Zitly

004

EDITO

Lors de la sortie du numéro 3, certains joueurs m'ont dit que j'avais déchiré sur le nombre pages (et le contenu quand même un peu), et que notre fanzine ressemblait de plus en plus à un vrai magazine. Quelques fleurs qui font chaud au cœur et qui récompensent notre travail acharné (et oui, il y a une équipe qui bosse) pour vous proposer une revue de qualité.

Ils nous ont dit aussi qu'on devrait peut être mettre la pédale douce car si l'on excepte le temps que nous prend l'écriture et la conception de chaque numéro, on risquait aussi rapidement de ne plus rien trouver à raconter. Sur ce point je vous rassure, des idées on a à foison, et au pire on peut se permettre de prendre le temps d'en trouver.

D'ailleurs ce numéro est en cours d'écriture dans nos têtes depuis longtemps, c'est le coucher sur papier qui ne fut pas une sinécure: manque de temps souvent, et aussi parfois de motivation. Il faut dire qu'on essaie toujours de garder la barre aussi haut que l'épisode précédent, et que certains articles que nous vous proposons cette fois ci ont nécessité des recherches (et nous ont surtout servi d'excuses à des heures de visionnages de séries, films et autres...).

Quoiqu'il en soit, bonjour à tous. Bonjour à Lille, France, comme à Brisbane, Australie (et oui...)!

Vous tenez enfin le quatrième numéro de Faith.

Tout d'abord fêtons ensemble les un an de notre feuille de choux. Un an passé à chercher un rythme de croisière entre vies personnelles, professionnelles, autres passions, contenu éditorial, disponibilité des uns et des autres…

Dans ce numéro nous essaierons encore de vous être utile; que ce soit dans la présentation de sites, nos dossiers, … mais nous gardons en tête notre objectif premier: essayer de vous donner du plaisir, afin que nous passions un bon moment ensemble.

… signalons aussi que Cyril a remplacé Jean Paul dans la relecture du document afin que le nombre de coquilles soit limité, le coup de pouce de Juu,…

Et pour finir passer de bonnes fêtes de fin d'année, en famille ou entre amis, et en espérant que l'année 2008 soit aussi bonne pour nous que cette année en 007.

Rendbo

Page 2–Edito
Page 3–Terrain: Mirapolis 2.0
Page 5–Sites Mirapolis
Page 7–Dossier: On dirait que
Page 13–Tech[n]Gear: For your …
Page 14–Twilight zone: Permis de…
Page 17-Airsoft: Old Stone Council
Page 19–Etat d'alerte: C.E.A.
Page 21–Médecine douce: Rentrée…
Page 24–KIT Associations
Page 30– KIT People
Page 30- KIT Calendriers
Page 34- Faith & Vous
Page 35–Faith Begin

Terrain:
Mirapolis 2.0

Comme vous avez pu le remarquer, nous avons travaillé d'arrache pied cet été pour vous proposer de nouveaux sites, et pour modifier le visage d'autres déjà existant.

Un triste constat: comme d'habitude dans le monde associatif, nous avons été peu sur le terrain pour bosser; quelques membres des nouvelles associations, peu d'anciens (certains goûtaient enfin à des vacances bien méritées, d'autres croulaient sous les contraintes, les derniers ont préféré jouer ailleurs en se disant sans doute qu'ils avaient déjà donner). Il y avait par contre des non membres AFAS qui sont venus aider, montrant par la même occasion qu'ils se sentaient aussi concerné par l'aménagement et la gestion du terrain que par le plaisir d'y jouer. Donc peu de main d'oeuvre, et souvent peu qualifiée pour ce genre d'activité (fallait voir la différence entre ma pelleté de dentiste et celles d'autres personnes présentes sur HH ce jour là).

Peut être qu'il faudrait revoir notre planning d'organisation des travaux. Personnellement je serai pour continuer à jouer en partie en août, et fermer un dimanche par semestre. L'étalement des travaux permettrait un changement de la physionomie du terrain tout au long de l'année en fonction des remontées des joueurs et des orgas. Autre avantage, on est sur d'avoir du monde car louper les 4 week-ends d'août se conçoit, mais réussir à les sécher tous en cours d'année…. Gros désavantage: les travaux de longue haleine seraient plus difficiles à réaliser…

I - Des sites réaménagés

Commençons par le plus visible, de nouveaux aménagement ont été apportés au site de **Fort Laboule**: une ou deux nouvelles tranchées en contre bas du chemin de garde qui, une fois prises, donnent un bon point d'attaque pour la prise du fort. Moins visible mais tout aussi important, un peu de déblayage dans les chemins menant au sommet de la colline, permettant de monter plus facilement en haut une fois la défense débordée.

Nous avons découvert aussi un nid de guêpes, que nous avons fait flamber un dimanche d'octobre… si le feu ne les à pas brûlées, la mousse de l'extincteur a bien du les noyées…

Colline encore, et quelle colline: **Hamburger Hill**. Les plus grégaires d'entre vous n'auront sans doute remarqué que la nouvelle profondeur de la tranchée est, qui permet maintenant de se mettre à couvert quasiment jusqu'à hauteur de buste, ainsi que la restauration de la casemate sud est qui couvre le chemin d'accès venant de la petite place carrelée. Les plus feignants ou les fumeurs auront sans doute posé une fesse voire les deux sur le petit banc de terre et la plate forme au sommet est. Mais pour ceux qui aiment voir du changement, toute une série de palissade permettant de défendre ou d'attaquer a été aménagée: la première sur le versant ouest permet à ceux qui aiment ramper d'escalader tout en étant protégé de la vue des défenseurs qui camperaient au sommet. La seconde sur le versant Sud-Ouest permet de se rapprocher plus facilement des premiers abris défendant le pied de la montée, surtout si l'on vient de dessous l'ancien aquasplash. Un dos de lit a été posé sur le chemin Sud-Est, afin de protéger la montée, mais surtout pour y accéder, nous avons déblayé des petits chemins qui permettent de se rapprocher jusqu'à cette position sans que votre progression soit assimilable à du tir au lapin. D'ailleurs sur le versant Est nous avons travaillé sur l'accès aux trous des laissés par les arbres déracinés. De là, si vous êtes assez fous, ou que les défenseurs sont occupés ailleurs, une barrière végétales a été érigée et monte quasiment jusqu'au pied de la fortification… coté Nord, les accès ont été sécurisé et des chemins tracés pour contourner voire se jeter dans la gueule de l'AEG. Enfin une série de palettes noires a été posée sur le versant Nord ouest afin de casser les progressions systématiques par l'arrière… ou de mieux les protéger…

Actuellement nous sommes au regret d'avoir du condamner le pont proche de HH, à cause de quelques planches pourries. Nous sommes en train de faire l'état des lieux afin de le réparer et le ré ouvrir prochainement. En attendant, une tranchée a été creusée devant afin de pouvoir continuer à s'amuser sur cet espace

Nous sommes en train de travailler sur le **Labyrinthe**. Les plus chanceux d'entre vous ont déjà eu l'occasion de jouer dedans. Plutôt qu'un petit CQB avec murs et maisonnettes, comme nous pensions le faire de base, il est en passe de devenir… un enfer pour les attaquants non motivés et non coordonnés. Nous vous réservons la surprise de la découverte.

Toujours du travail, mais à l'autre bout du terrain, le **PC Radio** a été modifié. Nos joyeux bricoleurs ont cassé les carreaux glissants et se sont servis des gravas pour ériger des petites murailles. Maintenant l'espace devant le PC Radio permet de progresser (très risqué, mais mieux que rien) même s'il est quand même très à découvert. De plus nous avons rajouté toute une série de barrières mobiles, afin que vous puissiez moduler la défense au gré de vos lubies, mais surtout mieux surprendre votre adversaire lors de l'approche finale.

