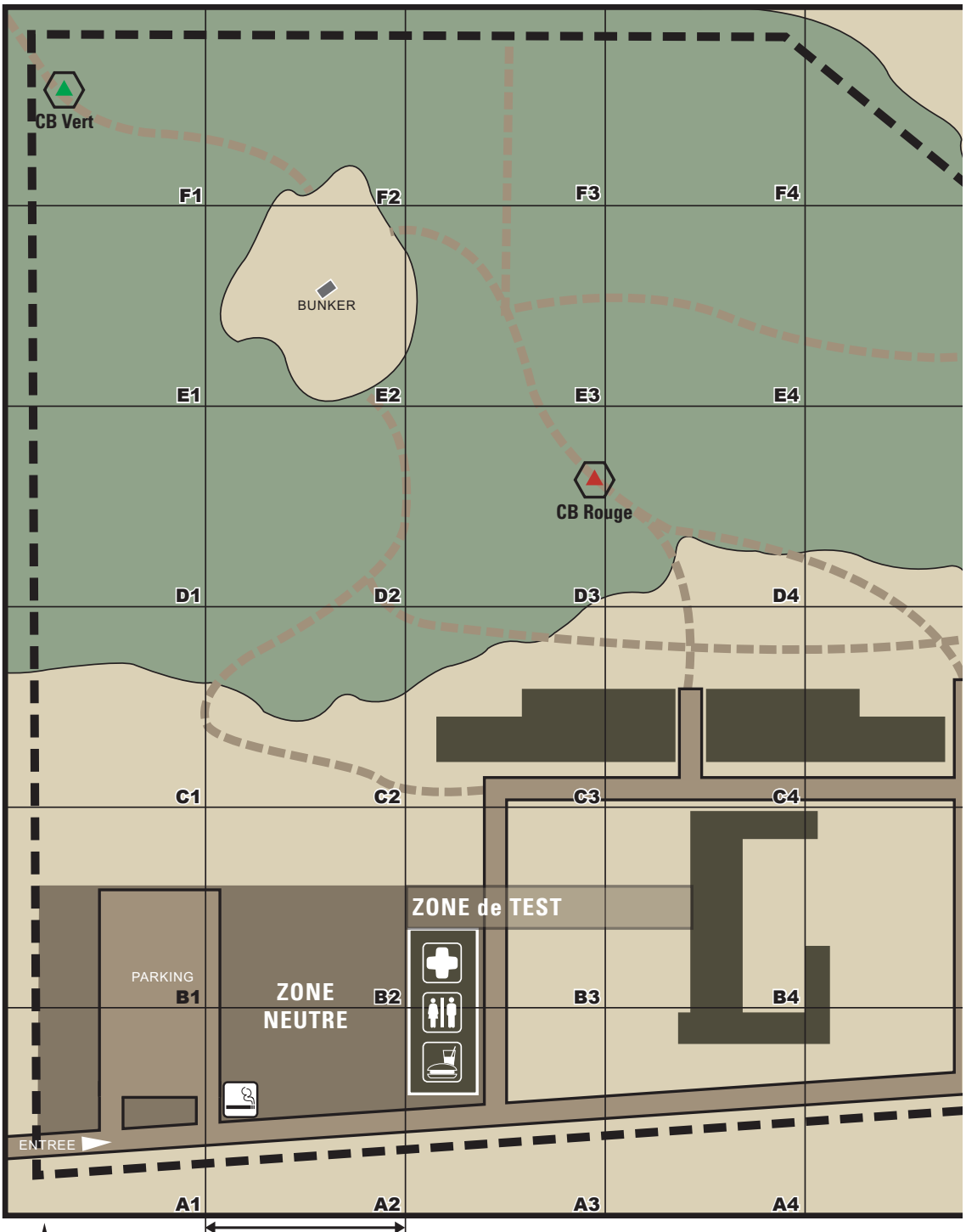


2. Aligner les lignes parallèles du cadran avec le quadrillage de la carte.



3. Hors de la carte pour connaître la direction à prendre: aligner à nouveau l'aiguille

UTILISATION DE LA BOUSSOLE



Carte du Terrain



RISQUES LIES A LA PRATIQUE DE L'AIRSOFT

L'airsoft est une activité relativement sûre, mais, comme pour toutes les activités physiques, des blessures peuvent survenir.

Ces risques restent d'autant plus limités que les organisateurs et les joueurs respectent les règles de sécurité, portent les protections adéquates, s'efforcent de se montrer raisonnables dans leur pratique, manipulent avec le plus grand soin les engins pyrotechniques validés et refusent les répliques surpuissantes.

Outre l'équipement, le respect des règles de sécurité et le style de jeu, le terrain de jeu est source de risques potentiels : chutes, glissades, collisions, mauvaise rencontre avec un objet pointu ou tranchant.

Les Organisateurs sont censés prévoir un dispositif sanitaire constitué d'au moins un secouriste qualifié, d'une trousse de soins conséquente et d'une procédure d'alerte.

Quand les joueurs se font des bobos, les soins sont alors très basiques.



Plaies Superficielles

Procéder avec des mains propres (nettoyées à l'aide d'une lingette désinfectante) ou des gants médicaux.

1. Stopper le saignement en pressant une compresse sur la plaie.

2. Nettoyer la plaie avec de l'eau ou une solution antiseptique.

3. Appliquer un antiseptique (crème ou liquide). Pas d'alcool (sauf si l'on n'a rien d'autre).

4. Couvrir la plaie avec un pansement. Changer le pansement lorsque celui-ci est sale ou ne tient plus.

Prévention

- Porter des gants, des protections pour les coudes et les genoux, un masque intégral, couvrir les avant-bras. Ne pas ramper sur un terrain recouvert d'éléments coupants ou piquants (ronces, débris, pierres).
- Veiller à être à jour au niveau de sa vaccination antitétanique.



Brûlure Mineure

Refroidir la surface atteinte avec de l'eau, pendant 15 minutes.

Prévention

- Ne pas recourir à des explosifs trop puissants ou à des fumigènes émettant de la chaleur.
- Respecter les règles de sécurité des batteries.



Entorse

1. Immobiliser et surélever le membre blessé.

2. Placer une compresse de froid instantané.

3. Entourer d'une bande. La pression de la bande ne doit être ni trop serrée, ni trop lâche.

Prévention

- Ne pas sauter depuis une hauteur.
- Pas d'acrobaties
- Aborder avec prudence les éventuelles zones dangereuses du terrain.



Ecchymose

1. Placer sur la surface atteinte une compresse de froid instantané, pendant 20 à 30 minutes.

2. Appliquer une crème à base d'Arnica.

Prévention

- Port de protections.
- Ne pas courir dans l'obscurité.



Piqûre d'Insecte

1. Extraire le dard d'une abeille en prenant soin de ne pas presser la poche à venin.

2. Éliminer la démangeaison et l'inflammation à l'aide d'une crème. Ne pas gratter.

Prévention

- Ne pas déranger une ruche, un nid de guêpes ou de frelons.



Tiques

Les tiques se nourrissent de sang et sont donc vectrices de nombreux agents pathogènes. La plus connue de ces maladies est la maladie de Lyme, dont les conséquences (si non diagnostiquée et traitée) peuvent s'avérer particulièrement pénibles.

Dans la plupart des cas, la contamination réelle se fait au moins après 24 heures, en dessous de 6 heures le risque est quasi nul.
Les tiques aiment se tenir en forêt humide, dans les branches basses, dans les feuilles mortes, dans l'herbe, les broussailles ou sur les brindilles, mais aussi hors des forêts et même en zone suburbaine. Les tas de bois, les vieux murs en pierre, les rochers ou les cavernes présentent également un risque important.
L'activité des tiques est dépendante de la température extérieure. Elle se réduit considérablement au-dessus de 25°C et en dessous de 7°C.

De retour à la maison, procéder systématiquement à un autoexamen afin de repérer les tiques qui auraient réussi à s'agripper. Les détacher à l'aide d'une pince à tique ou d'un crochet tir-tique.
Les vêtements portés seront lavés ou glissés dans un sac poubelle et placés 30 minutes au congélateur, pour éradiquer d'éventuels parasites.
Consulter un médecin en cas de fièvre et d'apparition d'une rougeur de la zone piquée, dans les semaines suivant le retrait d'une tique.

Prévention

- Une tenue vestimentaire couvrante.
- Utiliser un répulsif chimique spécial vêtement (Insect'Ecran, à base de Permethrine) ou quelques gouttes d'huile essentielle de menthe pendant le lavage.



Coup de Chaleur

Causé par une exposition prolongée à une chaleur excessive, amplifié par des activités physiques intenses et une mauvaise hydratation.
Les symptômes de l'épuisement lié à la chaleur sont : température interne modérément élevée, peau fraîche, pâle et moite, crampes musculaires, maux de tête, nausées, fatigue et faiblesse, vertiges ou étourdissements, un évanouissement est possible.

1. Rafraîchir : faire allonger à l'ombre, dévêtir, asperger d'eau.

2. Faire boire.

Prévention

- S'hydrater et s'alimenter correctement. Connaître ses limites, faire des pauses.
- Un entraînement physique progressif avec une acclimatation à la chaleur. Porter des vêtements légers et aérés pendant l'effort. Pas de jeu dans des conditions extrêmes de température et d'humidité.
- En cas de "surchauffe", chercher à faire baisser la température (se dévêtir, s'installer à l'ombre, s'asperger d'eau fraîche, boire).



Coup de Pompe

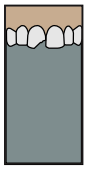
Il se produit quelques heures après un repas, lorsque le taux de sucre dans le sang baisse sans être compensé assez vite par l'organisme. Il se traduit par des vertiges, des sueurs froides ou encore des palpitations. Dans la majorité des cas, il est lié à un déséquilibre alimentaire.

L'alimentation doit apporter suffisamment d'énergie. Préférer les sucres lents, qui vont passer petit à petit dans la circulation sanguine, permettant à la glycémie de se maintenir.
Une boisson pour sportifs permet une bonne hydratation pour un effort soutenu dans le

temps. Les glucides qu'elle contient apportent une énergie continue tout au long de l'effort. Son apport en électrolytes et sels minéraux permet un maintien de l'équilibre hydrominéral de l'organisme, les pertes en sels minéraux, si elles ne sont pas compensées, peuvent être source de crampes, de maux de tête et de fatigue.
Ne pas confondre les boissons pour sportifs (Gatorade, Powerade, Isostar,...) avec les boissons énergisantes (Red Bull, Dark Dog, ...).

Prévention

- De petites collations seront nécessaires pendant la journée afin de refaire le plein d'énergie avant et après l'effort afin de favoriser performances et récupération.
- Avoir une bonne préparation physique, gérer et économiser ses forces.
- Éviter de se surcharger.



Dent Cassée

1. Récupérer le morceau de dent, le nettoyer à l'eau et le conserver dans du lait, du sérum physiologique ou de l'eau.

2. Obtenir un rendez-vous en urgence pour recoller le morceau. Le délai optimal est de 20 minutes et n'excède pas quelques jours, les chances de réussites de la greffe diminuant rapidement avec le temps.

Les soins dentaires sont prohibitifs, contraignants et devraient inciter au port systématique d'un masque intégral (même en forêt).

Prévention

- Port d'une protection du visage.



IMPORTANCE DE L'HYDRATATION

Même une légère déshydratation a un effet négatif sur les performances. Il est important de s'hydrater correctement avant, pendant et après l'effort. Une bonne hydratation participe à limiter les effets de la fatigue.

- Ne pas attendre d'avoir soif pour boire.
- La quantité d'eau à boire varie en fonction de la chaleur, de la transpiration, de l'intensité de l'effort et de la corpulence.
- Amener sur le terrain au moins 2L d'eau (plus si OP). Porter sur soi au moins 0.5L (plus si OP) et boire de petites gorgées tout au long de la journée.
- Éviter les boissons contenant de la caféine et les sodas.

GESTION DE L'EFFORT

Un joueur fatigué va se déplacer plus lentement, négliger son camouflage, être moins offensif, moins vigilant et moins motivé.
Ménager ses forces pour les faire durer est donc important. Comme dit le dicton : "*Qui veut aller loin, ménage sa monture*".

- Ne courir que s'il y a une réelle nécessité.
- Ne porter que l'indispensable.
- Adapter sa respiration à l'effort.
- Bien s'hydrater.

SUGGESTION DE KIT DE BOBOLOGIE



Dans une solide petite boîte métallique
- 1 Lingette antibactérienne
- 1 Lingette anti-inflammatoire
- 5 Pansements textile
- 2 Lingettes antiseptique



La victoire dépend de la mise en commun d'un travail individuel.

LES ELEMENTS CLES DU COMBAT

L'issue d'un combat dépend prioritairement :
- de la **volonté**
- de l'habilité **tactique**
- des **compétences**
- de l'**endurance**
- du **travail d'équipe**
- **Négligence/Erreurs**

Secondairement:
- de l'**équipement**
- de la **chance**

DANS L'OEIL DU CYCLONE

Dans un combat, l'airsofteur doit pouvoir engager l'adversaire rapidement et précisément. Si la maîtrise des techniques est importante, elle n'est malgré tout pas suffisante. Leur déploiement effectif exige des qualités mentales.
Plus un combat engage de protagonistes, plus grands sont le tumulte et la confusion. Il faut parvenir à faire une "pause", à observer la situation, à analyser, avant d'établir ses prochaines actions tactiques. Rester zen.
C'est un état de vigilance dénué de tensions, tirant profit du sens de l'observation, de l'anticipation, de l'intuition et d'une conscience aiguë de l'environnement.
Cette perception analytique permet d'adopter la position la plus adéquate (corporelle et situationnelle), d'identifier les cibles afin d'établir un ordre de "traitement", d'agir en corrélation avec ses équipiers, de gérer ses munitions, etc.

Le joueur peut alors, avec une grande détermination et en prenant des risques calculés, mettre en application son plan d'action.
Cette qualité fait toute la différence entre un joueur impulsif, irréfléchi, brouillon et un joueur posé, confiant, maître de lui.

VOIR ET ECOUTER

La vue et l'ouïe sont les principaux sens utilisés pour repérer l'adversaire, grâce aux failles dans son camouflage.

Sons : Être attentif aux sons tels que les bruits de pas, les craquements de brindilles ou de feuilles, une conversation ou un bruit émanant de l'équipement. Les sons trahissent la proximité de l'adversaire et donnent une indication plus ou moins précise de sa position.

Mouvements : La détection d'un adversaire est facilité lorsqu'il est en mouvement.

Emplacements : Commencer le balayage visuel d'une zone par les endroits les plus susceptibles d'abriter un adversaire :

- La base des arbres. Les arbres sont l'abri le plus fréquent lors de parties en milieu boisé.
- Les éléments de végétation bas et denses.
- Les abris artificiels (planches, etc.).
- L'embrasure des fenêtres.
- L'angle des murs.

Silhouette : La forme humaine, celle d'un casque ou d'une réplique, sont des formes caractéristiques bien discernables d'un arrière plan contrasté.

Couleur/Contraste : Déceler les anomalies chromatiques dans l'environnement.

Reflets : Durant une partie diurne, un reflet sur une pièce de l'équipement peut révéler la présence d'un adversaire. Lors d'une partie nocturne, ce sont les sources lumineuses qui vont trahir les positions.

Trajectoire des Billes : L'origine des rafales est facile à localiser.

L'EFFET TUNNEL

Il survient quand le joueur se focalise sur un seul objectif en faisant abstraction de tout le reste. D'autres adversaires ne sont sûrement pas loin et négliger ce fait peut s'avérer fatal. Tout en étant concentré, il est indispensable de maintenir un minimum d'observation sur l'environnement immédiat.

IDENTIFICATIONS ALLIES/ADVERSAIRES

Distinguer les amis des adversaires est critique pour engager rapidement les cibles en évitant de prendre à partie ses équipiers.

- Ne tirer qu'après avoir identifié, sans aucun doute, un adversaire. Un brassard de couleur ou un dress code spécifique à chaque équipe est censé limiter les "friendly fires". La zone où se trouve la cible et l'échange d'informations sont d'autres éléments à intégrer à la prise de décision.
- En cas de doute, s'abstenir de tirer. Rechercher une confirmation visuelle ou l'aide d'un équipier.
- Les joueurs d'une même équipe ont tout intérêt à communiquer leur localisation réciproque.

THE MINIGUN SYNDROM

Les chargeurs des répliques ont une contenance bien supérieure à leur version RS, mais cela ne signifie pas qu'ils soient illimités, même les hi-cap finissent pas se vider. Trop de joueurs munis d'une réplique améliorée, avec hi-cap, ont une approche très désinvolte du jeu, considérant qu'il vont à une séance de tir aux canards. Tactiques inexistantes, étalage de médiocrité, jeu bâclé et laid. Ils font peur parce qu'ils font mal, ils font mal parce que les Organisateurs sont laxistes ou absents.
Gaspiller son argent en upgrades et dans un équipement pléthorique, est une solution de facilité symptomatique de l'oisiveté, d'une aliénante pression consumériste et d'un manque de connaissances.
Un airsoft de qualité, exige de s'impliquer, d'étudier, de travailler ses techniques.

