

RSMA



**RÈGLEMENT DE SIMULATION
MILITAIRE POUR AIRSOFT**

RÈGLEMENTS DE SIMULATION MILITAIRE :

PRÉFACE

SUPPORT:

L'organisation Division Milsim Airsoft peut répondre à vos questions directement sur Facebook : <https://www.facebook.com/groups/812946242074736/?fref=ts>

Version : 3.0 Date 01/03/2015

Par:Division Misilm Airsoft

CHAPITRE 1: RÈGLEMENTS

1.1 Le Hit: Dans une opération milsim, tout impact avec un projectile est considéré comme un hit. Si l'opérateur ou toute pièce d'équipement (excluant la réplique dans les mains de l'opérateur) subit un hit, il est blessé ou mort (voir 1.3 pour les blessures). L'honnêteté est de mise et dans le doute, il vaut toujours mieux se déclarer touché.

1.2 Réplique touché: Suivant la règle 1.1, si une réplique primaire ou secondaire se trouvant dans les mains de l'opérateur est touché, il n'est plus fonctionnel. L'opérateur ne peut s'en servir et doit utiliser une autre arme. Il peut simuler de prendre l'arme d'un blessé ou d'un mort en le lui mentionnant et en touchant l'arme physiquement. L'arme prise réactive une arme du même format (primaire ou secondaire). Dans le cas d'un heavy gunner, un LMG doit être pris pour remplacer un LMG. L'arme d'un blessé ou d'un mort ne peut être utilisée qu'une seule fois dans un même scénario.

1.3 Blessure/mort: Quand un opérateur est touché selon la règle 1.1, il est soit blessé ou mort. S'il est touché à la tête ou au tronc, il est automatiquement mort. S'il est touché à un membre (bras/jambe), il peut être soigné par un technicien médical de combat dans les 5 minutes suivant la blessure. Dans le cas où une blessure n'est pas traitée dans les 5 minutes, l'opérateur s'est vidé de son sang et meurt.

1.3.1 Le blessé: Si un opérateur est blessé, il ne peut pas se déplacer sauf pour se mettre à couvert (10 pieds maximum). Il peut recevoir l'aide d'un autre opérateur pour se déplacer, mais celui-ci doit garder un contact physique pour l'aider à bouger. Si un blessé est atteint à nouveau par une balle, il est considéré mort. Le blessé ne peut se défendre mais celui-ci a le droit de parler.

1.3.2 Le mort: Un opérateur touché à la tête ou au tronc est automatiquement mort. Le mort tombe au sol directement où il a été abattu. Il reste au sol 10 minutes ou jusqu'à ce que l'action se soit déplacée assez loin pour ne pas nuire. Lors de votre déplacement en tant que mort vous pouvez soit vous déplacer avec votre arme au dessus de la tête, ou avec un kill rag, si vous arrivez dans un endroit qui risquerait d'avoir des ennemis criez "mort, mort, mort" pour être sûr de ne pas vous faire re-tirer. Un opérateur au sol peut encore être utile pour son arme ou tous autres équipements. Un mort ne doit parler sous aucun prétexte ni ne doit donner de l'information à d'autres opérateurs (excluant les organisateurs). Si un opérateur prend votre pouls, vous devez lui répondre simplement: « mort ». Un mort peut être déplacé de la même façon qu'un blessé.

Note: Un opérateur ne peut simuler la mort. Il ne peut donc pas faire semblant pour se donner un avantage tactique.

Note 2: Prendre des munitions sur un mort doit se faire avec l'accord du cadavre et les munitions doivent être remises à la fin de la mission. C'est une question de respect.

1.3.3 Blessure réelle: Dans le cas d'une vraie blessure, l'opérateur doit crier 911 ou NoDuff le plus fort possible. Le scénario sera arrêté sur le champ afin de porter secours au blessé.

1.4 Otage/prisonnier: Un prisonnier peut être ligoté seulement avec les mains devant lui et de façon à ce qu'il puisse enlever les entraves facilement en cas d'un réel problème. Il doit simuler d'être bien attaché et il ne peut se détacher les mains lui-même. S'il est libre de marcher, il peut se sauver s'il en a la chance. Il doit simuler toute action prise par ses ravisseurs et il a le droit de ne pas être coopératif. Exemple: Un otage qui est hostile peut être assommé pour le pacifier. Vos talents de comédien sont de mise pour ce rôle. Il ne peut se servir d'une arme.