Enfin nous avions placé des voitures sur **Aeropuerto**, mais les contraintes de sécurité et de bon voisinage nous ont forcé à les déplacer. Nous avons aussi fait l'état des lieux du toit du bâtiment et chiffré sa réparation. En attendant qu'elle soit effectuée, pour votre sécurité, le toit est interdit de jeu.

II – Un site nouvellement créé

Nous avons travaillée sur la création d'un nouveau site de jeu que vous appréciez tous pour différentes raisons: la plaine. Terrain bourrain par excellence pour certain, les plus fins d'entre vous ont rapidement compris comment déborder des défenses statiques ayant un champ visuel somme tout très limité. Que ce soit en free fight ou en espace de progression, ce nouvel espace de jeu nous réservera je suis sur beaucoup de plaisir et de surprises…

Carte de Mirapolis: Pas de mise à jour, mais vu qu'elle a été redemandée par des joueurs, autant qu'ils ne perdent pas de leur temps de vie à la chercher ou à la recréer: sur notre forum, section Faith…Elle indique les principales zones de jeu (Barrage, Choubikistan, …) ainsi que les objectifs et points particuliers (La Pompe, Barrage, Fort Laboule,…). Elle est quadrillée pour vous aider à coordonner vos attaques en ayant tous le même repérage standardisé. Même si cette carte est facultative, nous pensons qu'elle peut être un plus vous permettant d'apporter plus de fun et de tactique.

Sites de Mirapolis
La Plaine & PC Radio

Tout d'abord rappelons la règle de base, comme dans les autres numéros: "Progresser, Protéger et Nettoyer". Progresser dans les règles en tiroir et en prenant son temps (voir la note sur le PK); Protéger son pote: regarder à droite quand il regarde à gauche, regarder derrière quand on est en queue de progression,...; et Nettoyer pour être sur d'avoir débusqué tous les chacals et ne pas se faire remonter dans les règles. Pas de salles des cartes ce mois ci; il faudra faire le job tout seul.

Le PC Radio

Voilà, maintenant que c'est redit, intéressons nous à nos sites. La force de la défense du PCR, c'est qu'il est adossé à une route qui est interdite de jeu (route extérieure), ce qui élimine quasiment 50% des axes d'attaque; et qu'il est ceinturé par des cours d'eau plus ou moins à sec. De plus des joueurs placés aux bons endroits pourraient sans problèmes pourrir le jeu la progression, ou chaque pas serait une victoire à la Pyrrhus. Et pourtant, allez savoir pourquoi, le PCR est régulièrement pris.

En attaque:

3 chemins principaux possibles, et quelques variations.

Tout d'abord un axe venant d'Ouest. Un boulevard alternant bois et espaces découverts (type savane), vous arriverez sur la place (a gauche des pneus sur les photos) rien de particulier, à signaler: la progression est facile, mais attention à ce que peut cacher chaque zone d'ombre. De plus vous êtes bordés à l'Est par la route externe, et à l'Ouest par le dénivelé du ruisseau (actuellement à sec), ces deux frontières convergeant au fur et à mesure que vous vous rapprochez de l'objectif.

Un axe plein Sud, partant du parking voiture et arrivant face au PCR. C'est un chemin en bitume qui serpente. Gros soucis, vous débouchez sur la place que vous aurez à traverser ensuite... et le tout sous un tir croisé. De plus, il reste encore de grandes zones carrelées extrêmement glissantes.

Enfin l'axe Est, si vous remontez vers Aeropuerto par la route interne (attention aux kékés sur la gauche), pour repiquer à mi-chemin entre Aeropuerto et le PCR vers l'est, puis remontez au nord. Encore une fois il y a une petite savane à traverser. Faites attention aussi à vos pieds: il y a un ancien "ruisseau aménagé" qui n'est pas toujours à sec... si vous progressez correctement, vous arrivez à moins de 5 mètres de l'objectif, donc un bon tir de couverture le héros de la partie pourra prendre l'objectif.

Reste deux petits chemins en louzdé. Le premier, mon préféré, part du haut des marches du parcours moto et vous permet de déboucher près du petit pont (photo de gauche). Le second quand à lui part de derrière chez Coco et longe puis emprunte le cours d'eau (actuellement à sec) pour arriver quasiment au même endroit que l'attaque venant de l'axe nord.

Une petite anecdote ? Lors d'un double objectif (Att Barrage, Def PCR), je guide les ATF sur mon petit chemin préféré et nous tombons nez à nez avec des mecs de l'équipe d'en face (Att PCR Def Barrage) guidé par CGood, celui qui m'avait montré ce passage l'année dernière ... Pour les ATF, c'était la crise de fou rire: je les menais directement dans leur troisième embuscade de l'heure, et alors que je venais de déclarer (en toute bonne foi) que je connaissais un petit chemin que les petits jeunes n'utilisaient pas....

En défense:

Comme vous avez pu le constater, la topographie du site travaille pour vous: la route et les cours d'eau font qu'il a peu de points de passage. Attention toutefois: ce manque d'axe fera que les attaques seront plus massives et si vos défenses sont trop tenues, elles se feront balayées une à une sans qu'elles puissent opposer une vraie difficulté (une technique du rouleau compresseur...).

Tout d'abord, pour bloquer l'axe Ouest. L'adversaire est obligé de traverser une petite savane, et sera donc a découvert pendant son franchissement, alors que vous, préparés et planqués dans les kékés... Pour attaquer par l'Est ou par le Sud, il devra aussi traverser un espace découvert (devant le parking). Sans vous donner les petites planques, je pense que vous saurez en tirer parti sans aucun problème. Bloquer les passages en "louzdé" ne devrait pas vous prendre trop de forces (vives...): deux ou trois personnes par passage placées aux bons endroits et pouvant se soutenir retiendront sans problème des adversaires largement supérieurs en nombre. Dans ces cas de défense statique, faites attention à la saison afin de tenir compte de l'état de la végétation: protégé de face, vous êtes visible de flanc (et même à portée de pistolet à bouchon).

La défense statique vous permettra de jouer le pourrissement de l'attaque. Mais si vous voulez tous les renvoyer chez eux, rien ne vaut le groupe de chasse qui prendra votre adversaire par le flanc ou à revers.

La Plaine (partie ouest)

Les tranchées, tout un art de la boucherie initiée dès l'antiquité, et qui tend à disparaître lorsque la guerre est mécanisée.

"Un long dimanche de fiançailles", "les chemins de la gloire", "Joyeux Noël", trois films traitant de la guerre des tranchées dans son aspect le plus absurde, barbares et sanglant et je ne peux que vous les conseiller. Nous préférerons juste évoquer leur nom et vous laisser vous faire votre propre idée (ou aller sur le net lire leurs analyse respective).

Nous vous avons creusé des petites tranchées un peu partout sur le terrain, devant "Fort Laboule", "la Passerelle", le "PetitPont", histoire de modifier votre façon de défendre, mais aussi d'attaquer. Vous avez déjà eu le temps de les goûter: elles sont devenues des petits points vous permettant de défendre, ou une fois prises, de gêner la défense, et de souffler avant de repartir à l'assaut. Mais passons rapidement sur celles ci, et attardons nous sur le site qui a été le plus modifié: "La Plaine".

En défense?

Pas très dur, on se met dans les tranchées et on couvre partout du mieux possible. Dit comme ça on pourrait croire qu'il n'y a aucune subtilité mais, car il y a un mais... Tout d'abord rappelons nous que nous utilisons en réalité une petite partie de notre champ de vision. Pour compenser il n'y a donc pas de secret: il faut regarder à plusieurs pour couvrir toute la zone. Arrangez vous pour que votre couverture se recoupe, afin que personne ne puisse s'approcher en tirant partie d'obstacles qui obstrueraient votre champ de vision (voir petit dessin). La plaine est typiquement un scénario à billes; donc si on ne vous impose pas le semi, tentez la rafale courte, histoire de ne pas vider vos 18 chargeurs en 5 minutes. Dans la mesure du possible gardez aussi des personnes en réserve afin de pouvoir vous relayer lors des cycles tir / re-graillage. Enfin gardez toujours à l'esprit que comme dans tout exercice de défense statique, l'équipe adverse attaque en frontal ET en contournement, et ne pas se préparer à ces deux scénarios vous entraînera dans le meilleur des cas au "time's up", mais dans la majorité à la défaite...