Sur certains terrains, on peut voir des joueurs arriver à 11h, déjà en treillis complet prêt à "lâcher de la bille". Pendant leurs longues pauses, ils débitent quelques obscénités et théories fumeuses, avant de quitter les lieux, vers 15h, en abandonnant leurs déchets. Un vrai sketch digne des Inconnus.

Ces joueurs ne sont que l'extension de répliques upgradées et surpuissantes (le fameux anti-snipe-500fps-qui-tire-40-billes-secondes-à-120-mètres). Pour eux le mot tactique est synonyme de migraine, le seul travail d'équipe qu'ils connaissent est celui qui consiste à se passer des bières.

Un airsofteur équipé d'une réplique fiabilisée, sans fioriture, sans hi-cap, sollicite davantage son esprit tactique, sa capacité d'observation, sa maîtrise, son aptitude à jouer en équipe, son instinct de survie et ses compétences en furtivité s'en trouvent exacerbés. Il est au service de son groupe. Il emprunte un chemin plus difficile mais plus efficace, plus gratifiant sur le long terme (et bien plus intéressant).



DEGRE DE VIGILANCE

La vigilance est fondamentale pour anticiper/détecter une menace.
Un système de code couleurs a été développé, par le colonel Jeff Cooper, afin de symboliser les différents niveaux de vigilance.

Utilisation des Codes Couleurs de Vigilance

L'objectif est de faire correspondre l'état de vigilance à la situation.

Remarques

- Ce système est, à la base, utilisé de manière naturelle et permanente, en self-défense. On passe en code jaune dès que l'on quitte la sécurité de son foyer, en code orange si une menace potentielle est repérée, menace dont on cherchera à s'éloigner ou que l'on surveillera du coin de l'œil.
- Il serait épuisant d'être en permanence en code rouge et fatal d'être en code blanc pendant le jeu.

Code Blanc

C'est l'absence totale de vigilance. Un joueur dans cet état n'a pas conscience de son environnement, il regarde ses pieds, il semble absent, concentré sur ses pensées ou plongé dans la torpeur. N'étant pas sur ses gardes, ce joueur peut facilement être éliminé ou laisser des éléments hostiles pénétrer impunément son secteur de surveillance.

Code Jaune

C'est le niveau minimum d'alerte, sans tension, comme le fait de regarder à droite et à gauche avant de traverser une rue. Le radar du joueur est branché. La menace est lointaine, on garde un œil et une oreille ouverts, juste au cas où, prêt à passer à un niveau supérieur de vigilance si le radar capte un écho suspect.

Code Orange

Le joueur a détecté un danger potentiel, il se concentre sur cette menace, prêt à agir. Le joueur cherche à anticiper les actions possibles de la menace et commence à élaborer son propre plan basique d'actions. Si la menace se confirme, il passe en code rouge.

Code Rouge

En code rouge, une menace a été clairement identifiée, le joueur est prêt à combattre. Il s'est préparé mentalement à passer à l'action, il n'attend plus qu'un élément déclencheur pour appliquer son plan (offensif ou défensif).

Organisation des Équipes



Chaque équipe est identifiée par un brassard (à chaque bras) de couleur ou un dress code spécifique. Elle est constituée d'un nombre variable de joueurs (suivant le scénario et le nombre total de joueurs).

- La composition des équipes dépend des Orgas, du style de jeu et des affinités entre les joueurs.
- Les OP impliquent un nombre conséquent de joueurs, imposant une organisation basée sur la collaboration entre les joueurs répartis en groupes.

Le Binôme est constitué de 2 joueurs.

Le Trinôme, de 3 joueurs.

Le Groupe varie de 4 à 8 joueurs en binôme ou en trinôme, guidé par un Coordinateur.

Le Squad ou section se compose de 2 à 4 groupes (16 joueurs maxi).

Le Platoon rassemble typiquement de 2 à 4 équipes. Spécifique aux OP. Il est guidé par un Platoon Coordinateur.

Une Compagnie est formée de 3 à 5 platoons.

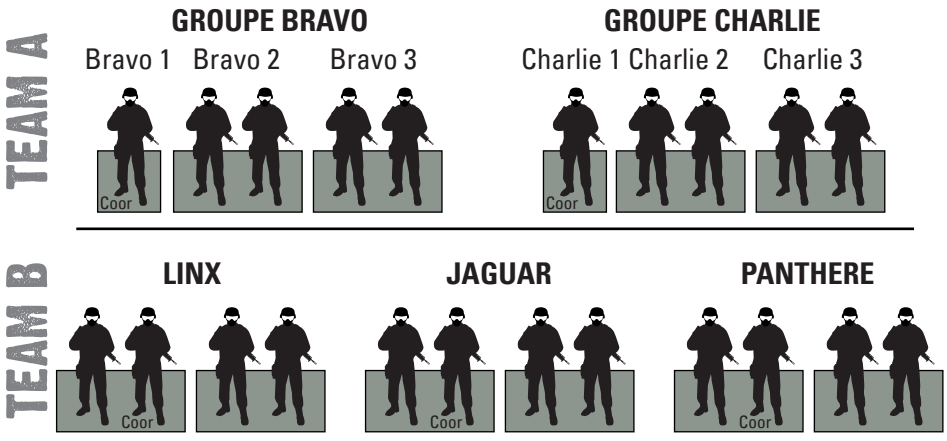
Évidemment, ces indications ne servent que dans un cadre MilSim. Les Orgas, par simplification ou parce que les joueurs privilégient un style de jeu individualiste, peuvent constituer des équipes dépassant les 16 joueurs avec ou sans coordinateurs.
Les groupes d'une même équipe peuvent être formés de manière inégale (par exemple 5+4).

Binôme & Trinôme

Deux ou trois joueurs s'associant vont pouvoir, grâce à leur complémentarité, augmenter leur potentiel de combat. Pendant que l'un se déplace le ou les autres assurent, postés, sa protection.
Les joueurs opèrent dans une sorte de symbiose. Ils restent en contact visuel, se protègent et s'entraident mutuellement.

Responsabilités Individuelles

- Suivre les directives du coordinateur.
- Respecter les Règles d'Engagement.
- Couvrir le Secteur de Surveillance assigné.
- Respecter les intervalles.
- Communiquer les informations, de manière concise et rapide.
- Éviter de croiser la ligne de tir d'un équipier. Le cas échéant, passer derrière lui ou le prévenir.



- Ne tirer que si la cible est clairement identifiée comme hostile.

Responsabilités du Coordinateur

- Comprendre la mission reçue.
- Esquisser un plan. Donner les directives correspondantes et conduire l'action.
- Survivre. Un Coordinateur ne s'expose pas inutilement. Il reste légèrement en retrait, sous la protection des binômes. Il est aussi soucieux de ne pas surexposer ses équipiers.
- Exprimer les directives de façon simple et brève.
- Prendre les décisions rapidement.
- Ne pas perdre de temps avec les détails. Les propositions du Coordinateur fournissent une direction au groupe, à chacun ensuite d'estimer comment remplir au mieux la tâche qui lui incombe. Les binômes jouissent d'une certaine autonomie, latitude, initiative et capacité d'adaptation, tant que leurs actions restent en corrélation avec le groupe et le plan.
- Veiller au respect des règles de sécurité, aux intervalles, à la formation, au déploiement, au mode de progression et à la transmission des informations vers les autres coordinateurs.

Un minimum d'autorité est indispensable (ni plus, ni moins).

Individualisme vs. Coopération

Dans la réalité, préférer partir au combat, seul ou en petit comité, alors qu'un plus grand nombre de combattants sont disponibles, est une alternative absurde et suicidaire.

L'airsoft, bien qu'étant une activité d'équipe, est très souvent pratiqué de façon solitaire. Chacun est plus concerné par sa performance personnelle (nombre de frags) que par la réalisation d'un objectif commun. Probablement des séquelles liées aux jeux vidéo et à un manque d'interventionnisme de la part de joueurs expérimentés et d'organisateurs.
À l'armée, dans la police, comme dans toutes les activités d'équipe, un individu opérant seul n'est pas concevable. Ce serait une source de problèmes considérables, ingérables et souvent fatals. De la solidarité, du partage, de la camaraderie, résultent une cohésion et une dynamique de groupe renforçant l'implication de chacun, l'audace et l'efficacité.
Les scénarios d'escarmouches n'insistent pas vraiment sur l'intérêt majeur de jouer en osmose. Les Orgas, au lieu d'accepter docilement de se laisser influencer par le Mouvement des Joueurs Individualistes, devraient insister sur un style de jeu où tous les membres d'une équipe sont interdépendants des autres.

Remarques

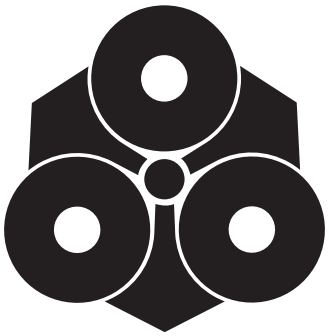
- Le binôme doit être l'élément constitutif minimum d'un groupe de combat.
- Lorsqu'une équipe dépasse les 12 joueurs, la nécessité d'une coordination se fait de plus en plus pressante, sous peine d'avoir un jeu confus.
- L'équipe la plus organisée, la plus structurée, et la plus communicante, est la plus avantagée.
- Nombreux sont les joueurs désireux de profiter des avantages tactiques d'avoir un Coordinateur.

Équilibrer

L'airsoft est et reste un jeu de tir (cela ne veut pas dire qu'il faut le prendre avec légèreté). Tout excés de discipline militaire ou de jeu de rôle serait déplacé et inapproprié.

Chaque joueur reste libre de choisir son degré de participation (ou de non participation) dans un groupe (dans le respect de la convivialité, des règles du jeu et de sécurité).





LES FORMATIONS

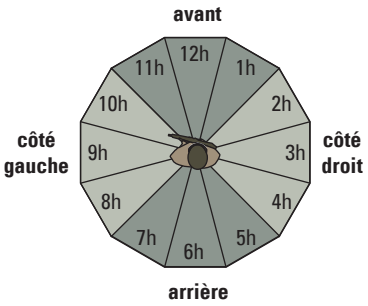
Les formations sont des articulations standardisées de groupes ; elles permettent au Coordinateur d'adapter rapidement la configuration de son groupe à la situation et au terrain.

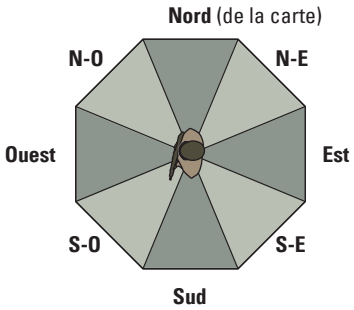
- Les joueurs ne sont pas tenus de maintenir une formation parfaite en permanence, celle-ci étant influencée par le terrain et la progression.
- Les changements de formation doivent être effectués rapidement ; ils sont décidés et dirigés par le coordinateur, verbalement ou par des signes de la main.
- Les formations s'appliquent quelle que soit la taille du groupe, de l'équipe ou du platoon et peuvent se combiner (par exemple un groupe en ligne, avec sur chaque flanc un groupe en colonne).

SECTEURS DE SURVEILLANCE

Les joueurs d'un même groupe se répartissent l'observation du terrain en Secteurs de Surveillance, afin d'assurer l'observation dans toutes les directions ou d'une zone potentiellement plus dangereuse. Les limites de secteurs se chevauchent pour plus de sûreté.

La désignation d'un point se fait par rapport :
- à sa propre position : "Sur mes 12 h!"
- à la position du destinataire : "Sur tes 4h!"
- au nord de la carte : "Au sud-sud est!".

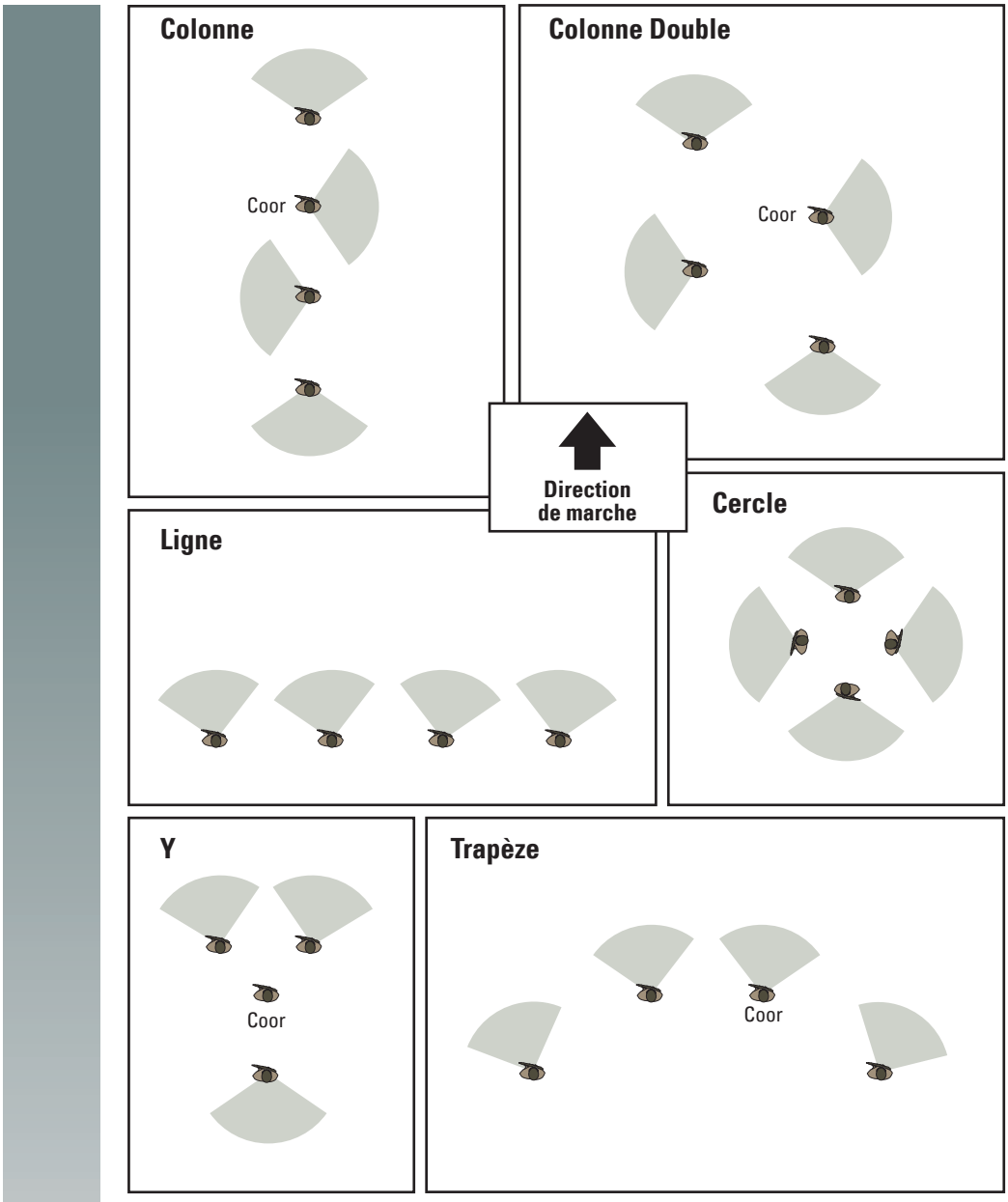




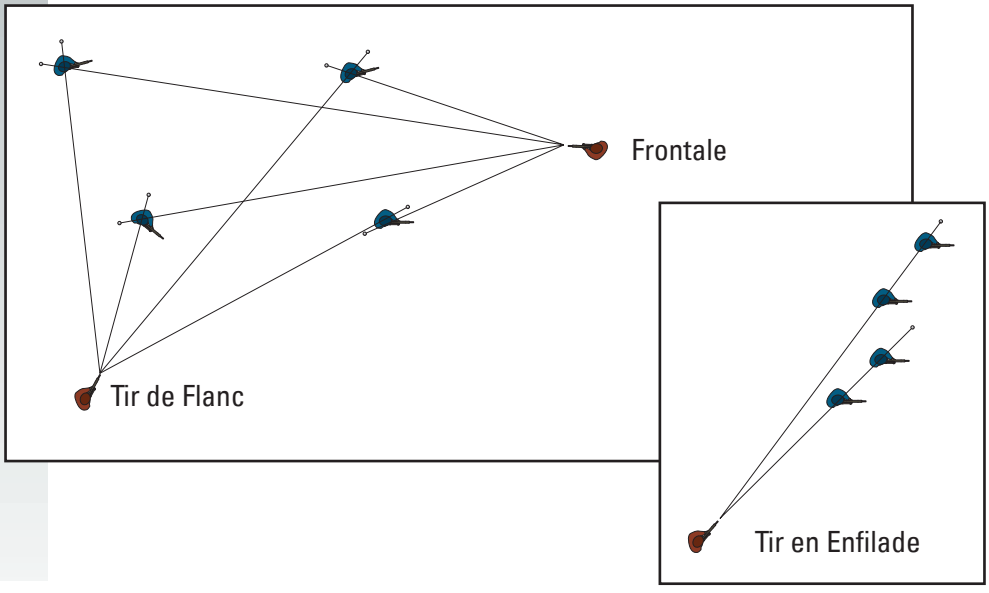
FORMATIONS	SITUATION	APPLICATIONS
marks M coor C radio R saw S Colonne	Quand le contact avec l'adversaire n'est pas imminent, quand la vitesse est prioritaire ou quand le terrain ne permet que difficilement une autre formation.	La puissance de feu est principalement concentrée latéralement. Au contact, la colonne peut rapidement se transformer en ligne ou tout autre formation.
M C R S Colonne Double		Cette formation permet de progresser rapidement de part et d'autre d'un chemin ou de faire face simultanément à deux directions.
Ligne	Avancer au contact en concentrant la puissance de feu vers l'avant.	- Franchissement d'une crête ou d'un cheminement. - Couverture d'une large zone de terrain. - Réduction de la vulnérabilité aux tirs frontaux (mais flancs plus exposés).
M C R S Trapèze	Assure une protection latérale.	Formation adoptée si une attaque sur un flanc est suspectée.
S M C R Y	Formation moins exposée que la ligne, permet d'avancer en concentrant la moitié de la puissance de feu vers l'avant.	Pour une progression agressive et dynamique.
C Cercle	Utilisée pour les zones découvertes face à une menace multidirectionelle ou à une halte.	