1.5 Le freeze: Contrairement au airsoft normal, le freeze n'existe pas ou du moins il ne retire pas les joueurs qui en sont les victimes. Au contraire, il peut servir comme sommation avant les tirs et faire partie du scénario.

1.6 Blindshooting: Cette pratique est autorisée mais seulement en semi-automatique pour augmenter le réalisme du scénario.

1.7 Attaque au couteau: Une mort par arme blanche se fait soit à la tête, au tronc ou au cou. Un coup aux bras ou aux jambes ne fait rien du tout ne blesse pas l'adversaire. Tous les couteaux utilisés doivent être faits pour l'entraînement et ne doivent pas avoir de lame coupante ni être trop pointus.

1.8 Explosion d'une grenade: Une grenade qui explose causera la mort de tout opérateur se trouvant dans la même pièce ou dans un rayon de 10 pieds (3 mètres). Un mur ou un véhicule protégera d'une grenade, par contre, une palette ou un filet ne sera d'aucune protection. La grenade détruit un bouclier pour le reste de la journée.

1.9 Explosion d'un airbomb : Un airbomb causera la mort de tous ceux se trouvant dans la pièce où il explose ou dans un rayon de 15 pieds. Il détruira aussi les véhicules ainsi que les boucliers se trouvant dans ce même rayon.

CHAPITRE 2: RÔLES D'UNE BRIGADE DE 8 OPÉRATEURS

2.1 Infanterie standard/Fantassin: Le fantassin est l'opérateur le plus commun sur le champ de bataille. Son équipement constitue la base de tous les autres rôles pouvant être inclus dans une opération. Le fantassin a droit à une réplique primaire et une réplique secondaire. Il a droit à 2 grenades explosives et 2 fumigènes (peu importe le format) durant toute l'opération.

Supplément: Le fantassin peut transporter une trousse médicale complète (voir 2.2.1 pour la description), des armes blanches (d'entraînement NON-TRANCHANTES), tourniquet, etc.

2.2 Technicien Médical/Médecin: En plus de l'équipement de base, le médecin peut transporter avec lui un nombre illimité de trousse médicales dans son sac. Un technicien médical doit être identifié en suivant la convention de Genève (croix rouge, losange rouge, etc).

Le médecin peut soigner tout blessé en lui administrant les soins nécessaires à l'aide d'une ou de plusieurs trousse médicales.

2.2.1 Trousse: La trousse médicale doit contenir les objets suivants: une seringue, du coagulant et des bandages. D'autres accessoires peuvent être utilisés pour augmenter le réalisme de la procédure. Un médecin blessé peut-être soigné par un opérateur standard qui lui dira comment faire, ET CE EN DOUBLE DE LA PROCÉDURE STANDARD.

Limite d'un technicien médical par brigade.

2. 2.2.2 Procédure STANDARD médicale:

1. 1. Appliquer le Coagulant
1. 2. Donner une dose de morphine avec la seringue
1. 3. Appliquer un bandage sur les blessures

Lors d'une rafale, chaque impact doit être traité séparément.

2.3 Ingénieur de combat/Sapeur/Pionnier: L'ingénieur de combat peut transporter, en

plus de l'équipement de base, 4 explosifs (voir 2.3.1) d'un autre type que les grenades standards et autant de fumigènes qu'il le désire (total: 2 grenades, 4 explosifs et des fumigènes). Il est aussi le seul opérateur pouvant désamorcer des explosifs complexes, bombes, mines ou claymores. Il doit absolument porter un sac à dos de bonne dimension (une poche pour l'eau n'est pas suffisante) pour contenir tout son équipement et pouvoir être identifié comme un ingénieur. Les airbombs sont réservés aux ingénieurs. Il est strictement interdit de viser quelqu'un avec un airbomb. De plus, ceux-ci doivent obligatoirement être tirés avec un engin de type bazzoka ou lance-grenade.

2.3.1 Définition des types d'explosifs: Charge C4, bazooka (airbomb lancer d'un tube), lance grenade (airbomb dans un lanceur m203), claymore, mine anti-personnel, « tripwire » ou tout autre engin explosif. Ceux-ci doivent avoir la possibilité d'être désamorçés par un ingénieur ennemi pour être utilisés.