En attaque

Ce n'est pas bien compliqué non plus en théorie: du nombre en frontal pour fixer l'attention, tirant beaucoup et ne touchant pas tant que ça. Couplé à cela des contournements pour harceler les défenseurs et les sortir un à un (ou par grappe si vous avez réussi à vous placer dans l'axe d'entrée de la tranchée). Avant de vous lancer dans l'aventure, déployer vous sur un front large afin d'englober au mieux la défense et qu'elle soit prise à partie de toute les directions. Si vous venez du sud ouest, fixez la première tranchée pendant qu'une autre partie de votre équipe pourra couper dans "Vietnam". Ensuite rabattez vous sur les 2 tranchées centrales et finissez de nettoyer la tranchée est. Les joueurs chargés de contourner peuvent passer soit par "Vietnam" et contourner en lisière de "Guévaudan", soit ramper sur les bâches en bordure du lac.

Si vous attaquez de l'Est, vous risquez d'avoir le soleil couchant dans les yeux en cas de free fight final. Ensuite il suffit de se déployer en ligne /arc et de converger sur les objectifs.

Vos équipes de contournement peuvent faire le boulot en rampant le long du lac, mais aussi en se protégeant grâce aux arbustes du Nord, voire en courrant dans les zones "Labyrinthe" et "Guévaudan" et se rabattre soit sur le Nord-Ouest, soit plein Ouest.

On dirait que...

On dirait que je suis le policier et que tu es le voleur; on dirait que je suis un indien et que tu es de la cavalerie...

Beaucoup de jeux ont commencé comme ça dans la cour de récréation, et pour nous, qui sommes restés de grands enfants, cette petite phrase reste encore très vraie.

Organiser est à la fois une contrainte et un plaisir. De plus les mêmes orgas ne peuvent pas être présent tout le temps à toute les occasions: eux aussi ont besoin de souffler, eux aussi ont une vie privée.

Mais quand vient le moment de la relâche, les bleus nous disent souvent qu'on n'a jamais pris le temps d'expliquer le fonctionnement des opérations, et que même si ce n'est pas un examen, ils n'ont pas envie de mal faire.... Et c'est pas faux.

Après discussion entre nous, et avec d'autres anciens d'autres associations, nous avons décidé de tenter une compilation de ce qu'on nous a transmis et ce que nous avons appris, afin que votre grande première ne soit pas un pas dans l'inconnu ou tout serait à réinventer.

Comme toujours, se lancer dans l'aventure de l'organisation est passionnant, mais en faisant cela vous prêterez le flanc aux critiques, et pour ce genre d'activité, il y aura du monde au balcon. Vous pourrez aussi sans doute élaguer vos relations...

Si vous êtes toujours partant, ou bien si vous voulez simplement voir le making off, alors commençons en compagnie de notre consultant extérieur, le Père Billar.

Tout d'abord qu'est ce qu'un dimanche et qu'est ce qu'une OP ?

Un long dimanche sous le soleil

L'organisation (Les hommes de l'ombre).

Un dimanche est généralement juste une succession de scénarios (attaque, défense, escorte, sabotage, ...) sans liens entre eux; pour les associations ou les équipes gérant ce genre de rencontre, il suffit juste d'un minimum d'organisation: une inscription sur le forum, une grille à ouvrir, une participation financière des joueurs à encaisser, des locations à préparer, distribuer, récupérer et entretenir/nettoyer, un briefing sécurité expliquant le jeu et les spécificités du terrain, et une succession de petit briefing de jeu (objectifs et règles de respawn).

Pour les dimanches améliorés, peut être une gestion d'un barbecue; pour les dimanches spéciaux, peut être des règles spécifiques (exemples: tout le monde en low cap, au GBB, spring, droit d'escalader,...).

Pour tout ceux qui seraient intéressés par une fonction dans l'organisation, n'oubliez pas non plus que vos joueurs viendront en pleine partie vous demander des précisions, que votre radio vous rappellera vos fonctions en pleine progression,...

La sécurité (Responsable Sécurité).

Généralement la journée se passe sans réel problème: parfois on chouine sur les puissances d'en face (jamais la sienne, non jamais), sur des problèmes d'higlanderisme (en oubliant que la végétation dévie un grand nombre de billes, que le vent...), parfois aussi un blessé.

Pour éviter cela, il suffit bien souvent que l'équipe d'organisation ait un chasuble fluo dans le sac et soit prêt à déposer la réplique quand les distances deviennent courtes ou la partie tendue. Il faut aussi que vos orgas comprennent leurs responsabilités: un type en face qui asmate en full alors qu'il devrait être en semi, on ne lui explique pas qu'il fait une erreur en répliquant en full; on lui dit en français, quitte à devoir poser l'AEG; et s'il ne comprend toujours pas, on sanctionne.

N'hésitez pas non plus à vous réunir en cours ou en fin de partie pour un débrief rapide qui vous permettra de prendre le pouls du terrain via vos orgas. En cas de dérapage majeur, ne jamais hésiter à stopper la partie pour un rappel des règles, voire pour stopper la journée (après vote d'accord de vos orgas, et en expliquant aux joueurs le pourquoi du comment).

Le pourquoi du comment...

Généralement la raison qui bloque. Afin d'éviter tout soucis majeurs, il faut que les briefings soient clairs et concis, et que les orgas ne soient pas à la rue.

Le plaisir de jouer (Maître de Jeu)...

Maintenant que vos joueurs sont prêts, équipés, et ne demandent qu'à s'amuser, il est temps de jouer. La première règle est de proposer un enchaînement de sites et de scénarios qui ne laissent pas de temps mort. *Exemple du Père Billar: vous voulez commencer la journée par un HH? pas de soucis, mais plutôt que de les amener là de but en blanc, pourquoi ne pas faire un rapide scénario offrant une progression jusqu'au site?*

Cela veut dire aussi que vous aurez pensé vos Safe Zone en fonction du scénario suivant. *Exemple du Père Billar: Vous voulez faire un HH après un PC Radio? Encore une fois pas de soucis, mais ne mettez pas la Safe Zone sur Aeropuerto... ou alors c'est que le scénario suivant aura un temps de jeu permettant de faire une progression de ouf'...* (le Père billard est un peu extrême dans son exemple _ NDLR).

En parlant Safe Zone, essayez de penser votre journée en "blocs de temps de jeu" qui empêcheront vos joueurs de se disperser et de perdre du temps en regroupement. Par exemple à Mirapolis nous jouons nos journée en deux blocs: matin et après midi. Dans ces blocs il n'y a pas de retour aux voitures, et le briefing de la partie suivante commence dès que les 3/4 des joueurs sont rassemblés et ont eu le temps de se raconter un minimum leur dernière partie (ma vision de

l'airsoft est amicale et sociale, j'y peux rien).

Les respawns. Sans tous les énumérer, disons que les grands classiques sont: pas de respawn, respawner en reculant, respawner en retournant à son point de départ, respawner en trouvant un medic ou un orga chasuble, ... Maintenant le nombre de respawn. Plus vous en mettrez, plus vos joueurs iront au charbon, moins il y en aura, plus ce sera tactique. Essayez d'en mettre au minimum un dans chaque camp, car une bille en début de partie, ça fait long à attendre en SZ. Un bon compromis semble être un respawn de plus en attaque qu'en défense.