Formations

FORMATIONS DE DEPLACEMENTS, SECTEURS DE SURVEILLANCE



VULNERABILITE DES FORMATIONS SELON LA DIRECTION DE L'ATTAQUE





TECHNIQUES DE BASE

Les joueurs, qu'ils soient postés ou en mouvement, seuls ou en groupe, doivent toujours être en mesure de faire usage de leur réplique.
Un joueur, même s'il est offensif, cherche à éliminer un adversaire par des tirs précis depuis une position de tirs protégée. Il progresse furtivement et évite un affrontement en sa défaveur.
Perdurer et remplir son objectif implique :
- d'appliquer les techniques de déplacement tactique
- de gérer ses efforts
- de rester vigilant

PRINCIPES TACTIQUES DU DEPLACEMENT

S'orienter/Connaître le Terrain : Il faut savoir se repérer, où aller, dans quelle direction avancer, où se situe l'objectif, les caractéristiques du terrain (chemin, bois, cours d'eau) ainsi que ses aménagements (limites, fortifications, Camp de Base, Zones, etc.).

Progresser à Couvert : Profiter de toutes les possibilités de protections ou d'écrans disponibles. Ne pas hésiter à faire un détour pour en profiter.

Mode Patrouille (Patrol Mode) — Quand il n'y a pas de danger imminent, la progression se fait généralement en marchant, les étapes sont espacées.
Moins exigeant en termes d'énergie, le mode patrouille permet des déplacements lents avec un luxe de précautions. Ce type de déplacement est la base de la progression en milieu urbain ou forestier.

Mode Alerte (Alert Mode) — En cas de suspicion d'une présence adverse, la progression se fait généralement par bonds, en courant (vitesse modérée). Sélectionner par avance la prochaine position offrant un couvert ainsi que l'itinéraire le plus approprié pour s'y rendre. Les étapes sont rapprochées. Éviter au maximum la station debout.

Mode Prêt (Ready Mode) — Idem que pour le mode alerte, mais la course est plus rapide.
Avec cette technique, l'adversaire n'aperçoit que brièvement sa cible.

Respect des Intervalles : Garder une certaine distance avec ses équipiers. Des joueurs trop proches les uns des autres forment une cible facile. Les joueurs doivent s'efforcer de conserver de 3 à 6 mètres entre eux (excepté en CQB). Cette distance variant en fonction de la taille du groupe, du terrain et de la formation. L'impératif étant de maintenir un contact visuel avec au moins un équipier.

Tiger Mode

Dans ce mode, le joueur se concentre sur une approche furtive de sa cible. Il ne porte que l'essentiel de son équipement (1st line), afin de limiter le bruit, la tension musculaire et de privilégier la mobilité.

Les mouvements sont lents, calculés, réfléchis. Les sens sont aux aguets. Les déplacements sont espacés par des pauses réservées à l'écoute et à l'observation, tout en limitant les chances d'être détecté. Faire ces pauses, au minimum dans une position et un endroit pas trop à découvert, au mieux à l'abri d'un couvert ou d'un écran.

- Exige du temps et de l'énergie.

FORMES DE DEPLACEMENT

La progression peut s'effectuer de différentes manières. Le choix de l'une de ces techniques dépend de la situation tactique et du terrain. C'est le Coordinateur qui choisit le type de déplacement.

Marche

On va simplement du point A au point B en mode patrouille. Un binôme de Reco précède le reste du groupe et détermine la vitesse de progression. Si les éclaireurs s'arrêtent, toute la formation stoppe, si les éclaireurs avancent, la formation avance.

Bonds

C'est une technique simple et fondamentale. Pendant qu'un joueur ou un groupe se déplace, un autre, posté, le couvre.
Employé chaque fois que le contact avec l'adversaire est imminent ou établit. La taille des bonds varie selon la situation et le terrain.

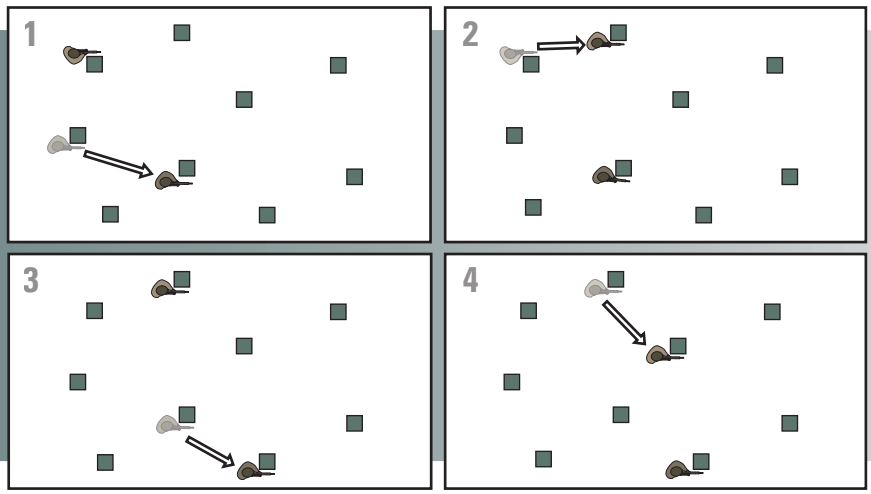
Courts (successive bounding overwatch)
La moins rapide des deux techniques, mais la plus sûre. Un joueur avance, se poste, observe, avant de donner le signal (ok) à son binôme qui va, à son tour, avancer jusqu'au même niveau, se poster, observer, avant de donner le signal à son binôme. Le processus se répétant ensuite.

Longs (alternating traveling overwatch)
Méthode plus rapide, mais moins sûre (illustration page suivante). Un joueur avance, se poste, observe, avant de donner le signal (ok) à son binôme qui va à son tour avancer en le dépassant, se poster, observer, avant de donner le signal à son binôme. Le processus se répétant ensuite.

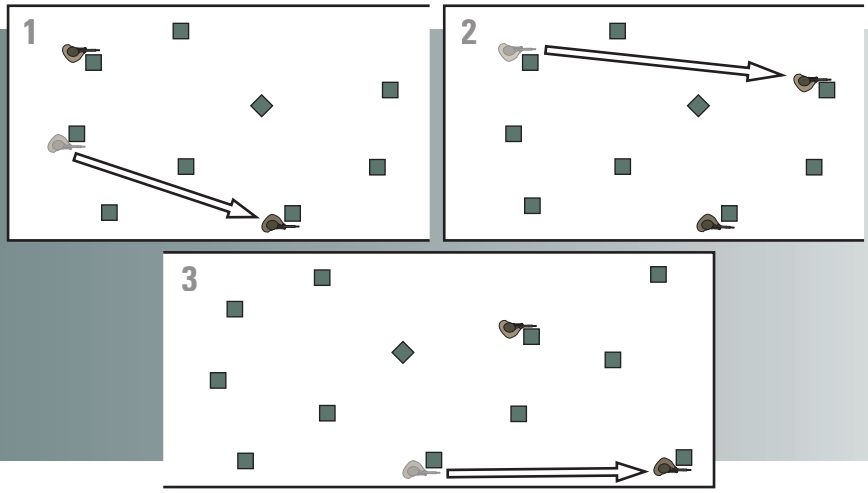
Remarques

- Ces techniques peuvent être employées en alternance pour rendre moins prévisible les déplacements, ou répondre à un impératif lié au terrain ou à la situation.
- Ces techniques restent identiques pour des groupes progressant conjointement : un premier groupe assurant la protection d'un second groupe puis se déplaçant à son tour d'un seul mouvement sous la protection du second groupe.
- L'élément (joueur ou groupe), posté et assurant la protection, adaptera son volume de tir à la situation.

BONDS COURTS



BONDS LONGS



Repli

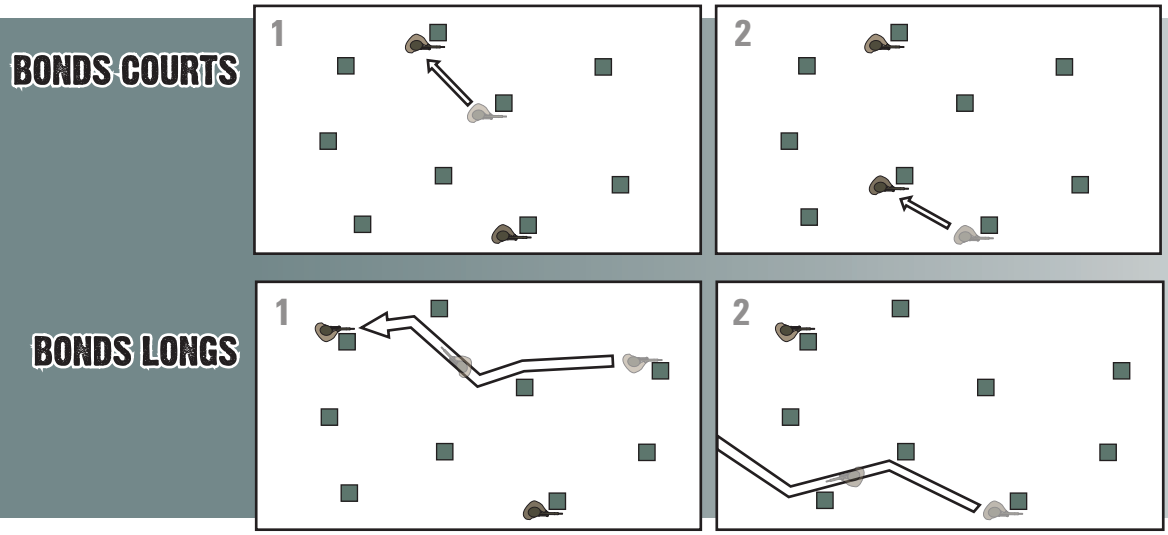
Les déplacements en bonds restent parfaitement valables pour un repli.
Courts, le joueur qui entreprend son déplacement vers l'arrière reste face à l'adversaire.
Longs, la vitesse étant privilégiée, le joueur tourne le dos à l'adversaire et cours en zigzag en essayant de placer des obstacles entre lui et l'adversaire.

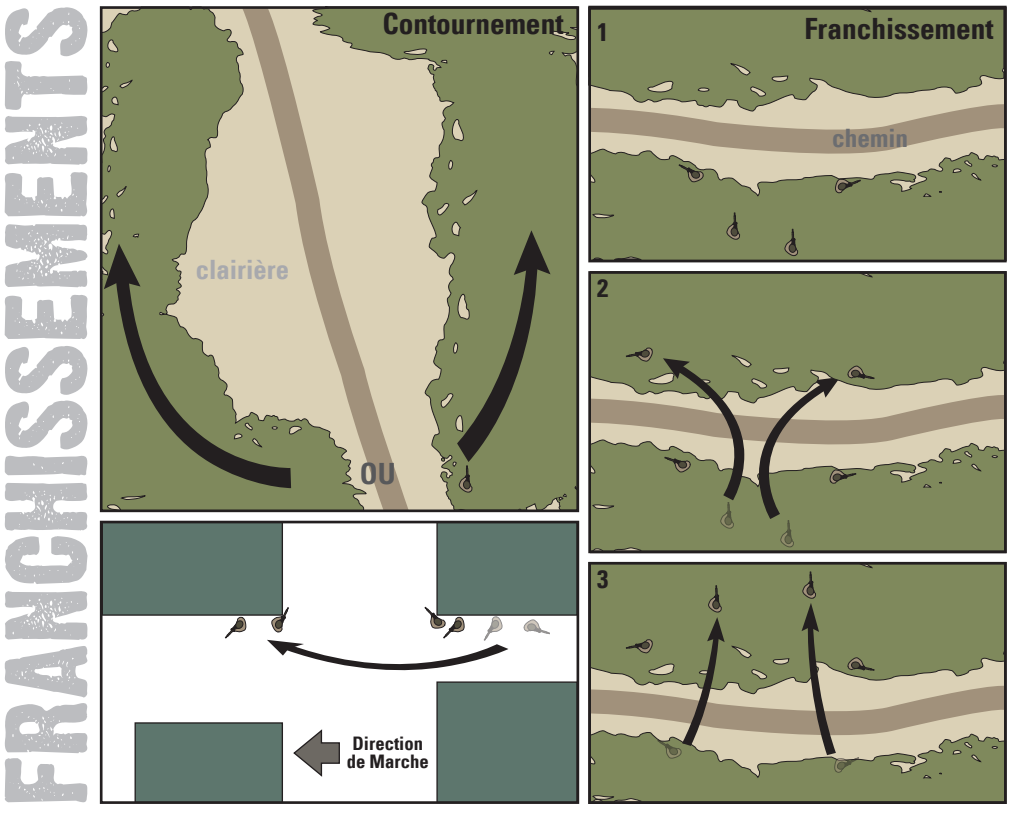
Dépassement d'une Zone Découverte

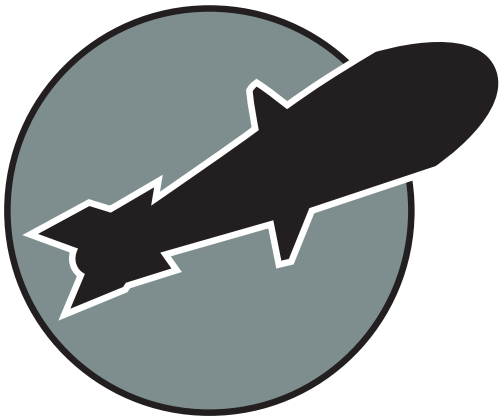
La vulnérabilité d'un groupe augmente lorsqu'il doit progresser à travers une zone découverte. Ces zones sont fréquemment surveillées par l'adversaire, la situation exige donc un surcroît de précautions.

Contournement : Il se fera par un côté, sans scinder le groupe.

Franchissement : Un binôme assure la sécurité latérale pendant le passage des autres.







L'attaque et la défense résument les deux actions fondamentales du combat. De la pertinence de leur choix dépend bien souvent l'issue d'un combat.

LES TYPES D'ATTAQUES

Attaque Frontale

Exécutée afin de profiter d'une opportunité dans le dispositif ou par manque de temps et d'un plan plus élaboré.
Les attaques frontales peuvent causer de lourdes pertes dans le rang des attaquants. Il vaut mieux éviter d'y recourir à moins que la situation ne s'avère favorable et qu'un avantage tactique (initiative, surprise, puissance de feu) en augmente les effets.

Attaque de Flanc

Pendant qu'un binôme fixe l'adversaire, le second binôme effectue un détour (discrètement) afin de porter une attaque décisive sur le flanc exposé de l'adversaire.

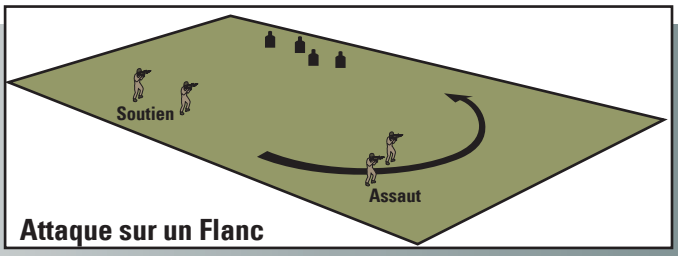
Attaque en Tenaille

Les deux flancs de l'adversaire sont attaqués simultanément. Cette attaque exige une bonne communication entre les groupes d'assaut pour la synchronisation et éviter les tirs amis.