Limite d'un ingénieur de combat par brigade

Note: Tout engin explosif artisanal doit être approuvé par l'équipe d'organisation préalablement sous peine d'expulsion.

2.4 Infanterie de support/mitrailleur: L'infanterie de support peut troquer son arme principale par un LMG ou toute autre arme d'assaut dûment modifiée. L'arme en question doit être réaliste. La limite de munition est repoussée à 800 balles par opération pour une infanterie de support.

Limite d'une infanterie de support par brigade.

CHAPITRE 3: MATÉRIEL DE BASE

Dans ce chapitre nous décrivons le matériel d'un opérateur standard. Toutes règles supplémentaires incluses dans votre rôle prévaudront sur ceux-ci.

3.1 Munitions: 230 balles maximum par opérateur pour la réplique primaire et 30 balles pour le secondaire.

3.2 Réplique primaire: Cette arme ne doit pas contenir plus que l'arme réel. Il peut s'agir de tout type d'arme d'assaut ou de sub machine gun.

3.3 Réplique secondaire: Une arme secondaire est limitée à 30 balles au total des chargeurs. Si vous en transportez plus d'une, vous devez respecter la limite de balles et les partager entre celles-ci. Un marqueur secondaire peut être: sniper rifle, pistolet, shotgun, uzi. Les arcs et arbalètes sont exclus du milsim.

3.4 Engins explosifs: Vous avez droit à 2 par jour. Les engins explosifs pour infanterie inclus: grenade et fumigène. Tout engin de fabrication artisanale devra être inspecté par un membre de l'organisation avant de servir sur le terrain

3.4 Dispositifs d'entrave: Toutes les sortes d'entraves sont autorisées, mais elles doivent être sécuritaires et faciles à enlever en cas de problème. Les prisonniers doivent être menottés exclusivement avec les mains en avant. Il n'y a pas de limite quant au nombre permis. Aucune entrave aux jambes n'est permise.

3.5 Trousse de soins médicaux: Nous suggérons que chaque opérateur devrait avoir sa propre trousse complète. Une trousse doit inclure: bandages, seringues (sans aiguille) et du coagulant.

3.6 Couteaux: Les épées de moule ou trop longues sont exclues. Il est interdit de lancer un couteau vers un adversaire.

3.7 Shemag noir/rouge: Indispensable pour tous les opérateurs; il représente l'opfor. C'est

votre responsabilité de l'avoir en tout temps. Si l'organisateur décide d'un code vestimentaire précis pour remplacer le shemag, il doit donner un certain laps de temps d'avance pour permettre aux gens de se procurer l'équipement manquant.

CHAPITRE 4: MATÉRIEL AVANCÉ

4.1 Veste tactique et casque: Ces équipements n'offrent aucun avantage balistique à l'opérateur et servent plutôt à transporter son équipement.

4.2 Bouclier tactique: Un opérateur sur huit peut avoir avec lui un bouclier de maximum 3'x5'. Il ne peut utiliser que des armes de poing quand il porte le bouclier au bras. Un bouclier ne protège en rien son porteur contre une grenade. De plus, le bouclier est considéré détruit pour le reste de la journée si la grenade explose près de lui. Un seul bouclier par brigade de 8 opérateurs.

CHAPITRE 5:

LES TERRAINS

5.1 Bâtiments: Les bâtiments sont considérés comme vous les voyez. S'ils n'ont pas de toit, vous pouvez tirer par l'ouverture, cependant il est interdit de lancer un objet par le toit. Vous pouvez exploiter les trous par lesquels vous pouvez être engagés.

Par exemple, sur un bâtiment, vous pourriez lancer une grenade par la fenêtre ou la porte mais pas par-dessus le mur. Un muret ou une palissade ne constituent pas un bâtiment donc il serait permis de lancer une grenade ou tout autre objet par-dessus celui-ci.

5.2 Obstacles et murs: Tous les murs sont considérés comme pouvant résister aux tirs et aux explosions pour l'opérateur qui se cache derrière. Si l'obstacle est assez gros pour permettre une bonne couverture contre les tirs, il protégera contre une grenade (exemple: une voiture couchée serait acceptable, mais un arbre ou une palette de bois ne sauverait pas d'une grenade). L'organisateur peut choisir de faire comme si chaque bâtiment à un toit si il le veut.