Le temps de jeu doit être adapté à l'aspect du scénario que vous souhaitez développer. L'exemple le plus parlant, une progression demandera plus de temps qu'une attaque frontale. Vous avez pu remarquer qu'à Mirapolis nous privilégions les scénarios de 45 minutes, soit 20 à 30 minutes de progression et de chasse, et 15 à 20 minutes de frontales... Autre donnée à prendre en compte, la météo. Par temps froid, les scénarios doivent être rapides et faciles afin que les joueurs n'attrapent pas la crève.

Père Billar: Il existe un grand nombre de scénarios, mais la plupart des joueurs ne "joueront pas le jeu": escorter un VIP de Laboule à HH se simplifiera souvent à une attaque de HH.

Enfin tenter un minimum de renouvellement dans vos scénarios: je sais que nous avons tous nos sites préférés et que ce qui est simple marche plutôt bien, mais rester casanier entraînera rapidement une certaine lassitude de vos joueurs, et un grand nombre d'entre eux n'écouteront plus la mise en situation car ils se disent que, fort de leur expérience, ils connaissent déjà votre speech... il y a sans doute une multitude de petits détails, mais la plupart sont spécifiques à votre vision du jeu et à votre terrain, et il ne sera jamais trop tard pour améliorer votre organisation; car dans tous les cas, rappelez vous qu'il y a toujours une première fois, et que celle-ci ne pourra jamais être parfaite.

Conseil du Père Billar: Pour une efficacité maximum, pourquoi pas une journée à deux MJs en chasuble? Le premier gère la partie en cours, le second prépare la suivante; et on inverse les rôles...

Et voilaaaaa!!!!

Vous êtes fin prêt à prendre la relève des vieux croulants. Rassurez vous, ils seront là pour vous aider dans vos débuts, mais ils seront sans doute aussi heureux de s'effacer rapidement pour retourner au simple plaisir de jouer.

Oh oui dernières remarques, si vous êtes orgas, jouez avec vos joueurs. Pas besoin de crier ou de hausser le ton si vous êtes respecté; et vous gagnerez leur respect essentiellement en partageant avec eux des actions, que vous avez mis une bille propre, et surtout qu'ils ont eu la possibilité de la rendre (vous verrez rapidement que votre tête est mise à prix). Pas de tour d'ivoire, juste des mecs qui jouent ensemble, sans se la jouer.

Et parce que j'ai déjà vu des mauvais feeling sur d'autres terrains, essayez de traiter les autres comme vous voudriez qu'on vous traite (en me relisant, je m'aperçois qu'on est vraiment le fruit de son éducation).

Père Billar: cette remarque est déclinable à toute les sauces, par exemple pour les joueurs: ne mettrez pas la bille que vous aimeriez pas recevoir.

L'OP

Une des grosses différences, et vous l'avez sans doute remarqué tout seul, entre une OP et une partie dominicale, c'est l'enchaînement de scénarios: un fil conducteur et / ou des scénarios qui ont une incidence sur les suivants. *L'exemple du Père Billar: certains objectifs pris empêchent l'équipe adverse de l'utiliser (dans le cas d'un pont, il ne pourra plus être franchi par l'équipe adverse), les blessures ne sont pas totalement soignées en fin de mission, ...*

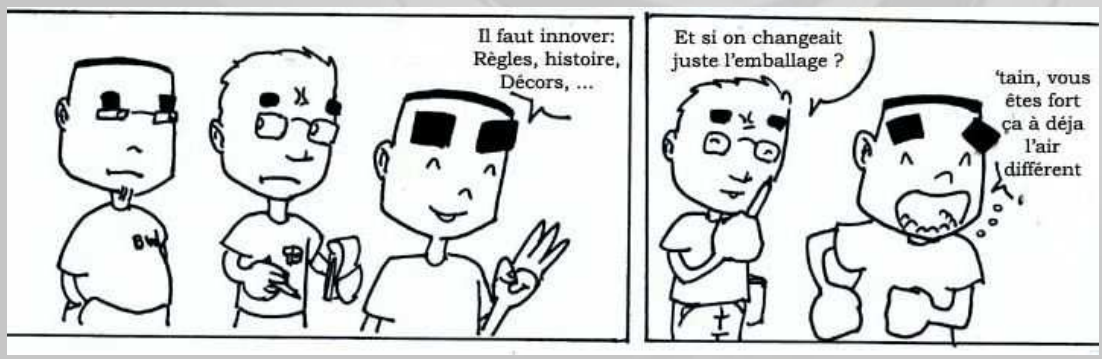
Une autre différence, c'est qu'une OP DOIT être organisée à l'avance. Des réajustements se feront nécessairement sur le terrain, parce que le déroulement prendra du retard, un site sera inutilisable, ou bien les joueurs ne seront pas au niveau imaginé (soit trop speeds, soit très mous) mais on ne peut pas se pointer en OP sans un maximum de préparation. Tout ce qui est préparé vous laissera le temps de gérer l'imprévu.

Action, Rôleplay et MilSim.

Sous ces trois dénominations se cachent le type de jeu que vous allez proposer. Dans le premier cas votre OP ressemblera à une grosse partie de dimanche. Les joueurs ont un objectif et doivent le remplir. Parfois les joueurs sont répartis en sous groupes, parfois on adjoint des chefs d'équipes afin de driver et de vérifier que tout fonctionne bien, mais ça n'ira pas plus loin.

Dans le second cas, vos joueurs auront des rôles à faire vivre en plus: lieutenant, radio, médic,... autant de petit plus qui vont forcer les joueurs à repenser l'action autrement: si la perte du médic empêche de soigner les touches, alors ce dernier aura tendance à ne pas jouer en solo ou en première ligne. De plus la complémentarité des rôles fera que votre équipe devra jouer de façon plus soudée et plus tactique.

Enfin nous avons le MilSim, ou Military Simulation: en plus des rôles, vous ajoutez une contrainte supplémentaire: le RS. Vous jouerez donc en Low Cap avec un nombre de billes dans la réplique correspondant au nombre de balles du vrai modèle. Ca se fait dans les jeux vidéos, c'est un peu plus tendu pour l'airsoft: tout d'abord jouer en MilSim a un coût non négligeable (prix des chargeurs supplémentaires entre autre); ensuite une mauvaise communication extérieure pourra faire passer votre OP pour un vrai entraînement à je ne sais quoi... Le MilSim a ses fans comme ses détracteurs; mais aussi ses mi-figue mi-raisin qui pensent que la réplique n'ayant pas l'efficacité du vrai, on ne peut pas jouer avec un nombre de bille réel.



Ils repensent donc le nombre de billes comme un contrainte à gérer (avec les rechargements et l'impossibilité d'asmater) plutôt qu'une simulation réaliste.

Complément du Père Billar: Constatant qu'une réplique a une efficacité 5 fois moindre qu'un vrai fusil, ces joueurs préfèrent l'emploi de chargeurs Mid Cap plutôt que des chargeurs Low Cap (en gros une balle fait mouche à 40 m, il vous faudra peut être 5 billes pour obtenir le même effet en airsoft...)... à vous de juger, à vous de jouer.

Le format en fonction du terrain et des sites.

Dit comme ça, la remarque pourrait paraître stupide, mais une OP avec 2x60 joueurs sur le même site, ou 6x20 joueurs répartis sur 3 sites simultanés ne nécessitera pas le même préparation.

Pensez qu'une équipe trop grande sera difficile à gérer pour le lieutenant, et qu'une équipe trop petite risque de rendre le jeu moins intéressant (la tactique diffère suivant que l'on garde HH à 6 ou à 20). Dans le cas de Mirapolis, l'expérience semble montrer que des groupes d'assaut d'une quinzaine de personnes donnent les résultats les plus intéressants. Mais rien ne vous empêche par exemple de regrouper ponctuellement plusieurs équipes sur le même objectifs (par exemple l'équipe Alpha défend le sud de HH et le sommet, et Bêta le nord et les flancs).

Maintenant que vous avez un estimatif du nombre de joueurs par équipe et du nombre d'équipe, vous avez le nombre de joueurs total de votre petite OP, et roule la galère, passons à l'étape suivante.