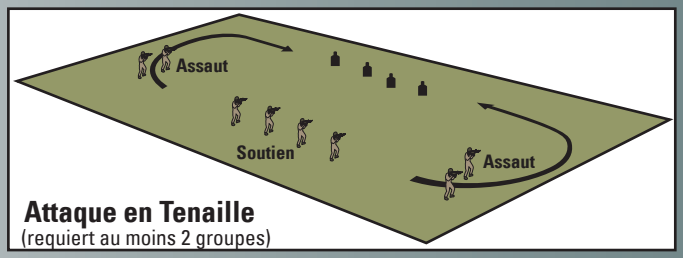
Attaque à Revers

Un large contournement est entrepris afin de surprendre l'adversaire de dos.

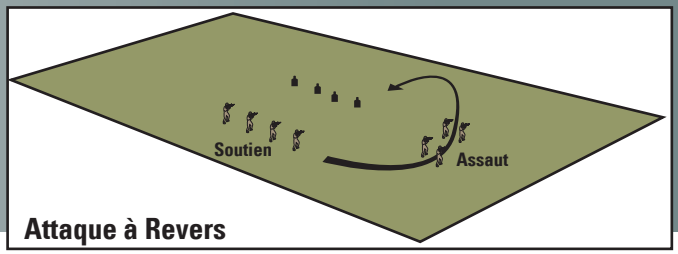
ATTAQUES PAR CONTOURNEMENT



Attaque sur un Flanc



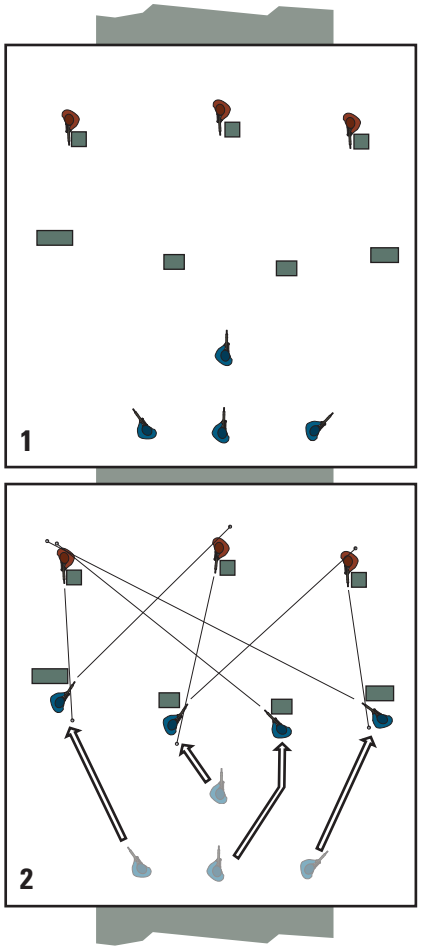
Attaque en Tenaille
(requiert au moins 2 groupes)



Attaque à Revers

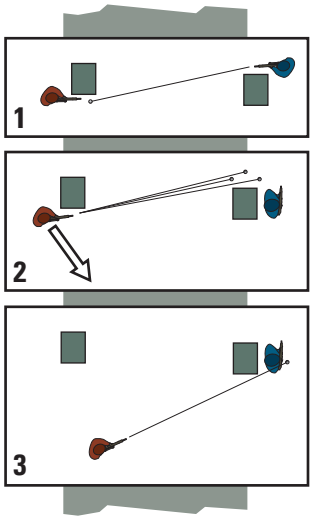
TIRS CROISES

Privilégier les positions autorisant le tir croisé. Cette tactique a deux avantages :
- le tireur est moins exposé.
- l'adversaire se focalise sur ce qui se passe en face de lui.



DEBORDEMENT D'UN COUVERT

Un couvert devient inefficace si le joueur abrité derrière perd le contact visuel avec un adversaire offensif.



EMBUSCADE

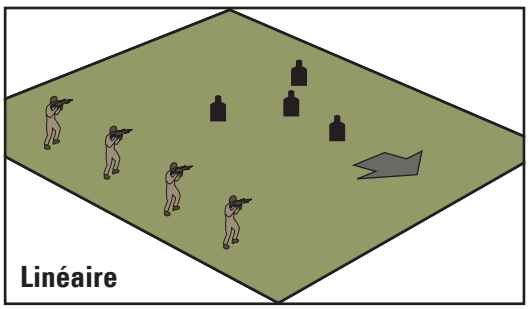
Une Embuscade est une attaque surprise, depuis une position embusquée, sur un adversaire en déplacement ou immobile. L'élément de surprise combiné à un tir précis et nourri peut éliminer un adversaire avant que celui-ci n'ait le temps de réagir.
En airsoft la portée pratique des répliques fait qu'il est relativement aisé de détecter les premiers éléments d'un dispositif d'embuscade.

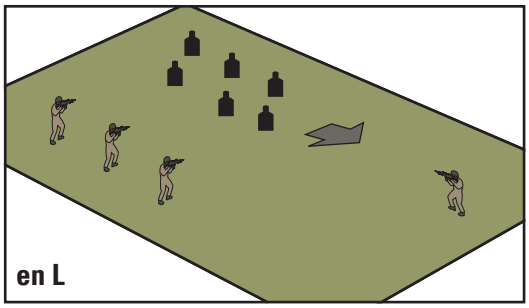
Embuscade Préparée : Le trajet de l'adversaire est connu (ou pressenti) et une bonne marge de temps est disponible. Ce type d'embuscade est censé causer de lourdes pertes.

Embuscade Improvisée : Une opportunité (lorsque l'adversaire engage un repli ou une poursuite) est mise à profit pour tendre rapidement une embuscade.
L'Embuscade Improvisée ne dure que le temps d'infliger des pertes dans les rangs adverses avant de se replier. L'effet de surprise s'estompant rapidement.

Configuration Linéaire : Le groupe embusqué est réparti sur une ligne parallèlement au trajet de la cible. Simple et rapide à mettre en place.

Configuration en L : Un Tireur de Précision ou d'Élite fait face à la cible. Il donne le signal d'attaque.





Éléments Clefs

Dissimulation : Le groupe en embuscade doit être bien dissimulé et protégé.

Kill Zone : C'est une zone à découvert ou offrant peu de couverture à l'adversaire, vers laquelle convergent les tirs des attaquants.

Signal d'Attaque : Le Coordinateur décide du moment le plus opportun pour donner le signal de déclenchement de l'attaque.

Si toutefois, un élément en embuscade commence à tirer avant le signal, tout le reste du groupe passe immédiatement à l'attaque.

À noter que l'emploi de mines augmente l'efficacité du dispositif.

Terminologie

Trois termes sont souvent employés :

Tir de Couverture

Encore appelé Tir de Soutien,d'Appui, de Suppression ou de Protection. Il consiste en un tir fourni et continu ayant pour but de diminuer la capacité de riposte de l'adversaire, de gêner son organisation et sa cohésion. Profitant de cette neutralisation temporaire des tirs adverses, un élément ami peut progresser.

Couvrir

Signifie se tenir prêt à un Tir de Couverture sur toute menace se présentant dans le Secteur de Surveillance pendant le mouvement d'un élément ami dans ce même secteur.

Fixer

Exercer sur l'adversaire une pression suffisante (en tirant) pour lui interdire tout mouvement.

TECHNIQUES SPECIFIQUES AU CQB

A) Approche Agressive

Rapide et audacieuse, elle est réservée à au moins un binôme. L'effet de surprise joue un rôle capital, il sera perdu après le premier contact. Exige un niveau d'énergie élevé et continu (dynamisme, combativité).

B) Approche Furtive

Technique de progression lente, précautionneuse et discrète, misant sur la non-détection et l'effet de surprise. Plus facile seul ou en binôme.

Remarques pour les Attaquants

- Tout le groupe doit chercher à pénétrer dans la pièce aussi vite que possible, sans saccades, ne stoppant sa progression qu'une fois toute menace neutralisée ou le Point de Domination atteint.
Les Points de Domination sont les endroits d'une pièce d'où l'attaquant peut couvrir et surveiller.
- Le seuil de la porte est la Kill Zone du défenseur, l'endroit le plus dangereux pour les assaillants.
- Chaque membre du groupe se voit affecter un Secteur de Surveillance.
- Le groupe attend le signal de chaque membre signifiant qu'il est prêt à passer à l'action.
- Privilégier la communication par gestes.
- L'homme de tête (Point Man), entre dans la pièce, élimine la menace et opte pour aller à gauche ou à droite selon la situation (couverture potentielle, menace, portes, fenêtres).
- Les Points de Domination ne s'établissent ni devant une porte ni devant une fenêtre, où les silhouettes se détachent. À aucun moment un membre du groupe ne doit croiser la ligne de tir d'un équipier.
- La posture de combat est basse, ramassée. Le sprint n'est utilisé qu'en dernière extrémité.
- Nombreuses sont les techniques d'entrée, toutes présentent des avantages et des inconvénients.
- Dans la mesure du possible il est préférable de détecter et d'engager une cible depuis l'extérieur de la pièce.

Remarques pour les Défenseurs

- Les défenseurs connaissant bien les lieux peuvent anticiper les déplacements des attaquants.
- La promiscuité des combats entraîne un stress et une confusion qui peut être un atout pour les défenseurs.
- Ne pas concentrer tout un groupe dans une même pièce.
- Prendre position est attendre l'arrivée de l'adversaire (camper). En airsoft, contrairement à la réalité, un seul joueur peut bloquer ou éliminer tout un groupe.
- Utiliser le "mobilier" disponible afin de confectionner une barricade.
- Les cages d'escaliers font d'excellentes Kill Zones.
- Si le temps et les règles du jeu le permettent, placer quelques pièges.
- Privilégier les coins, les tirs croisés.

PASSAGE D'ANGLES ET DE PORTES

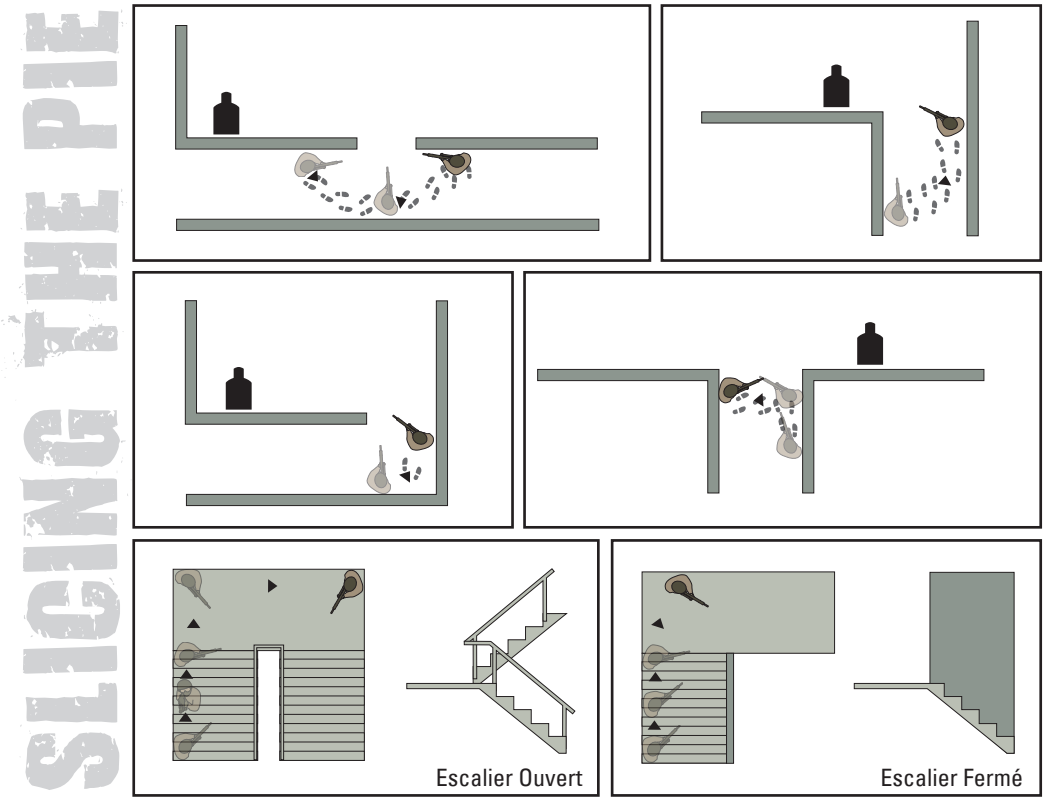
Slicing the Pie (Découper la Tarte)

C'est un mouvement qui permet d'observer précautionneusement et graduellement par-delà un angle ou un obstacle susceptible d'abriter un adversaire.

- Toujours maintenir une certaine distance entre l'angle du mur ou l'obstacle.
- Les grandes surfaces limitent cette technique et nécessitent une seconde technique en complément.

Cages d'Escaliers & Escaliers

Ce sont des endroits avec un fort potentiel de danger. Dans la mesure du possible, partir du haut des escaliers, la progression se faisant en descendant.

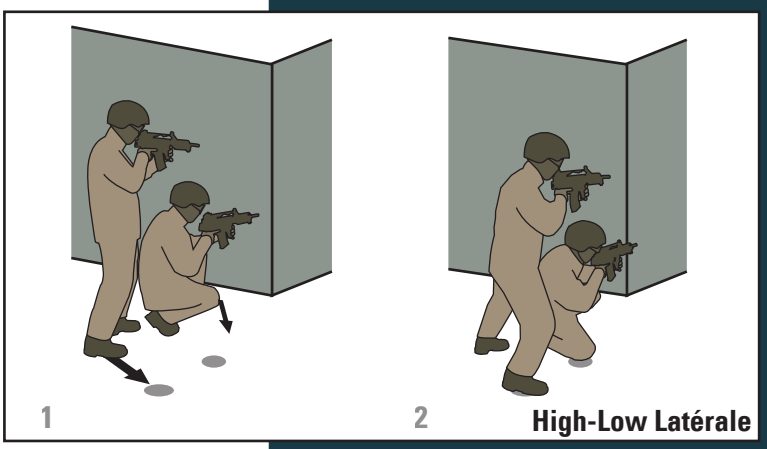


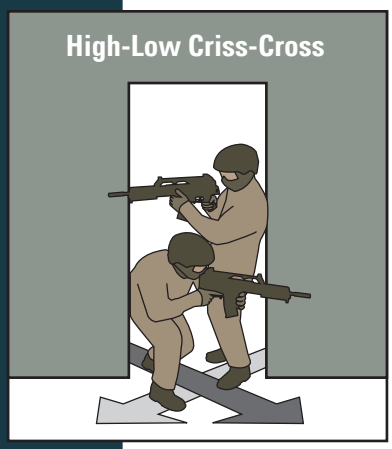
Grenade à Main et Bouclier

Une grenade à main lancée dans la pièce est un bon préambule à l'assaut.
Un Porteur de Bouclier, à l'avant du groupe, est très utile en CQB.

High-Low

Technique utilisée en binôme. Un joueur est en position haute pendant que l'autre est en position basse, les deux font face à la menace.
Une variante est possible à trois, le troisième joueur derrière est légèrement sur la droite (ou la gauche) du deuxième.



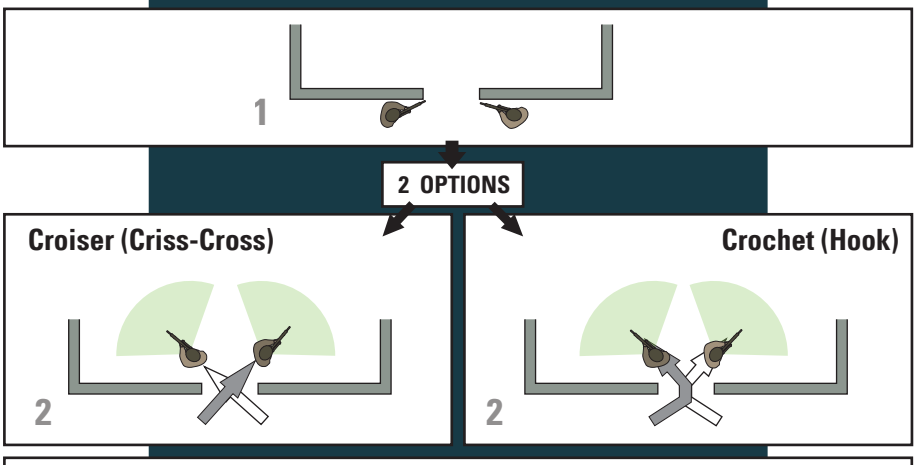


JETER UN COUP D'OEIL

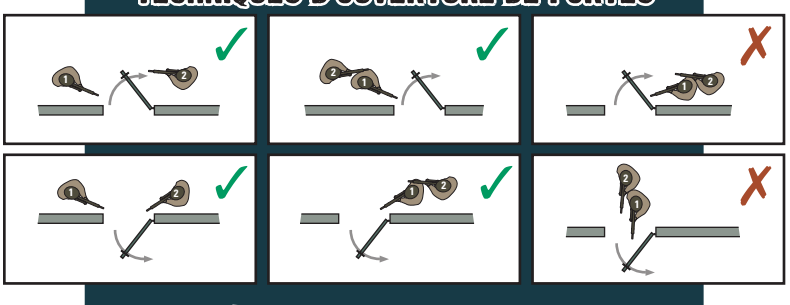


Mouvement consistant à regarder brièvement, prêt à tirer, dans la direction d'une menace potentielle. Pour une deuxième reconnaissance depuis le même endroit, varier la hauteur (alterner position debout/à genoux).

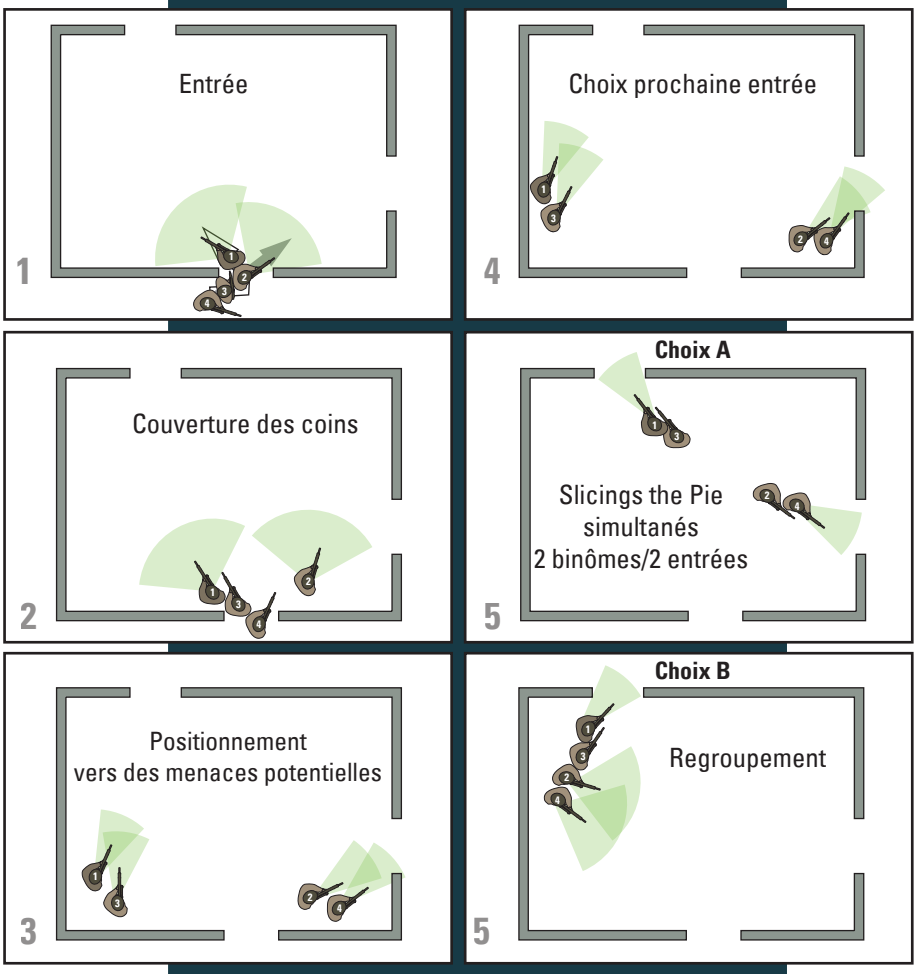
TECHNIQUES D'ENTREES EN BINOME



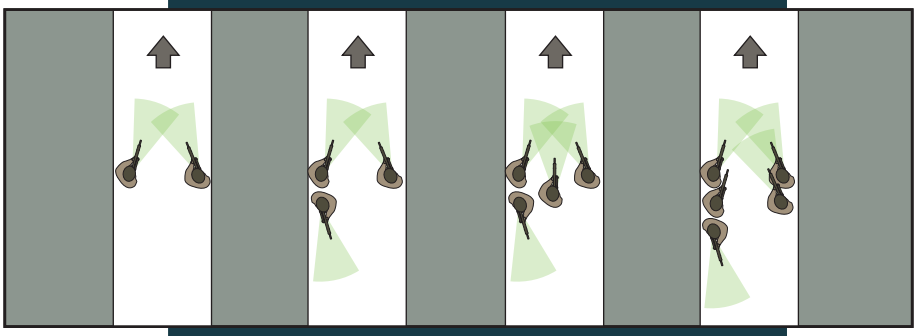
TECHNIQUES D'OUVERTURE DE PORTES



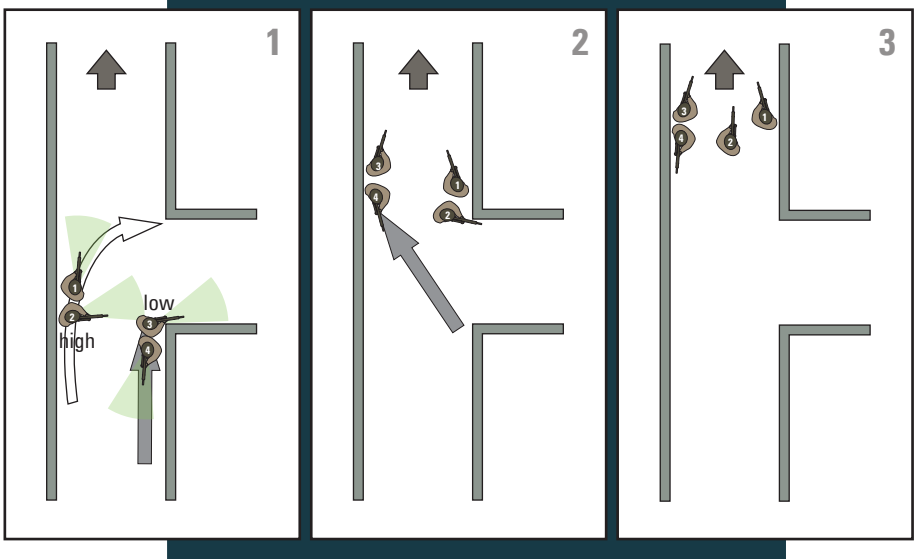
TECHNIQUES D'ENTREES EN GROUPE



PROGRESSION DANS UN COULOIR EN FONCTION DE LA TAILLE DU GROUPE



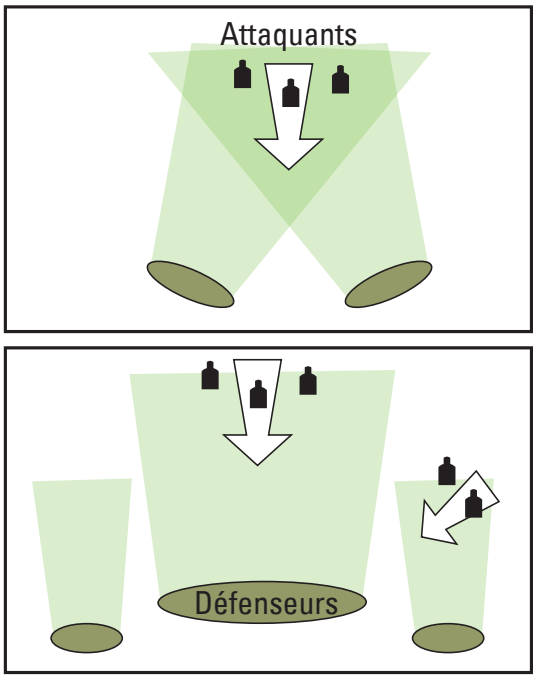
INTERSECTION





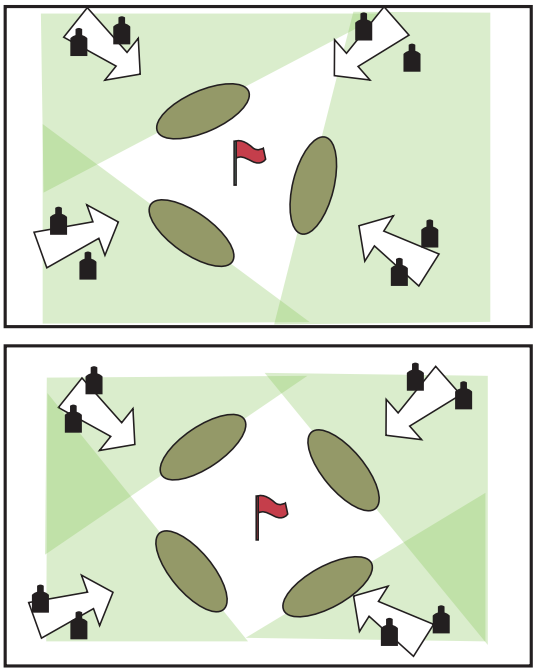
DEFENSE LINEAIRE

Le dispositif défensif prend la forme d'une ligne perpendiculaire à la direction de la menace. Le maximum de la puissance de "feu" est ainsi concentré vers l'avant.
Des éléments sont disposés en protection des flancs.



DEFENSE CIRCULAIRE

Utilisée lorsque la menace est multidirectionnelle.
Quel que soit le type de défense, il est préférable de prévoir des éléments de réserve qui viendront renforcer un point précis du dispositif ou remplacer les défenseurs éliminés.



TACTIQUES STANDARDS DE REACTIONS

Manœuvres basiques, codifiées, apprises et appliquées face à une situation type.
Tous les membres du groupe réagissent de concert en mettant en application une tactique apprise lors d'un entraînement commun (drills).
Les TSR garantissent que chacun connaît son rôle et réagit de manière rapide et appropriée avec le minimum de directives.

Réaction à un Contact Adverse

- Annoncer "Contact!" tout en cherchant à s'abriter et à riposter.
- S'assurer d'avoir un bon poste de tir.

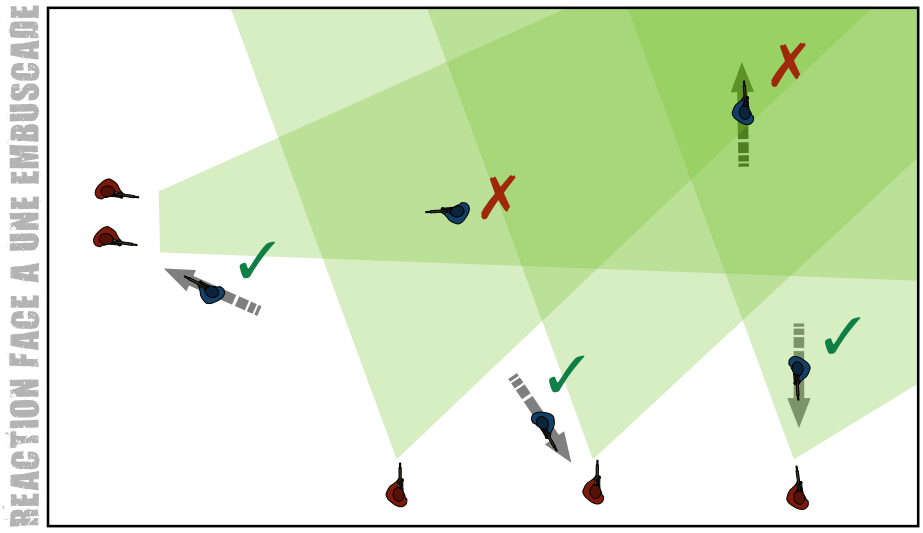
Réaction Face à une Embuscade

1. Chaque membre du groupe essaye de se ruer en dehors de la Kill Zone.
Il ne faut pas chercher à s'allonger, à jeter une grenade ou à s'informer. La priorité absolue et de quitter la Kill Zone aussi vite que possible.

2. Dès que la Kill Zone est quittée, engager les adversaires avec un tir nourri afin de contrarier leurs tirs vers la Kill Zone, de désorganiser leur dispositif et de les obliger à se replier ou à subir des pertes.

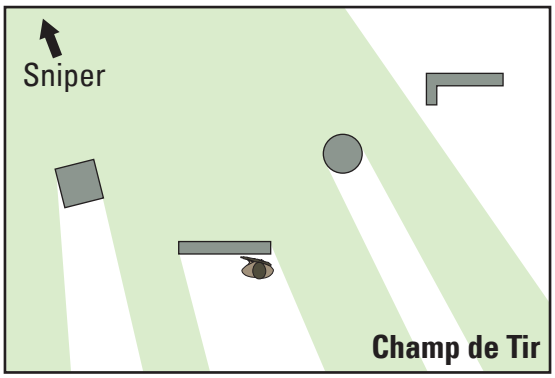
3. Le Coordinateur, une fois hors de la Kill Zone, organise une contre-attaque.

La réactivité, l'agressivité et la puissance sont déterminantes.



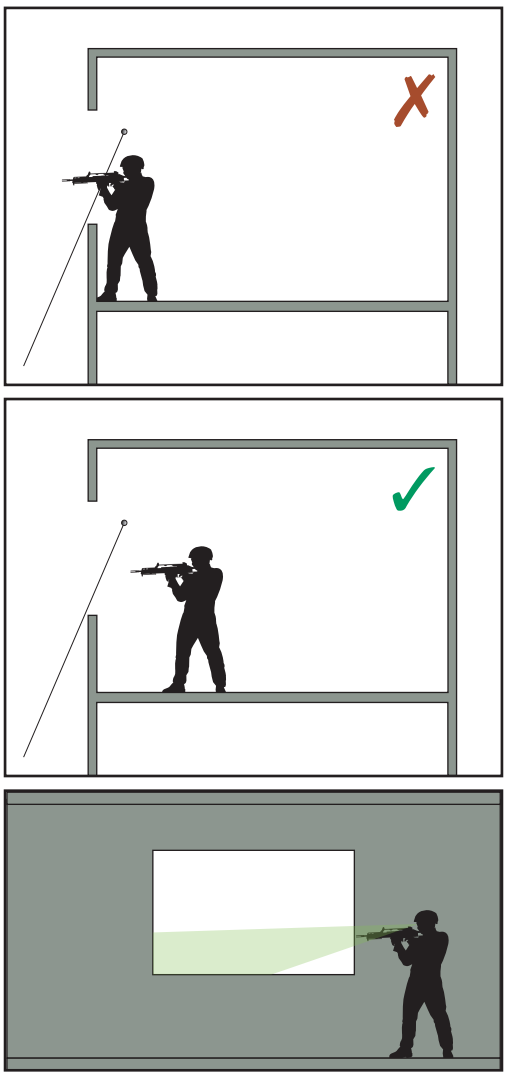
Réaction Face à un Sniper

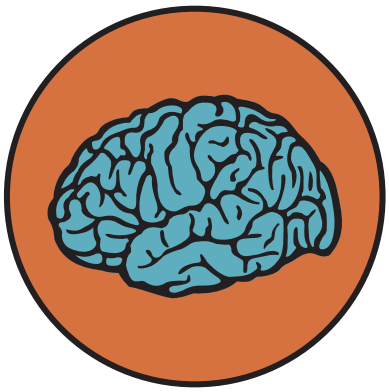
- Chercher immédiatement un couvert ou un écran. En terrain découvert, courir en zig zag.
- Annoncer "Contact!" et faire un compte rendu.
- Essayer de déterminer la provenance des tirs ou les endroits les plus propices à dissimuler un Sniper.
- Être patient. Ce n'est pas parce qu'il ne tire plus qu'il n'est plus là.
- Utiliser la technique "Jeter un Coup Œil".
- Une équipe collaborant à débusquer un Sniper (fixer, attaquer de flanc) est beaucoup plus efficace qu'un joueur solitaire.
- Certains Snipers portent une tenue de camouflage imparfaite.
- Tirer sur les éléments de la végétation susceptibles d'abriter le Sniper.



Se Poster à une Fenêtre

Un tireur situé en étage aura avantage à prendre du recul par rapport à une ouverture afin de rester dissimulé et d'éviter des tirs provenant de la base du bâtiment. Le tireur se place sur un côté de la fenêtre et surveille le côté opposé.





PRECEPTES DESTINES AUX COORDINATEURS

- Une prise de décision doit se faire sans hésitations (mais pas sans réflexion), question de crédibilité.
- Faire preuve d'une vaillance communicative.
- Maintenir une bonne communication.
- Rester à l'écoute de ses équipiers.
- Après la mission, discuter de ce qui peut être amélioré.

PREPARATION DE LA MISSION

Le Briefing

Checklist

- Quels sont les objectifs ?
- Où l'action va-t-elle se situer ?
- Quel est le temps imparti ?
- Combien de groupes amis et adverses ? Quel est leur point de départ ? Leur mission ?
- Quelles sont les règles optionnelles actives (médic, nombre de grenades, etc.) ?
- Qui sont les membres de l'équipe : nombre, spécialisation, expérience, style de jeu, équipement, etc.

Phase Pratique

Esquisser un Plan

- Analyser la mission. Faire le point des informations et parcourir la carte.
- Tous les membres de l'équipe/groupe participent à l'ébauche du plan, mais c'est le Coordinateur qui sélectionne le plan qui lui semble le meilleur.
- Estimer (en comptant large) le temps nécessaire à chaque phase de la mission.
- Envisager un plan B. Que faire si... ?
- Prévoir des Points de Ralliement (endroits où se retrouver en cas de dispersion).
- Le plan doit rester simple, ouvert, adaptable, opportuniste et évolutif.