Le plan mythomane.

Pour certain, le scénario mytho qui lancera les joueurs dans l'aventure est très important. Mais pas pour tout les concepteurs d'OP, d'autres pensant même que travailler un scénario, c'est donner de la confiture aux cochons vu que de toute façon les joueurs ne sont pas là pour un background mais pour de la bille... deux visions, une infinité de gris entre. *Père Billar: attention, aucune de ces visions n'est fausse, elles sont justes différentes, comme vous pourrez le constater en lisant les strips illustrant ce numéro.*

Pourtant tout le monde peut prendre HH, mais pourquoi donner ses respawns pour elle ? Pour le plaisir de jouer et de lâcher de la bille ? Pour sur qu'on vient, mais on fait le fait déjà le dimanche... Par contre si il y a quelque chose à protéger, prendre ou détruire au sommet, et que sa perte ou acquisition est vitale, et les conséquences visibles...

Père Billar: Dans le cas de Judas, il y avait un radar au sommet de HH. Sa destruction permettait aux mercenaires de pouvoir se déplacer librement sur le terrain en médivacs. Sa sauvegarde a permis aux gouvernementaux de connaître approximativement la position du ravitaillement des mercenaires au cours de la nuit. Pour Phénix, certains bonus, comme des respawns supplémentaires ou même les clefs des médivacs, étaient dissimulés sur le terrain (sans clefs, pas de médivacs). Enfin dans le cas de Gaia, les camps n'étaient pas montés, et les joueurs devaient trouver les caisses disséminées sur le terrain et effectuer leurs montages.

Pour les idées mytho, faites confiance à ce que vous aimez: films, jeux, romans, livres... tout est bon dans le cochon. Dans mon cas (Rendbo), aimant les films de guerres avec des résistants, je tenais à placer un jour un scénario de nuit avec une piste d'atterrissage balisée (le top aurait été des petits braseros, maisla mise en oeuvre est un peu dangereuse sur un terrain boisé). De la même façon, je tenais aussi à intégrer des négociations ou des échanges dans la brume façon films d'espionnage, tout le monde le doigt tendu sur la gâchette. Vous avez retrouvé ces deux éléments dans Judas, puis dans d'autres OPs. Fan de traîtrise et manipulation, fans de films d'action des eighties, fan de films de John Woo,... vous retrouverez des séquences dans vos OP. Les seules éléments que vous ne trouverez jamais, c'est les films genre "You've got a mail" (impossible de me rappeler le titre en français) et autres films mignons et gentils.

Toutes les missions pourraient avoir une incidence sur le jeu, mais certains scénarios doivent faire avancer l'histoire globale (même quand le prétexte est mince). *Conseil du Père Billard: un jeune bleue bite pensera que tout les scénarios doivent faire avancer l'histoire... mais écoutez les conseils expérimentés des anciens et incorporez 50% de phases de pur jeu, afin de pouvoir les supprimer si vous avez besoin de rattraper des retards pris en cours de partie. Sur Judas comme pour Phénix, nous avons joué les 2/3 des missions, et à peine la moitié pour Gaia... à chaque fois nous avons joué les missions principales, et délaissé les missions secondaires.*

Type d'Op.

A l'AFAS nous classons nos OP sur 4 schémas type:

Op. Journée, une journée classique scénarisée avec pose repas.

Op8: une journée non stop ou les joueurs sont en autonomie et sans arrêt de jeu.

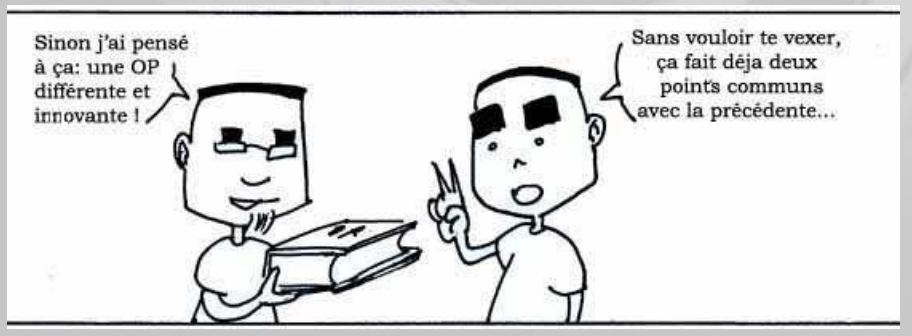
OP24: 24 heures de jeu en continu, avec ou sans pose repas (sans pose: le repas peut être pris dans un roulement de garde) avec des parties se déroulant le soir et de nuit (Judas a joué en mars/avril du samedi 1230 jusqu'à 0430 puis du dimanche 1000 jusqu'à 1200).

OP48: 2 jours de jeu, avec poses repas et pose dodo. On ne joue pas le soir ni la nuit. Une soirée est d'ailleurs généralement prévue afin que ces Ops, soient "plus que des billes".

Dans tout les cas, tenez compte de la fatigue et de la motivation générale de vos joueurs: on n'est pas là pour se blesser, pour s'entraîner, ou pour porter des cailloux; on est là pour jouer.

Personnellement je regrette que l'ouverture au grand public de nos OP24 ait entraîné l'arrêt des parties réellement non stop. De plus beaucoup de joueurs viennent juste pour consommer l'OP et pensent qu'à ce titre nous sommes à leur service. C'est pourquoi le bureau a décidé de revenir de temps à autres à l'ancienne formule des OP privées: AFAS + invités.

Pour les parties dans la pénombre, prévoyez une possibilité de marquage lumineux pour les joueurs out et de façon facultative pour les joueurs en jeu qui souhaiteraient ressembler à de petites lucioles (bonjour le tir au pigeon).



Découpage des missions 12 & 13 de l'Opération Judas.

Ces évènements se déroulent théoriquement de 00h30 (lancement de mission 12) à 02h20 (fin des missions scénarisées)... en fait elles ont été jouées de 02h30 à 04h30 (de mémoire).

		Troupes gouvernementales NEC				Corporations		
		G 1 bleue	G2 rouge	G 3 vert	USA 1 SF	Alpha 1	Alpha 2	Alpha 3
	ltnt /sgt	skoll	Ripper	Djaffar	Thioum	Hydra	Will	Nightmare
	radio	Loki	tetsuo	Insidel	crashgirl	Warriors	Sly	Tony
	radio interne	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3
	radio cpt/radios	2,0				5,0		
	canal radio orgas	7,0						
	!							
12	matériel	installation SAM sur site Bunker			dynamite	dynamite	donner la parabole	
	largage	na	largage 1 Lapompe	largage 2 Deauville	largage 2 Deauville	largage 2 route Extérieure Bunker	largage 1 accueil	à pied
	mission							
	30 / 120	Stand by sur Aeropuerto	Le bunker est une station SAM vitale qui doit être protégée.	Nous pensons que le petit pont a été capturé par nos ennemis. Il faut que vous le repreniez afin que nos transports de troupes puissent l'emprunter	Nos radars sont brouillés par un signal provenant de l'accueil... trouver l'émetteur et détruisez le	Le bunker est une station SAM Une bombe doit être déposée dans le Bunker ou sur son promontoire	Installation d'un système de brouillage à l'accueil afin de perturber les radars ennemis. S'assurer que le brouilleur fonctionne jusqu'àxx50	Le petit pont est vital au déploiement des troupes régulières, tenez le jusqu'à la fin du temps et rentrer à pied
	!	si radar sauvegarde, vague idée de la direction prise par l'avion, si le site SAM est détruit, l'avion arrive plus vite, Si le pont n'est pas pris, les renforts ne pourront pas l'utiliser Prévoir des sorgas sécurité en fonction de la fatigue et de l'énnervement des joueurs						
13	matériel							
	largage	à pied mais possibilité largage plus près si le pont est pris				largage Soho		
	0130 / 0220	exploration site possible de la piste. Appel en renfort les autres équipes si piste trouvée afin d'empêcher l'avion d'atterrir	exploration site possible de la piste. Appel en renfort les autres équipes si piste trouvée afin d'empêcher l'avion d'atterrir	exploration site possible de la piste. Appel en renfort les autres équipes si piste trouvée afin d'empêcher l'avion d'atterrir	exploration site possible de la piste. Appel en renfort les autres équipes si piste trouvée afin d'empêcher l'avion d'atterrir	Prendre le QG NEC sur Aeropuerto, balisage d'une piste d'atterrissage et défense de la piste jusqu'à l'arrivée de l'avion (possibilité de créer un groupe de diversion)		

Le découpage.

Voila, on sait combien, où, et quoi, reste à tout mettre en place dans un petit tableau que nos amis anglophiles appelle le "phasing", mais que nous appellerons nous "plan de découpage".

D'abord les impératifs: le tableau doit être lisible et compréhensible par tout ceux qui auront à s'en servir (organisation externe, médivac et chef de camp). Ensuite il doit comporter toutes les informations nécessaires au bon déroulement de l'OP. Pour aller au plus simple, je vous colle les phases 12&13 de l'Opération Judas.

Vous remarquerez que la mise en place des éléments de scénarios est décrite dans le découpage, car si vous la faites à l'arrache, vous risquez d'être pris de court.

Pensez à intégrer le placement des décors dans votre découpage scénaristique. Si le bunker est une station permettant de contrôler le "Goldeneye" dans la mission 15, vous n'aurez peut être pas le temps de le transformer en bar à strip-tease pour la mission 16 (tout bon film à

sa scène d'action dans une boite de lap-dancing).

Vous remarquerez aussi que tout largage en médivac sont scénarisés (nous revenons sur ce point dans le chapitre "petit plus de l'OP").

Encore une fois à différentes associations différentes visions de la gestion du temps d'OP.

Si nous essayons nous de découper le temps de jeu en séquence d'une mission, avec un regroupement d'intermission (sur le camp ou pas); d'autres choisissent de jouer des blocs de temps, ou les équipes ont plusieurs objectifs dans le même laps de temps. A chaque équipe de gérer son temps pour les faire (dans l'ordre), quitte à en shunter une pour être sur d'en accomplir une autre. L'avantage de cette organisation, c'est que les joueurs peuvent prolonger un scénario qui leur plait et ne sont plus frustrés d'entendre le coup de sifflet de fin de partie à 10 mètres de l'objectif. Le gros désavantage, c'est que je ne suis pas sur que ce genre d'organisation puisse être gérable avec une OP ouverte à tous avec des joueurs que l'on ne connait pas forcément,...

L'organisation.

Voilà, vous êtes nommés chef d'orchestre; et il vous faut un premier violon pour jouer de la bonne musique.

L'organisation, c'est placer les bonnes personnes aux bons endroits. Dans ce genre d'évènement, il n'y a plus d'amitiés qui tiennent.

Le plus important, le plus plus vital: la communication avant l'évènement. TOUT vos orgas doivent être au point; pour cela prévoyez un briefing avant l'OP. Pour ceux qui ne peuvent pas venir, il faut impérativement qu'ils soient briefés à une autre occasion voire au téléphone... mais si possible dégagez tout orga qui ne fait pas la démarche de venir ou de s'intéresser un minimum. Un orga qui n'est pas au courrant, c'est un risque de "dawa" que certains ne vous pardonneront pas...

Ensuite les bonnes personnes aux bons endroits. Il vous faut des arbitres (Marshall en anglais) et/ou des Orgas Joueurs (OJ). Ils doivent être au point et réactifs pour éviter tout échauffement, débordement, driver les joueurs, apaiser les tensions,... Suivant le type d'OP et le type de joueurs que vous recevez, vous aurez besoin de l'un, l'autre ou les deux. Retenez aussi que dans la théorie, moins vous connaissez les joueurs, plus vous aurez besoin d'arbitrage. Le dicton marche aussi avec la fonction "nombre de joueurs".

Encore une fois, il n'y a pas d'amitié qui tienne: un orga qui fait mal son job, c'est prendre le risque que l'OP parte en sucette. Par contre, soyons honnête, les orgas sur qui vous pourrez compter ne sont pas les orgas les plus aimés...

Vos OJs ne devront pas s'attendre à jouer comme si de rien n'était.

Enfin n'hésitez jamais à avoir un staff d'Orgas Non Joueur (ONJ) en renfort qui met en place les éléments au fur et à mesure, ce qui vous laisse du temps pour gérer les crises, et les demandes de précisions remontant du terrain ... de même vous pouvez prévoir des rôles et des responsabilité: orga sécurité, orga chrony, orgas campement et parking, orga logistique, orga bouffe (pour que vos orgas de terrains ne perdent pas de temps à gérer les servitudes quotidiennes et restent concentrés sur la suite de l'OP), orgas ceci; orgas cela...sans en faire trop, mieux vaut en avoir prévu plus que de besoin.

Dans tout les cas, c'est votre OP, mais soyez strict: on ne pourra jamais vous reprocher d'avoir trop serrer une vis, mais il y aura toujours des personnes qui seront là pour vous pourrir si vous avez été trop laxiste.

Comme pour le dimanche, la gestion du temps est vitale, et sera sans doute la première cause des remarques désobligeantes au débriefing. A moins que vous aimiez ça, autant ne pas tendre les bâtons pour se faire battre: essayez tout d'abord de travailler les mises en place de décors en temps masqué; ensuite gérer au mieux les regroupements (retour au camp imposé ou pas, ...).

Les briefings.

C'est bête à dire mais vos briefings doivent être clair, concis, tout en intégrant la trame générale (si il y en a une). Dans le cas d'ordre de mission écrit, un petit blabla background terminé par un énoncé des actions importantes de la mission (et des petits plus comme des missions secondaires, un estimatif des forces adverses en présence, ... une présentation RS). Vos joueurs ne doivent JAMAIS avoir à chercher quels sont les ordres de mission: ils sont écrits, reconnaissables et non interprétables.

Dans le cas d'un briefing oral, le chef de camp doit si possible l'avoir relu avant de le présenter aux joueurs, ce qui permettra de ne pas buter sur les mots difficiles, et, pourquoi pas, de rajouter un peu de théâtre dans la présentation ("Camarades, on vous spolie, on vous ment, prenons ce bunker, libérons nos prisonniers et mettons la tête des Marc-Pat au bout des pics....." "OUAAAAIIIIIIII!!!!").

Idée du Père Billard: dans le cas d'actions simultanées ou coordonnées de plusieurs groupes, un brief devant une carte tactique peut être un plus: elle permet aux joueurs de visualiser où ils vont et où sont les copains (pour aider... ou tout simplement pour éviter les Friendly Fire... ah non excusez moi, les tirs amis).

Missions.

Vos missions peuvent être des progressions (Balisage, Escorte, R&D), des Att/Def classiques,... mais c'est aussi le moment de jouer des scénarios qui ne seraient pas jouables le dimanche: contrôle de zone (comme sur BigFish ou Gaia), Capture, Reco, Escorte, Largage en Scramble,... Dans tous les cas, pensez à adapter votre système de gestion RH et respawn à ce que vous voulez créer. Par exemple, il sera difficile d'avoir des missions secondaires lancées en cours de jeu si vos joueurs sont dispersés partout sur le terrain sans réelle coordination.

Certains scénarios nécessiteront des accessoires, des PNJ ou des arbitres; des point de détail à prévoir dès l'écriture.

Missions dynamiques. Sous ce terme se cache les réajustements en fonction du jeu..Les missions dynamiques ne sont pas un réajustement de cafouillage, mais un réajustement en fonction des remontées des groupes. Par exemple sur Judas, un groupe en difficulté pouvait demander du soutient. Ce dernier était accordé (ou pas) par le capitaine de camp, qui déplacait un groupe ou une partie de groupe pour aider. Attention: si vous décidez d'intégrer ce genre de missions à votre OP, vos systèmes de gestion de l'équipe, de respawn et de points doivent en tenir compte.