Constituer les Groupes – Constituer les binômes, demander quels sont ceux qui sont volontaires pour constituer le groupe assaut, le groupe de défense, de réserve, etc.

Assigner les Objectifs – Chaque groupe se voit attribuer une mission. Tracer les grandes lignes sur la carte.

Mémoriser – Le Coordinateur s'assure de connaître les alias et les spécialisations de chaque membre de son groupe (les bandes patronymiques facilitent la chose).

Procédures Radio – Attribuer les indicatifs radio pour chaque binômes/groupes/équipes. Éventuellement, les codes.

Concertation – Informer les autres Coordinateurs du Plan.

INITIATION DE LA MISSION

Reconnaissance – Le renseignement est un facteur déterminant. Selon la nature de la mission, une unité de Reco peut être chargée de collecter des informations sur l'adversaire (et de revenir intacte).

Préciser le Plan – Sur la base des renseignements fournis par l'équipe de Reconnaissance, l'ensemble des Coordinateurs remanient, ajustent et modifient le plan.
Le plan peut se contenter d'être virtuel, il n'a pas forcément besoin d'être couché sur papier.

la Planification

Elle permet de gérer les forces disponibles en cherchant à les économiser, d'ajuster ses forces aux objectifs utiles et de faire face aux retournements de situations.
Elle englobe trois éléments :
- Conception des phases successives du plan,
- Coordination des moyens disponibles,
- Contrôle de l'exécution du plan.

Conception du Plan

A) Les phases du Plan

L'approche : consiste à déplacer les forces du secteur de départ (Point d'Insertion, Camp de Base) vers un secteur où le contact devient probable. La formation adoptée consiste à se garder de tous côtés, plus particulièrement dans la direction supposée de l'adversaire. La reconnaissance peut prendre une importance décisive dans cette phase de jeu.

L'instant décisif : moment où se produit un évènement tel que ses conséquences rendent probable la victoire.

L'exploitation : survient lors de l'instant décisif, toutes les forces sont engagées pour précipiter la victoire.

B) Objectifs

L'objectif Principal : c'est celui que doit atteindre l'équipe pour gagner la partie.

Les Objectifs Intermédiaires : ce sont toutes les actions réussies que devra accomplir une équipe afin de remplir l'objectif principal.

C) Conception Sommaire du Plan

1. Les 4 formes d'Offensives :

L'Attaque Frontale – Les joueurs se portent en avant par le chemin le plus direct et engagent l'adversaire sur toute la ligne de front. Cette tactique débouche sur un combat d'usure. Les deux équipes se fixent mutuellement.

La Percée – Une équipe attaque sur un front très étroit. Elle crée une brèche, l'élargit, ouvrant ainsi le chemin vers l'objectif ou une prise à revers.

L'Enveloppement – L'équipe évite le contact frontal, en utilisant une mobilité supérieure, et attaque le flanc ou les arrières de l'adversaire.

L'Infiltration – Des groupes de combat essayent de se glisser discrètement dans le dispositif adverse, sans provoquer d'affrontement, pour y occuper des positions avantageuses, capables d'appuyer l'assaut qui aura lieu ultérieurement.

2. Combinaisons de manœuvres: par exemple, un enveloppement nécessite de fixer frontalement l'adversaire, le temps d'effectuer une attaque de flanc. Il faut toujours appuyer l'attaque principale par des attaques de diversion. Les combinaisons sont les éléments de la réussite.

3. L'importance du terrain : c'est très souvent le terrain qui dicte les formes de la manœuvre. Par exemple, il est impossible d'envisager une attaque en revers si l'adversaire est dos à une bordure du terrain.

Coordination des Moyens

Le Coordinateur cherche à :
- préserver son groupe,
- appliquer le plan.

Le Squad Coordinateur cherche à :
- économiser ses groupes,
- constituer une réserve,
- intégrer ses groupes au plan.

Les 3 principaux types de groupes de combat pour une offensive sont :

1) Reco – constitué d'un ou deux binômes, sa mission est d'évaluer l'adversaire, de reconnaître ses positions, de découvrir ses faiblesses, et ceci sans se laisser accrocher ou éliminer.

2) Assaut – déployé dans la Zone de Jeu principal, il aura à supporter la majeure partie de l'effort.

3) Réserve – déployé en retrait de la Zone de Jeu principal, viendra renforcer le groupe d'assaut lors de la phase d'exploitation.

Pour une action défensive les 3 principaux types de groupes de combat sont :

1) Security team – assure la protection latérale du dispositif.

2) Défense – constitue la partie essentielle du dispositif.

3) Réserve – déployé en retrait de la Zone de Jeu principal, viendra renforcer/remplacer les pertes du groupe défense.

Exécution du Plan

Le contrôle consiste à surveiller l'évolution des opérations, à rectifier les détails ne coïncidant pas avec la réalité observée et, en cas d'échec ou de revirement de situation, à faire face.

1. Contrôle du rythme des Opérations
Tout le problème consiste à maintenir la stabilité du rythme choisi. Il ne doit jamais être brutalement modifié.

2. Décision d'Engagement de la Réserve
Une réserve ne s'engage, ni inutilement, ni prématurément. Elle doit avant tout exécuter la mission pour laquelle on l'a créée, au moment et à l'endroit prévus par le plan.

Réassigner les Objectifs – Confirmer ou attribuer de nouvelles missions en fonction du plan arrêté.

Improvisation – Suivre le plan jusqu'au moment où un événement le rendra caduc. À ce moment, en élaborer un nouveau.

"J'adore qu'un plan se déroule sans accroc !"
Colonel John Smith

Définition de Raid – Un Raid est une attaque surprise contre une position adverse. L'approche se fait subrepticement; l'attaque est intense, brève et suivie d'un repli rapide.

LE DEBRIEFING

Après une mission, il n'y a qu'un seul moyen d'apprendre - en parler (auto-évaluation et avis des autres), analyser, évaluer l'efficacité des actions entreprises, imaginer des alternatives encore meilleures et réfléchir sur les aspects tactiques, techniques ou matériels à améliorer.

PRINCIPES TACTIQUES

"Une foule n'est pas plus une armée qu'un tas de briques n'est une maison." Sun Tzu

Simplicité

Un plan est de préférence simple dans son concept et dans sa réalisation, car plus il est complexe plus il a de chances d'échouer. Chaque joueur impliqué doit non seulement connaître son objectif mais aussi celui des autres, afin de saisir le plan dans sa globalité.

Surprise

Surprendre l'adversaire en déclenchant une attaque au moment et/ou à l'endroit où il est le plus vulnérable. L'adversaire, prit au dépourvu, est plongé dans la confusion et mettra un certain temps avant d'organiser une riposte efficace. L'approche est furtive ou agressive.

Mobilité

Couvrir rapidement une certaine distance, en attaque ou en repli, est un avantage majeur.

Agressivité

Définit la fréquence, la célérité et l'intensité de l'action. Profitant de l'élément de surprise, l'attaquant exerce une pression continue sur son adversaire, compliquant une réaction efficace.

Audace

Parfois, une opportunité se présente, une brèche est momentanément ouverte dans le dispositif de l'adversaire. Cette erreur peut être exploitée par une attaque instantanée et agressive.

Rythme

Les actions doivent se faire au rythme approprié, parfois rapidement et à brefs intervalles, d'autres fois rapidement mais entrecoupé de pauses, ou bien encore lentement et ponctuellement, selon la situation et le plan.

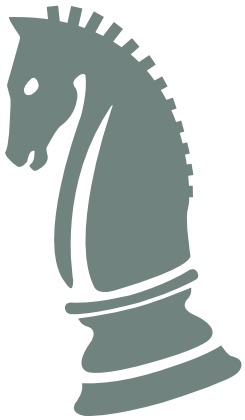
Force vs. Faiblesse

Appliquer sa force contre la faiblesse de son adversaire. Éviter la force de l'adversaire.

Flexibilité/Opportunité

La recherche d'une brèche dans son propre dispositif et celui de l'adversaire est continuelle. Une brèche est rarement permanente et en profiter exige flexibilité, réactivité, audace et vitesse. Le plan est suivi avec détermination tout en restant souple, prêt en quelques instants à être modifié pour une offensive ou une défense inspirée par une opportunité.

"Celui qui gagne la bataille est celui qui commet le moins d'erreurs." Napoléon Bonaparte



Patience

Un tireur embusqué ne tire pas forcément immédiatement sur une cible. Il attend de voir si la cible est seule, il ne trahit sa position qu'une fois certain d'infliger le maximum de pertes, ou d'éliminer l'adversaire sans être repéré.

La Mission

Ne jamais perdre de vue son objectif. Souvent on peut voir les équipes se limiter à du deathmatch alors que leur mission peut consister en tout autre chose, comme récupérer un objet ou exfiltrer un VIP.

Être Imprévisible

Aucune tactique ne fonctionne à chaque fois. L'adversaire finit par trouver une parade.

Connaissance du Terrain

Connaître les spécificités du terrain, sa nature, ses limites et l'emplacement des éléments marquants du relief, afin de choisir le meilleur itinéraire, la meilleure zone d'embuscade ou de défense, ou bien encore d'évaluer la situation du point de vue de l'adversaire.
Très souvent les limites de la ZJ sont utilisées pour progresser ou se mettre en défense en fermant un côté au contournement adverse.

Sécurité

Affecter des éléments de sécurité pour les flancs et l'arrière.

Coopération

Les membres d'un groupe travaillant en concert triompheront du meilleur des joueurs solitaire. Des études de l'USMC ont prouvé qu'un binôme est plus efficace au combat que cinq combattants individuels.

TACTIQUES DE DECEPTION

Diversion

C'est une manœuvre qui va attirer l'attention de l'adversaire dans une autre direction.

Feintes

Faire croire à l'adversaire quelque chose alors qu'en réalité l'objectif est différent.

Feindre une Attaque
Une fausse attaque est menée pour attirer l'attention de l'adversaire, pendant qu'un autre groupe attaque/infiltre le lieu.

Feindre une Retraite
Après une brève attaque, l'attaquant se repli en espérant attirer dans une embuscade son poursuivant ou de lui faire quitter une zone.

LA TACTIQUE SELON SUN TZU

(célèbre général chinois)

Préceptes Généraux

Vous feindrez quelquefois d'être faible et d'avoir peur. afin que vos adversaires, ouvrant la porte à l'orgueil, viennent ou vous attaquer mal à propos, ou se laissent surprendre eux-mêmes et se fassent tailler en pièces.

Feignez le désordre, ne manquez jamais d'offrir un appât à l'adversaire pour le leurrer, simulez l'infériorité pour encourager son arrogance, sachez attiser son courroux pour mieux le plonger dans la confusion : sa convoitise le lancera sur vous pour s'y briser.

Hâtez vos préparatifs lorsque vos adversaires se concentrent ; là où ils sont puissants, évitez-les.

Plongez l'adversaire dans d'inextricables épreuves et prolongez son épuisement en vous tenant à distance.

Il est essentiel que vous connaissiez à fond le lieu où vous devez combattre.

Si le lieu que vous avez dessein de choisir est autant à la portée des adversaires qu'à la vôtre, s'ils peuvent s'y rendre aussi aisément que vous, il s'agit de les devancer.

Une armée sans éclaireurs est un homme sans yeux ni oreilles.



Préceptes pour l'Attaque

Si, après avoir longtemps attendu, vous ne voyez pas que l'adversaire se dispose à sortir de son camp, sortez vous-même du vôtre ; par votre mouvement provoquez le sien, donnez-lui de fréquentes alarmes, amenez-le à commettre quelque imprudence dont vous puissiez tirer profit.

Lorsque l'adversaire est uni, divisez-le ; et attaquez là où il n'est point préparé, en surgissant lorsqu'il ne vous attend point.

Pour être certain de prendre ce que vous attaquez, il faut donner l'assaut là où il se protège mal.

Rendez-vous dans des lieux où l'adversaire ne puisse pas soupçonner que vous ayez dessein d'aller. Sortez tout à coup d'où il ne vous attend pas, et tombez sur lui lorsqu'il y pensera le moins.

Faire en sorte que l'adversaire ignore toujours le lieu où il aura à combattre, et de lui dérober avec soin la connaissance des postes qu'il fait garder.

Si, lorsque les adversaires prennent la fuite, ou qu'ils retournent sur leurs pas, ils usent d'une extrême diligence et marchent en bon ordre, ne tentez pas de les poursuivre ; ou, si vous les poursuivez, que ce ne soit jamais ni trop loin, ni sur un terrain inconnu.

Si, lorsque vous avez dessein de livrer la bataille, les adversaires restent dans leurs retranchements, n'allez pas les y attaquer, surtout s'ils sont bien retranchés.

Que l'adversaire ne sache jamais comment vous avez l'intention de le combattre, ni la manière dont vous vous disposez à l'attaquer, ou à vous défendre. Car, s'il se prépare au front, ses arrières seront faibles ; s'il se prépare à l'arrière, son front sera fragile ; s'il se prépare à sa gauche, sa droite sera vulnérable ; s'il se prépare à sa droite, sa gauche sera affaiblie ; et s'il se prépare en tous lieux, il sera partout en défaut.

Préceptes pour la Défense

Si, croyant qu'il n'est pas à propos de livrer le combat, vous voulez l'éviter, tenez vous dans vos retranchements, et disposez-vous à soutenir l'attaque et à faire quelques sorties utiles.

Laissez se fatiguer l'adversaire, attendez qu'il soit ou en désordre ou dans une très grande sécurité ; vous pourrez sortir alors et fondre sur lui avec avantage. Faites faire à l'adversaire le plus de division qu'il se pourra. S'il se partage en dix corps, attaquez chacun d'eux séparément avec votre armée toute entière.

5 Sortes de Dangers

La Témérité, l'hardiesse irréfléchie conduit le combattant à prendre de grands risques, à s'exposer sans nécessité, et vers sa perte.

La Peur, une trop grande attention à conserver ses jours ; on n'aurait garde de s'exposer ; tout fait ombrage, tout fait peur ; on est toujours en suspens, on ne se détermine à rien, on attend une occasion plus favorable, on perd celle qui se présente, on ne fait aucun mouvement.

La Colère. Un combattant qui ne sait pas se modérer, qui n'est pas maître de lui-même, et qui se laisse aller aux premiers mouvements d'indignation ou de colère, ne saurait manquer d'être la dupe des adversaires. Ils le provoqueront, ils lui tendront mille pièges que sa fureur l'empêchera de reconnaître, et dans lesquels il donnera infailliblement.

Le Défaitisme. Un combattant ne doit pas se piquer mal à propos, ni hors de raison ; il doit savoir dissimuler ; il ne doit point se décourager après quelque mauvais succès, ni croire que tout est perdu parce qu'il aura fait quelque faute ou qu'il aura subit quelque échec.

La Paresse. Un combattant qui se montre paresseux, qui ferme les yeux sur son manque de rigeur, qui craint pour son confort, est un combattant propre à tout perdre. Il est naturel d'avoir des peines. Faites en sorte de n'être jamais oisifs, il faut toujours avoir quelque occupation. Procurez-vous des peines et du travail, mais jusqu'à un certain point.

LA TACTIQUE SELON MIYAMOTO MUSASHI

(célèbre guerrier japonais)

Certains pensent qu'étudier la Voie de la tactique ne peut servir à rien au moment où l'on en a besoin. S'il en est ainsi, il faut alors s'exercer à la tactique de telle façon qu'elle soit utile à n'importe quel moment et il faut qu'elle soit applicable à tous les domaines.

Deviner et Contrecarrer les Intentions de l'adversaire

Cela signifie contrarier ses intentions, l'empêcher d'exécuter son plan. Dans un combat, il est mauvais d'être manœuvré par un adversaire et d'agir en retard. Il faut vouloir, par tous les moyens, manœuvrer notre adversaire selon notre volonté.
En conséquence, comme vous-même, votre adversaire en a aussi l'intention. On ne peut y parvenir sans avoir au préalable saisi ses intentions. Dans la tactique, on arrête tous les coups que s'apprête à porter l'adversaire, on déjoue toutes les fentes qu'il s'apprête à exécuter, et on sait se dégager avant qu'il n'effectue une prise. Lorsque nous sommes face à un adversaire, il faut parvenir à percevoir ses intentions avant qu'elles ne se concrétisent. Si votre adversaire passe à l'assaut stoppez-le, s'il veut organiser une défense, attaquez-le. Portez un coup dès que votre adversaire s'apprête à vous attaquer et empêchez-le de mener à bien une seconde attaque.

Jauger l'Adversaire

Il faut comprendre l'école à laquelle appartient l'adversaire, juger de son caractère, discerner ses points faibles de ses points forts. Prendre des initiatives différentes de ceux que l'adversaire attend. Sentir les hauts et les bas dans la cadence de l'adversaire.

Coup de Grâce

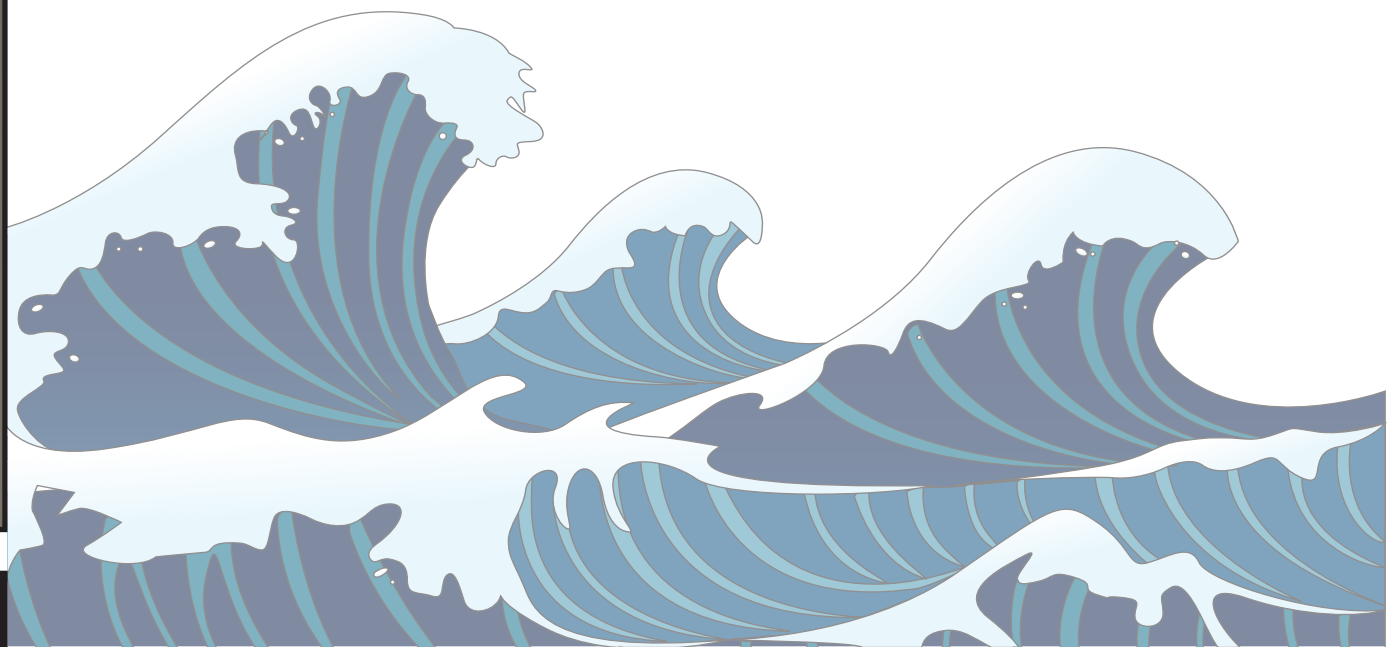
Il est important de pourchasser, sans délai, un adversaire qui se repli. Si vous perdez du temps à souffler pendant cet effondrement, alors vos adversaires auront le temps de se restaurer.
Si votre coup n'est pas décisif, le duel sera tiède.

Éviter la Stagnation

Lorsque votre adversaire et vous même avez les mêmes idées, que vous êtes à égalité et que vous stagnez, abandonnez vite l'idée première : il est important d'enlever la victoire selon un moyen efficace, inattendu de vos adversaires.

Les Écoles du Vent

Mon école est très différente des autres. Les autres écoles utilisent leur tactique pour gagner leur vie. Ainsi, ils donnent de l'éclat à leur apparence, enjolivent et commercialisent leur tactique et ils se trouvent complètement en dehors de la vraie Voie. Pour ces gens, la tactique se borne à l'escrime et ils pensent parvenir à la victoire uniquement par la seule manipulation du sabre, la discipline du corps et l'habileté manuelle.





SAFETY

- L'emploi des pièges est à l'appréciation des orgas.
- Un modèle de chaque piège doit être testé et approuvé par les orgas.
- L'enfouissement des pièges (et mines) est strictement interdit.
- Les pièges ne doivent pas présenter de dangers intrinsèques (ex: les pièges à rongeurs avec un ressort puissant capable de blesser les doigts du piègeur).
- Les fils pièges doivent céder après déclenchement.
- Interdiction de planter un piquet à un emplacement susceptible de faire trébucher un joueur.
- Les pièges seront obligatoirement manipulés avec une protection du visage et des gants.
- Spécialisation interdite aux joueurs débutants.

Il y a deux sortes de pièges : les antipersonnels et les alarmes. Les antipersonnels sont capables d'éliminer un ou plusieurs adversaires, et de ralentir sa progression par la crainte qu'ils inspirent. Les alarmes préviennent simplement de l'approche d'un adversaire.

Usages

Pièges et mines sont particulièrement efficaces en défense pour :

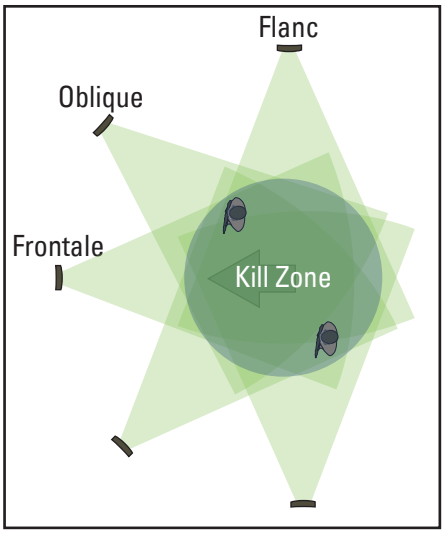
- Ralentir l'adversaire.
- Donner l'alerte.
- Dissuader l'adversaire d'utiliser une zone à l'abri des tirs directs.
- Compléter un dispositif d'embuscade.
- Assurer la protection provisoire d'un camp de base, d'un bivouac.
- Contrarier une poursuite.

Placement

Les pièges sont généralement placés :

- À l'intérieur ou autour de bâtiments, d'installations ou d'un périmètre de défense.
- Sur un point de passage : route, chemin, sentier, couloir, portes.

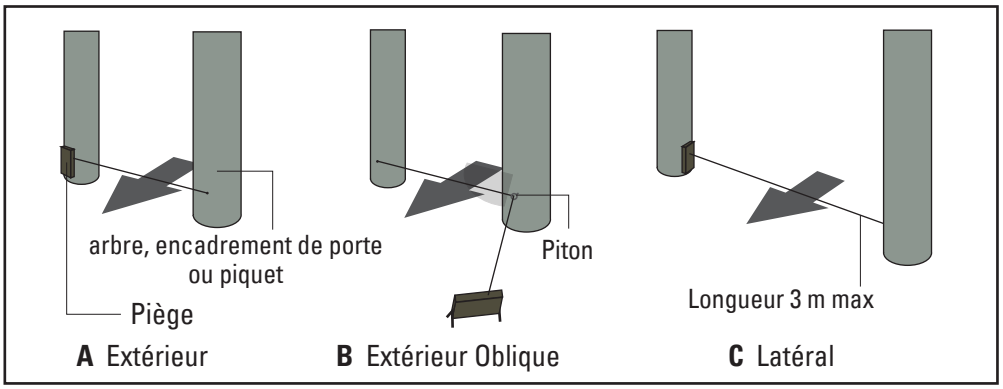
PLACEMENTS D'UNE MINE CLAYMORE



Remarques

- Choisir un emplacement en imaginant les déplacements et le point de vue de l'adversaire.
- Être créatif en plaçant un piège, de façon à surprendre l'adversaire.
- Garder présent à l'esprit les possibilités d'un déclenchement par un joueur ami.

PLACEMENTS DES PIEGES FILAIRES



- Communiquer l'emplacement des pièges et mines au Coordinateur ou aux autres membres de l'équipe
- Récupérer tous les pièges et toutes les mines à l'issue du jeu.
- Ne pas perdre de temps à élaborer des pièges indétectables ou difficiles à désarmer. Les pièges rudimentaires fonctionnent tout aussi bien. Même si un piège est découvert et désamorcé, son but est en partie atteint
- Pièges et mines équipés d'une sécurité sont préférables. La sécurité n'est ôtée qu'une fois l'installation terminée.
- Ne pas oublier d'indiquer son nom sur chaque piège (en cas de perte).

Déclencheur

Un déclencheur peut être fabriqué à partir de plastique, de bois, de métal.
Le Déclencheur doit être simple et fiable.

Fil Piège

- Les fils de pêche sont trop élastiques pour faire de bon fils pièges. On peut acheter sur Internet un rouleau de fil piège de qualité ou se contenter de ficelle en lin (quitte à le teindre).
- Les fils piège seront tendus de 15 à 30 cm du sol, pas moins, pas plus, pour des raisons d'efficacité et de sécurité.
- Le piégeur doit être absolument certain que son fil piège ne résistera pas au passage de la cible, qu'il ne deviendra pas un obstacle susceptible de faire trébucher le joueur.
- D'une longueur maximale de 3 mètres.
- Le parcours du fil piège doit être aussi rectiligne que possible, avec au maximum, un angle droit (et surtout pas d'angle fermé ou de parcours tortueux).

Dissimulation

Le corps du piège sera d'une couleur camo et il sera placé où il ne peut être vu de l'adversaire, éventuellement recouvert d'un écran végétal léger (artificiel ou naturel).

Tactiques de Déception

Attirer un joueur vers un piège avec un leurre (une pièce d'équipement, par exemple).
L'adversaire finira par croire que chaque leurre (même un "faux") est un piège.
Faire croire qu'il y a un piège là où il n'y en a pas (et inversement).

Détection et Désamorçage

La détection des pièges passe par une attention soutenue, plus particulièrement à l'approche d'une zone propice au placement d'un piège.
Une fois détecté, une mine ou un piège, doit être soit désamorcé (en coupant le fil piège ou en l'actionnant à l'aide d'un crochet au bout d'une drisse), soit signalé.

Grenades à Main

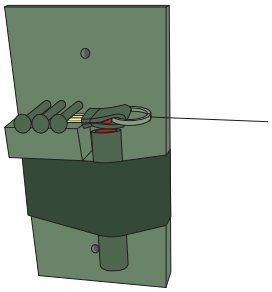
Peu de modèles de grenades à main d'airsoft sont employées pour élaborer un piège. Peu de modèles autorisent un délai de déclenchement réglable à 1s. Des dispositifs plus économiques et pratiques existent (et feront l'objet d'un développement ultérieur dans ce manuel).

Signalétique

Une signalétique peut être placée à proximité d'un piège détecté, ou dans la direction de marche opposée à celle de l'adversaire pour prévenir les alliés de la présence d'un piège.

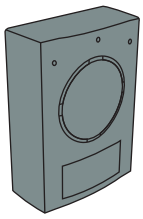


MINE ALARME
2 plaques en bois séparées par de la mousse, munies de contact électrique, d'une micro batterie Li-Po, d'un pétard avec inflammateur électrique. Si quelqu'un marche dessus le circuit se ferme et déclenche l'explosion du pétard.



MINE ALARME
Exemple de mine simple et très bon marché, constituée d'allumettes et de leur grattoir, d'un pétard à friction, 3 vis, et un peu de bois. Un fil piège déclenche l'allumage d'un pétard.

Détecteur de Passage



Détecteur de Passage sensible à la lumière. Une série de bips retentissent lorsque quelqu'un passe dans le faisceau.
- Fonctionne avec des piles.
- Inopérant dans l'obscurité.
- Installation très simple et très rapide.
- Plus efficace en CQB.

KIT DU PIEGEUR

- **Mines antipersonnels (+ recharge)**
- **Systèmes d'alarme**
- **Outils (petit marteau, tournevis, petite pinces coupantes et universelles)**
- **Fil piège**
- **Rouleau d'adhésif**
- **Clous, vis (de diverses tailles)**
- **Lampe frontale**
- **Liens en plastique**
- **Signalétique**
- **5 m de paracorde+crochet**

Un Arsenal qui a ses limites

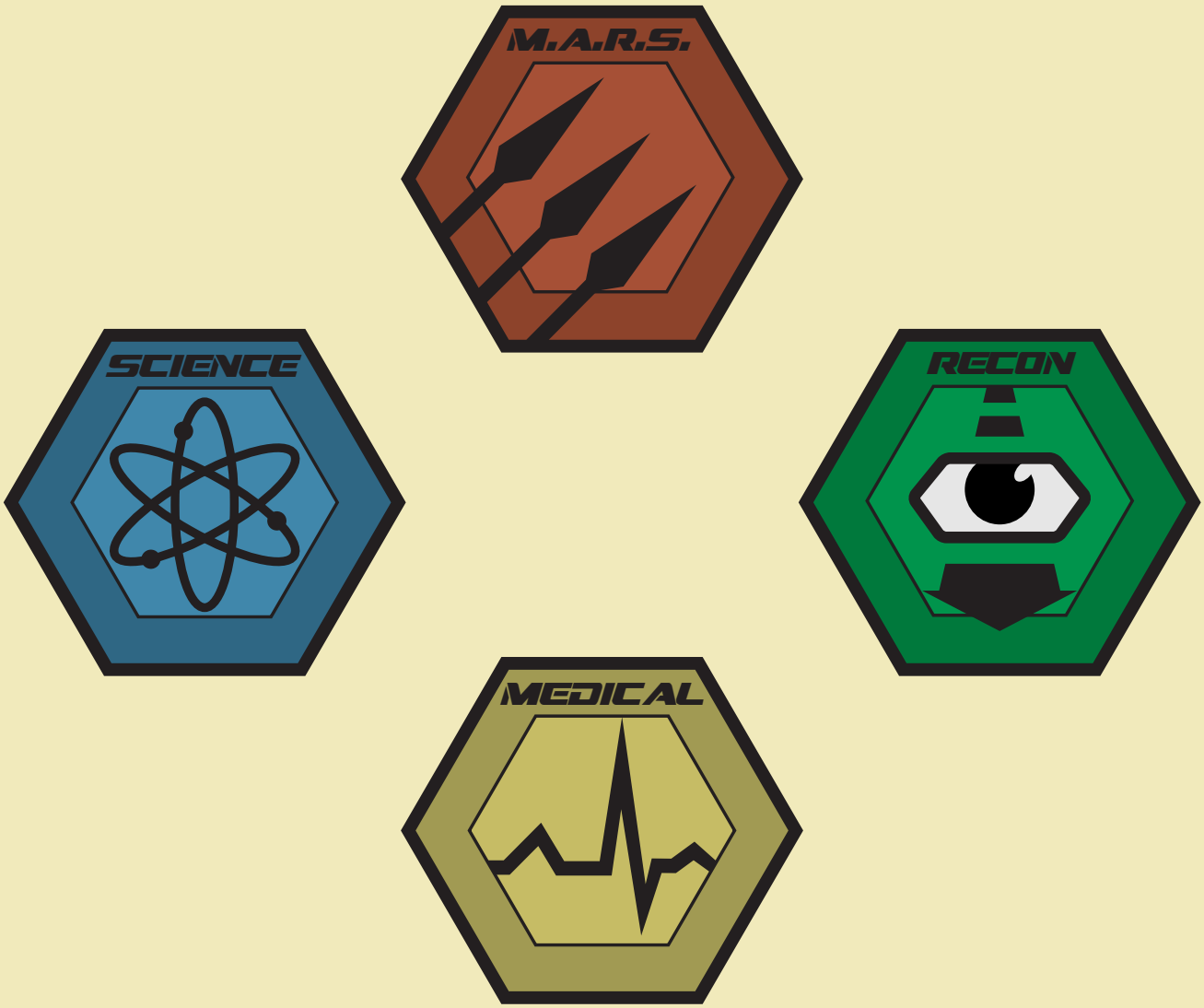
La majorité des pièges d'airsoft, vendus ou fabriqués artisanalement ne sont pas retenus ici. Ils sont soient beaucoup trop chers, soient pas assez fiables, soient pas pratiques ou/et peu efficaces, trop longs à installer, ou encombrants.

(INTENTIONALLY BLANK)

CONFIDENTIAL

TM 1-1

CRYONITECH INDUSTRIES, TRAINING DIVISION



THE MOREAU PROJECT

CONFIDENTIAL

www.Kaboom-Airsoft.com
Le site dédié aux aides de jeu gratuites

TMP

The Moreau Project est une proposition de contexte fictif crédible, flexible, neutre, servant de toile de fond à des scénarios d'airsoft.

Il s'agit d'une adaptation d'un jeu de rôle de table, The Morrow Project, édité en 1980 par Timeline LTD.

The Moreau Project est un monde où le fantastique, l'impossible deviennent possibles, à l'instar des postulats de base d'innombrables films et romans. L'apocalypse laisse un monde prêt à renaître sous une nouvelle forme. Toutes les digressions sont possibles, étayées par un minimum de réalisme et de cohérence.