Petit plus du Père Billar: Le découpage de missions de l'Opération Judas a été joué 2 ou 3 fois sur une carte format A0 du terrain, avec des petites figurines et des voitures Majorette TM afin de vérifier que les missions, les renforts, les largages,.. que tout faisait bien papa maman...

Système de points.

Soyons honnête, il n'y a pas de système de points type.

Vous pouvez accorder des points pour une mission remplie, comme vous pouvez ne pas en donner / en enlever pour une mission perdue,... Ensuite vient la place du joueur. Si dans votre OP vous privilégiez l'équipe et la gestion RH, ne pas sanctionner une équipe ayant choisie de préserver ses troupes plutôt que de toute les perdre en s'acharnant sur un objectif peut être plus sympa.

Cela revient donc à avoir des statuts de mission (réussie, abandon, et perdue), et des bonus/malus en fonction des pertes, des joueurs saufs, et des prisonniers.

Si l'OP est basée sur le contrôle de zone,...

Que faire de ces points? Soit votre OP est Roleplay et vous pouvez les réinvestir dans de l'équipement ou des bonus matériel, soit ils ne servent qu'à départager les camps en fin d'OP.

Enfin essayez d'avoir un système équilibré, ouvert et visible pour tous, afin que vos joueurs ne sentent pas lésés par le résultat final d'OP (le camp gagnant est...)

Camps et campements, et vie de l'OP.

Vos camps et campements, vaste sujet. Partons du principe que le campement sert à dormir, et que le camp à jouer.

Déjà, dans le cas d'une OP de plusieurs jours, le campement est il confondu avec le camp? Les éloigner vous permet de jouer les camps comme des élé-

ments de mission. Mais à coté de cela, vous risquez d'avoir des joueurs manquant à l'appel du briefing car ils auront fait un petit détour au campement où ils ont laissé leurs affaires. Les avoir trop près, et vous aurez des joueurs qui vont se dire qu'en attendant le brief', ils ont le temps d'aller y faire un tour, et ensuite pour re-réunir tout le monde, accrochez vous.

Le campement fait une partie de la vie de l'OP. Un campement unique permet aux joueurs de se rencontrer et d'échanger félicitations, explications, chambrage... Un campement par camp permet de faire naître un esprit de corps et d'entraide. A vous de voir ce que vous voulez faire naître du campement.

Les camps maintenant. Pose sac à dos, lieu de vie ou élément de jeu… tout dépend de la distance du campement, du temps que vous accordez aux joueurs entre chaque mission et de la possibilité de les intégrer comme élément de jeu. Mais dans tout les cas, il faut qu'ils soient à la fois assez éloignés les uns des autres pour ne pas se marcher sur les pieds, et pas trop éloignés des objectifs sinon vous perdrez ENORMEMENT de temps à attendre le retour de vos équipes. Encore une fois, pensez que vos regroupements et votre briefing iront au rythme des gens les moins rapides / motivés / plus boulets.

Mais il y a d'autres moyens d'insuffler de la vie à l'OP. Vous pouvez par exemple prévoir des rencontres inter camp (scénarisées ou pas) à l'occasion d'un goûté ou d'un repas en commun. Cela permet aussi à l'organisation de se retrouver au complet et de débriefer les temps de jeu et de planifier les suivants.

A mes yeux, une rencontre inter camp est très importante dans la première moitié de l'OP, pour que le joueur se dise que le mec en face est comme lui, et qu'une bille non sentie n'est pas forcément due à de la tricherie. On ne le dira jamais assez: on est toujours le highlander de quelqu'un. De plus, ce genre de rencontre permet de se retrouver, de s'émuler, ou tout simplement d'aller féliciter l'adversaire pour une action spectaculaire…

Les respawns.

Comment gérer les respawns en OP. Chaque système à ses avantages et ses inconvénients… donc aucun n'est parfait, surtout que certains de vos joueurs (ou pire vos orgas) auront tendance à ne pas comprendre (mais peut être que vos explications sont fumeuses).

Des systèmes tout bêtes, reculer et réengager, avec les mêmes avantages et inconvénient que le dimanche: pris à revers, vous respawnez dans le dos de vos chasseurs… pas glop. Nous avons aussi le passage par un point, que ce soit un point fixe (camp, point de respawn) ou de parties (Marshall). Inconvénient et pas des moindres, à chaque joueur touché le groupe s'étiole, au point de rendre rapidement toute coordination impossible.

Tout aussi simple, l'immobilisation: un joueur touché s'assoit et reste hors du jeu pendant x secondes. Désavantage: le joueur reste au milieu des tirs et se prendra donc des volées de billes de joueurs pensant qu'il est en jeu. De plus quand il a fini de compter et qu'il revient en jeu, il se fait directement réaligner. A la longue, il y a risque d'agacement.

Ensuite viennent des systèmes un peu plus complexes, où le respawn nécessite une action d'un équipier. Le premier, le plus basique, un pote vous touche, vous réengagez. Le second est un peu plus complexe et nécessite l'intervention d'un médic. Celui ci peut vous toucher, vous passer un brassard, prendre un objet (chaînette, ticket, …), couper (à la pince, couteau dangereux en jeu) un rivesan, nouer un tissus… Par contre c'est à vous de décider si le joueur hors jeu se déplace jusqu'au médic, ou si c'est le médic qui va à lui pour le respawner, voire si un joueur en jeu peut déplacer un joueur hors jeu et l'amener où il faut. Désavantage de ce type de respawn, un joueur out peut être abandonné sur le terrain un temps de jeu complet car ses coéquipiers sont dans l'incapacité d'aller le chercher, de savoir ou il est (en cas de départ en louzdé), ou de le soigner (perte du médic).

Le Père Billar ramène sa fraise: actuellement nos dernières OP sont un mix de tout cela. Le joueur out est immobilisé, en attendant les secours. La première touche est simulée comme légère, n'importe quel pote peut la soigner, la seconde est grave, il faut l'intervention d'un médic; qui doit généralement effectuer une action un tant soit peu complexe afin de "simuler" un temps d'intervention.

Définir le nombre de respawn: est ce un nombre de respawn par joueur, ou par équipe, voire un nombre de respawn infini… Dites vous par contre que les respawns à l'infini ne font pas disparaître les highlanders.

Les petits plus…

Artifices: Vous pouvez prévoir des effets pyrotechniques pour mettre de l'ambiance dans votre OP. Mais vos joueurs doivent être avertis afin qu'ils ne croient pas que quelqu'un a dérogé aux règles établies.

Largage et Medivac: les largages et les médivac sont des grandes spécialités de nos OPs 24. Si la Medivacuation se gère à l'arrache (une équipe demande, on lui envoie sur un point de repli, l'équipe rentre), le largage doit être préparé dès le découpage de l'OP; d'abord parce que vous n'avez pas 15000 fourgons; ensuite parce que les camionnettes ne passent peut être pas à deux sur les routes du terrain (de face comme qui se suivent), et enfin pour gérer le timing. Ce serait dommage que l'équipe en attaque arrive sur l'objectif avant l'équipe en défense…*Les vieux dorment mal, oui Père Billar: Attention lors des parties de nuit: les feux de route de votre medivac peuvent éclairer la position des joueurs en bords de route.*

Capture: nous avons introduit les captures sur nos OP lors de Judas. Capturer un adversaire et voir sa mine déconfite est toujours un petit plus qui fait chaud au coeur. Pourtant vous devez faire attention à ce que les captures ne ralentissent pas le jeu. Par exemple sur Gaia, les capturés devait être emmené au camp pour les comptabiliser… et repartaient ensuite à pied dans leur camp respectif… imaginez la perte de temps dans l'entre jeu (Sur judas la capture était certifié par le lieutenant, le radio ou le sergent sur place en fin de mission et tout le monde repartait à pieds chez soi).