INTRODUCTION

Le 26 février 2019, le professeur Moreau, bio ingénieur exceptionnel, annonce à son conseil d'administration qu'il maîtrise dorénavant toutes les étapes de la cryogénisation humaine. Grâce à la nanotechnologie, le processus devient simple, économique, parfaitement fiable.

La NASA, l'armée, la santé, l'industrie agroalimentaire, les transports et bien d'autres, s'empressent d'investir dans cette technologie révolutionnaire.

Trois années viennent de s'écouler, l'invention du Pr Moreau est largement répandue à travers le globe. La cryogénisation est utilisée à grande échelle dans de nombreux secteurs industriels et économiques.

Mais plus que la cryogénisation c'est la nanotechnologie qui propulse l'humanité dans un nouvel âge industriel. Elle est devenue omniprésente, indispensable.

Les nanomatériaux utilisés dans le domaine médical sont des cellules artificielles, de quelques dizaines de nanomètres, capables de cibler des cellules et de les altérer.

LA PESTE NANOKI



En novembre 2026, des extrémistes à la solde d'un obscur consortium, parviennent à reconfigurer des nanoparticules destinées au secteur médical. Ces nanoparticules, sortant d'une chaîne de production japonaise, sont désormais capables de se répliquer et d'infecter l'espèce humaine. Elles sont conçues pour provoquer au bout de 5 mois des dommages fatals à leur hôte.

Le plan est rapidement découvert mais aucun traitement, et pratiquement aucune mesure ne parvient à stopper les Nanoki. Seules les villes appliquant un isolement aussi radical que brutal, obtiennent un répit. 3/4 de la population mondiale va donc succomber aux nanoparticules tueuses (nanokillers).

Le monde sombre dans le chaos, l'humanité se déchire, la loi martiale est proclamée dans l'ensembe des pays, les catastrophes écologiques s'enchainent.

LE PROJET MOREAU



Avant que la pandémie ne devienne totale, le Pr Moreau parvient à convaincre les dirigeants de Cryonitech de se lancer dans un ambitieux projet de sauvetage.

Des containers renfermant des tubes de cryogénisation sont enterrés sur des sites soigneusement choisis. Chaque container abrite une équipe spécialisée, avec son matériel de base, dont la mission, après une période de 28 semaines de vie suspendue, sera d'aider les survivants. 28 semaines étant la période estimée nécessaire pour que le chaos cède la place à l'accalmie.

Les emplacements des containers (les bases secondaires) sont tenus secrets. Pour des raisons de discrétion et de sécurité, le matériel, les véhicules et les armes lourdes sont stockés loin des bases secondaires.

Toutes les stations secondaires du Projet Moreau sont gérées par un ordinateur. La Prime Base transmet les directives aux ordinateurs des stations secondaires via un réseau Intranet.

Toutes les stations secondaires sont indépendantes sur le plan énergétique et abritent une réserve importante de nourriture, de matériel de soins, de munitions, et d'équipement divers.

LES ÉQUIPES

Le personnel du Projet Moreau est recruté parmi la population non-contaminée. Les volontaires acceptés à l'issue des tests de qualifications suivent une courte formation avant d'être dispatchés vers une station secondaire. Le recrutement est très large, le Projet Moreau ayant un besoin vital de personnel.

Tous les groupes sont autonomes et disposent d'un armement conventionnel léger afin d'assurer leur défense rapprochée.

RECON

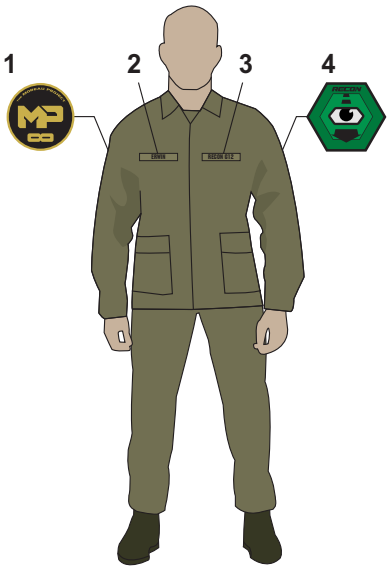
Ont pour mission de partir en reconnaissance afin d'observer l'environnement, les populations, leurs modes de fonctionnement et les moyens technologiques dont elles disposent. Informations qui seront utiles aux autres groupes et à l'élaboration d'un plan d'aide.

MARS

Les équipes MARS (Military Assistance, Rescue & Security)) sont spécialisées dans le combat. Elles sont en charge de la protection des autres groupes et la neutralisation de toute menace armée.

MEDICAL

Leur vocation est d'assurer un soutien médical et sanitaire.



1. Écusson The Moreau Project
2. Bande patronymique
3. Indication d'unité

AUTRES UNITÉS

D'autres unités spécialisées telles que Science, Engineering, Agricultural, Command, Logistical, Frozen Wacth, font parties de TMP, mais d'un moindre intérêt pour le jeu d'airsoft.

L'ÉQUIPEMENT

Les containers de cryogénisations du Projet Moreau sont implantés dans nombreux pays industrialisés. Tous les modèles d'uniformes postérieurs à 1980 sont donc envisageables. Idem pour les répliques. L'essentiel étant d'avoir une tenue identique pour l'ensemble d'un groupe.

THE CONSPIRACY OF MALTHUS PEARSON

Le Projet Moreau a de puissants adversaires. Leur conception du futur de l'humanité est très éloignée de celle du Pr Moreau. Pour eux le Projet Moreau constitue un obstacle qu'il faut détruire. Ils envoient un commando saboter la Prime Base alors que les équipes TMP ont déjà initié leur long sommeil. L'ordinateur central parvient, avant d'engager le dispositif d'autodestruction, à placer les stations secondaires en mode verrouillage. Elles sont désormais coupées du réseau, livrées à elles-même. Hélas, les assaillants ont réussi à récupérer les données relatives aux localisations des dépôts de matériel et à dérégler le compte à rebours des caissons de cryogénisation (nouveau délai avant réveil déterminé par le scénariste; de 1 à 100 ans).

LE NOUVEAU MONDE

TMP est un monde où toutes les variations, toutes les possibilités, tous les développements sont possibles. TMP est un outil, un cadre qui s'adapte aux choix du scénariste. Les joueurs ont la possibilité d'être un groupe TMP ou non et d'évoluer dans le monde post apocalyptique esquissé par le Projet Moreau.

Des survivants peuvent avoir formés des communautés maîtrisant une technologie de pointe, ou au contraire avoir régressé. Le pouvoir peut être détenu par des chefs de guerre régnant sur une tribu ou une secte ou être aux mains d'un gouvernement totalitaire dirigeant une cité-état. Une seule certitude, bandes armées, soldats et rebelles, s'affrontent sur une *terra incognita*... ■



The Morrow Project 4th Edition

Références Internet

www.airsoftcanada.com
www.arniesairsoft.co.uk
http://filairsoft.com
www.pqacairsoft.com
www.sja.org.uk
http://firstaid.webmd.com
www.airsoftsociety.com
www.everycitizenasoldier.org
www.outdoors.org
http://en.wikipedia.org
www.theairsoftgun.net
www.airsoftforum.com
www.airsoftica.com
www.timelineltd.com
www.thesupplybunker.net/morrow.htm
www.millionmonkeytheater.com/MorrowProject/Morrow-Project.html
http://victorian.fortunecity.com/kensington/212/morrow.html
http://morrow-industries.com/morrow-project-blog/?page_id=148
www.t2k13.com
http://paizo.com/store/downloads/93GamesStudio
www.fantasygamesunlimited.net/shop/?cart=66279&cat=2
www.batteryuniversity.com
www.redwolfairsoft.com
www.airsoftica.com
www.alliedforcesairsoft.com
www.mechbox.com
www.airgundepot.com
http://mercairsoft.blogspot.com
www.hrta.ie
www.practicalairsoft.co.uk
www.airsoftretreat.com
www.airsoftpacific.com
www.airsoftireland.com
http://ezinearticles.com
http://utahairsoft.com
http://wiki.airsoftcommunity.co.uk
www.affronter.org/
www.unique-ezine-articles.com
www.tridentairsoft.com
www.answers.com
www.quarterbore.com
www.airsoftgi.com
http://reviews.ebay.com
www.slingsonly.com
www.MilSim.com
www.houtsenterprises.org
http://dslyecxi.com
www.theppsc.org
http://atacs.wordpress.com
www.expeditionguide.com
www.sunspiders.com/cqb.htm
www.hrta.ie
http://pubtalkpress.blogspot.com/
http://unconventional-airsoft.com/
www.geocities.com/bluequartz20022002/aegupgradeguide-contents.html
www.youtube.com
www.sg12.org/
http://chasseurdesanglier.com
http://tireironscorner.blogspot.com
www.fieggen.com/shoelace/index.htm
http://sites.google.com/site/cpfcarrot/flashlight_guide#introduction
www.candlepowerforums.com
www.bbbastard.com
www.airsofteur.com
www.ftad.fr/airsoft.php
http://airsoftdrome.free.fr
http://hlafteam.free.fr
www.airsoft77.com
http://jhonairsoft.blogspot.com
www.scatterbrainsquad.com
www.france-airsoft.fr
www.korrigan-joo.levillage.org/
www.sniperland.net
http://independance.team.free.fr
www.expemag.com
www.airsoft44.com
http://furrtek.free.fr/?a=mosfets
www.ni-cd.net
www.fftir.asso.fr/
http://psychos.xooit.fr
http://anbu-airsoft.forumactif.fr
http://snipairsoft.bestoforum.net
http://ffat.forumactif.com
http://tgace.wordpress.com
www.forum-airguns.com
www.legifrance.gouv.fr
www.expemag.com
www.ana.asso.fr
www.gunlight.org
www.tea-and-medals.co.uk
http://ezinearticles.com/?Airsoft-Tips
www.wikihow.com
www.airsoftoutletnw.com
www.airsoftohio.com/forum
www.spokaneairsoft.com
http://makoevents.com
www.maineairsoft.org
www.alleycatscratch.com
www.costumes.org
http://fr.academic.ru/dic.nsf/frwiki/

Références Bibliographiques

SH 21-76 Ranger Handbook
FM 24-19 Radio Operator's Handbook
FM 3-22.9 Rifle Marksmanship M16 and M4
FM 23-35 Combat Training with Pistols
MCRP 3-01A Rifle Marksmanship
FM 5-20 Camouflage
FM 20-3 CCD
FM 21-75 Combat Skills
FM 90-10-1 Infantryman's Guide to Combat in Built-Up Areas
FM 7-8 Infantry Rifle Platoon and Squad
FM 5-31 Boobytraps
FM 3-21.31 The Stryker Brigade Combat Team
FM 5-15 Field Fortifications
FM 3-21.8 - Infantry Rifle Platoon & Squad
L'Instruction de Base 07 (armée suisse)
TTA 150 Titres IV, VII, VIII, IX, XI (armée française)
L'art de la guerre. *Sun Tzu, VIe siècle av. J.-C.*
Le Traité des Cinq Roues. *Miyamoto Musashi, 1645*
L'Essentiel de l'Airsoft. *Julien Heyl & Yves Dumas, 2010.*
The Complete Guide to Paintball. Jerry Braun, *Steve Davidson, Justin Owen, Pete Robinson, Rob Rubin, Stew Smith, 2nd edition, 2002.*
L'Encyclopédie du Savoir Relatif et Absolu de l'Airsoft. Vol. I. *Simon McH/Psychos, 2010*
Faith Mag n°2
US Army, Tactical Combat Casualty Care
Paintball and Airsoft Battle Tactics. *Christopher E. Larsen, 2008.*
SoldF 2001 (Swedish army manual)
The Mystic Arts of the Ninja. *Stephen K. Hayes, 1985.*
Ninja AD 1460-1650. *Stephen Turnbull, 2003*
Casus Belli n°44 et 52
SitRep Magazine, *2011*
Tactical Airsoft Review Magazine, *2008*
Main course book of South Africa Bodyguard Training Academy, *2008*
Bodyguard Manual, L.Thompson, *2005*
Jeux de rôles sur table : Eclipse Phase - 2009 *;* Twilight 2013 *- Core Rules - 2008 ;* Polaris - *Le jeu de rôle des profondeurs, 3eme édition - 2008 ;* Hot War - *2008 ;* COPS - *Livre des Règles - 2002 ;* Vermine - *Livre du Meneur - 2004 ;* Aliens - *Adventure Game - 1991 ;* Cyberpunk 2020 - *1990 ;* Behind Enemy Lines - *1982 ;* Tm1-1 - The Morrow Project - *1980*

Lexique

APR : Agent de Protection Rapprochée

BG : Body Guard

DMT : Distance Minimum de Tir

Helo (hilo) **:** Hélicoptére

IRAM : Improvised Rocket-Assisted Mortar

MBG : Main Body Guard

MJ : Meneur de Jeu

MOLLE : MOdular Lightweight Load-carrying Equipment

PMA : Poste Médical Avancé

PNC : Personnel Non Combattant

PNJ : Personnage Non Joueur

PR : Point de Redéploiement

TSR : Tactique Standard de Réaction

VIP : Very Important Person

ZJ : Zone de Jeu

ZN : Zone Neutre

ZT : Zone de Test

Blue on Blue : Tir ami

FOB : Forward Operating Base (base fortifiée avancée)

Copyright et Droit de Diffusion

©Copyright "Kaboom-Airsoft.com", 2011-2018. CC-by-nc-nd.
©Copyright "MARS D24", 2011-2018. CC-by-nc-nd.

Cette œuvre est placée sous contrat de licence Creative Commons de type CC-by-nc-nd.



Vous êtes libre de :

Partager — reproduire, distribuer et communiquer l'œuvre.

Selon les conditions suivantes :

Attribution — Accompagnez l'image ou le texte de la mention Kaboom-Airsoft.com (mais pas d'une manière qui suggérerait que Kaboom-Airsoft.com vous soutienne ou approuve votre utilisation de son œuvre).

Pas d'Utilisation Commerciale — Vous n'avez pas le droit d'utiliser cette œuvre à des fins commerciales.

Pas de travaux dérivés — Vous n'avez pas le droit de modifier, de transformer ou d'adapter cette œuvre.

Comprenant bien que :

Renoncement — N'importe laquelle des conditions ci-dessus peut être annulée si vous avez l'autorisation de Kaboom-Airsoft.com.

Domaine public — Là où l'œuvre ou un quelconque de ses éléments est dans le domaine public selon le droit applicable, ce statut n'est en aucune façon affecté par la licence.

Autres droits — Les droits suivants ne sont en aucune manière affectés par la licence :

- Vos prérogatives issues des exceptions et limitations aux droits exclusifs ou fair use;
- Les droits moraux de l'auteur;
- Droits qu'autrui peut avoir soit sur l'œuvre elle-même soit sur la façon dont elle est utilisée, comme le droit à l'image ou les droits à la vie privée.

Remarque — À chaque réutilisation ou distribution de cette œuvre, vous devez faire apparaître clairement au public la licence selon laquelle elle est mise à disposition.

Récapitulatif des modifications majeures du manuel par rapport à la version de septembre 2013

Octobre 2013
Chapitre 2: Simplification des procédures de vérifications des répliques.
Chapitre 3: page 6-3 suppression du chapitre sur les tenues post-apo, qui est désormais développé page 6-16.

Décembre 2013
Chapitre 5: Ajout d'une page sur la construction des bunkers et des parapets, à base de palettes.

Février 2014
Chapitre 2: Ajout du contrôle de la cadence.
Chapitre 16: Correction des définitions des techniques de déplacement en Tiroir et en Perroquet qui étaient inversées.
Optimisation graphique: Nouveau logo Kaboom-Airsoft en couverture, très léger allégement des fonds de pages.

Septembre 2014
Chapitre 3: Nouvelles Cartes Trauma.
Chapitre 4: Compléments des Spécialisations de Gunner, Coordinateur, TP, Infirmier. Ajout des spécialisations de Raider, Survivaliste et Scavenger.
Chapitre 15: Nouveau tableau des formations.

Décembre 2014
Chapitre 6: Nouvelle trousse de 1er soins.
Chapitre 20: Nouvelles mines.

Juillet 2015
Chapitre 2: Mise à jour du tableau des distances minimum de tir
Chapitre 4: Nouvelles cartes missions action. Réécriture des qualités du Sniper.
Chapitre 7: Ajout de la présentation du systéme Keymod.
Chapitre 16: Abandon des notions de déplacements en tiroir et en perroquet, au profit de bonds courts et longs.
Suppression du chapitre concernant l'entraînement.
Retrait du fond de page.

Mai 2016
Retrait de la publicité pour Goupille-Airsoft.
Corrections mineures.

Juillet 2018
Chapitre 1: Actualisation sites Internet et presse.
Chapitre 4: Supression de la spécialisation Ninja.
Chapitre 6: Supression du sujet sur la création d'un costume post-apo.
Chapitre 7: Ajout du système M-Lok. Remplacement de la mine Kaboom à base d'une grenade 40mm par la mine Kaboom à pression. Ajout de la technologie des batteries au graphène.