Promotion: pas besoin de jouer en MilSim pour avoir un système de promotion. C'est un petit élément amusant, qui permet aux joueurs de devenir adjoint voire chef de groupe en fonction de leur jeu ou de leur charisme. Il permet aussi à l'organisation de s'effacer au fur et à mesure que les joueurs s'affirment au sein de l'équipe, et poussant encore plus la sensation que c'est leur OP, et que ce sont eux qui la font.

Eléments stratégiques: des éléments stratégiques peuvent être joués sans problèmes majeurs. Il peut aller de la demande de reconnaissance, ou tout le monde (ou une parte) indique sa position sur la carte tactique, au bombardement massif (un chef de groupe demande un bombardement, un orga passe sur la zone demandée et sort tout les joueurs… mais vous pouvez tentez d'être moderne et de le jouer au fairplay et à la radio).

Le petit marché: un élément simple à mettre en place; vos joueurs gagnent peut être des points en fonction de leurs victoires et de leurs défaites. Pourquoi ne pas leur permettre d'acheter avec du matériel, des vies, et autres bonus divers et variés.

Loterie et goodies…

Sanitaires: certain d'entre nous aime avoir un minimum de confort. Si vous le pouvez, des sanitaires et un camion bouffe seront un plus que tous apprécieront.

Le dernier mot est au Père Billar:

Un petit conseil de vieux routard: pour votre première OP, prenez le meilleur de ce que vous avez aimé ailleurs et ne cherchez pas à innover à tout prix. Une solution que vous avez déja vue n'est peut être pas connue de vos futurs joueurs, une solution vue ailleurs ne marchera peut être pas chez vous, alors le maître mot sera adaptation. Et pour finir, faites vous votre expérience et apportez votre touche.

Bon courrage

Tech[n]Gear:

"For Your Eyes Only" ...

Une réplique d'airsoft commence sa vie dans une usine quelque part à l'autre bout du monde, montée par de petites mains qui ne sont intéressées que par le bol de riz que ce travail permettra de payer. A ce titre, montée sans amour, elles arrivent largement perfectibles sur nos établis.

Quand par exemple David démonte et remontent une réplique sortie de boite, et la remonte avec amour, il lui arrive de gagner une quinzaine de fps sans changer une seule pièce; quand Lucas tripote le Hop et la GB et règle tout ça au millimètre près, il lui arrive de gagner une dizaine de mètres sans pour autant augmenter la puissance en bouche de canon; quand Miguel...

Attention: les modifications effectuées sont faites au risque et péril des petits Frankenstein Junior et l'ouverture de la réplique fera sauter irrémédiablement votre garantie.

Le deuxième type de modification est un peu plus lourd et nécessite le changement de pièces. Nous parlons ici entre autre d'augmentation de puissance (ou de diminution dans le cas des répliques chinoises) ou de modifications permettant de modifier la cadence de tir..

Et notre but final étant de toute façon de vous proposer deux ou trois petites astuces qui transformeront votre réplique en "bonheur en barre", et qui vous feront craindre sur tous les terrains de France et de Navarre.

I- "Tu peux pas test..."

Quoiqu'il en soit, commençons par la visite du parfait petit Qiou.

Tout d'abord le plan de travail: propre, déblayé, éclairé, outils à portée de main, et un APN (ou un crayon pour les old school) pour éviter des problèmes au remontage. Ensuite si possible un sol permettant de retrouver facilement toutes pièces qui seraient tomber par terre. Les plus prévoyant auront des pièces de rechanges en cas de nécessité de coupage/usinage expérimental.

Ensuite les outils indispensables: clés, pinces, tournevis cutter et graisses (graisse métal métal et graisse téflonnée métal plastique plastique, disponibles au rayon airsoft de toute les crémeries, mais aussi dans les magasins de bricolage pour beaucoup moins cher). Pour ceux qui ont de la place, une dremel sera un plus plus qu'appréciable.

II- Licence to bille

Toute manoeuvre commence par l'ouverture de la réplique et l'étalage des pièces qui la composent.

1- Ouverture

2- Bloc Hop Up.

Comme vous le savez maintenant déjà tous, le hop permet de faire tourner la bille, c'est cette rotation qui l'empêche de tomber. Commencez par démonter intégralement le bloc sans perdre une seule pièce, sinon vous devrez en racheter un complet (ou la re-fabriquer). Nettoyez les pièces avec un dégraissant qui n'attaque pas les plastiques et les caoutchoucs (essence C, minérale et douce pour les mains, elle vous garentie un teint frais toute la journée...). Re-graissez ensuite l'extérieur du joint avant remise en place. Vérifiez que le doigt du hop fonctionne puis vérifiez l'étanchéité. Si besoin, utilisez de la bande téflonnée pour étanchéifier (celle vendue au rayon robinetterie).

3- GearBox.

Allez, on se lance et on ouvre en notant soigneusement quoi va où. Puis, comme pour le bloc Hop Up, on dégraisse la tartine du fabricant, on nettoie (copeaux, poussières,...), et on re-graisse (si possible à la graisse téflonnée. Ensuite en remontant on vérifie les Shim Set (petites rondelles de calage) afin que les engrenages tombent bien pile poil nickel en face les uns des autres. Avec des Shim Set bien réglés, vous userez moins vos engrenages. Ensuite, le coeur de la bête étant ouvert, on mate un coup le piston et le cylindre: quand on bloque la sortie d'air, et qu'on appuie sur le piston, l'étanchéité doit être la plus parfaite possible (un peu comme lorsqu'on met le doigt au bout d'une seringue); en cas de besoin, bande téflon, et en cas de gros besoin, changer carrément le joint – trouvable au rayon robinetterie, joint de 14 ou 15; vous pouvez aussi faire directement les deux, souvent ça ne mange pas de pain. Avec cette petite opération, vous venez de vous assurer de la régularité de votre tir et de l'intégrité à plus ou moins long terme de votre GB.

4- Vérification du calage moteur

5- Remontage / Fermeture

L'étape 4 & 5 peuvent être inversées suivant la génération de votre GB. Mais avec les petites opérations indiquées ci dessus, vous venez de gagner normalement une quinzaine de fps pour pas un rond.

III- L'homme à l'AEG d'or

Vous me direz que vu que votre réplique est ouverte, pourquoi ne pas en profiter pour modifier deux trois petites choses?

Ainsi, si vos bushings sont en plastiques, on les remplace par des bushing métal de 6, voire de 7mm si il y a de la place; et avec roulement dans les deux cas. Petit rappel: les bushings sont la liaison entre vos engrenages et le corps de votre GB, moins ça frotte, moins il y a de pertes, moins ça s'use, plus c'est mieux.

Votre piston est à terre. Pourquoi ne pas en profiter pour mettre un M100 ou un M110. Dans ce cas vous aurez le choix entre un ressort régular (linéaire) et un irrégular. Le irrégular vous permet de laisser votre ressort comprimé sans que cela ne l'abîme, vous donne plus de fiabilité, de longévité, et il facilitera la compression mécanique du système... mais la différence de prix ne se justifie pas forcément.

Le bloc Hop Up est démonté, regardons le canon. Le 6.04mm vous permettra de gagner quelques mètres sur votre tir tendu sans modifier votre façon de jouer; le 6.03 vous donnera plus de mètres encore... mais avec un énorme risque de bourrage si vous tirez des rafales de gorets: les billes ayant plus de mal à sortir, la suivante sera engagée avant que la précédente ne soit sortie... aspiration, liposuccion, la première bille sera ralentie par la suivante, et au final dans le meilleur des cas moins de portée... un comble!

Moteur. Certains vous vanteront leur moteur machin chose. Pourtant il n'y a pas d'intérêt à changer un moteur en sortie de boite.

Enfin votre batterie. Sauf si vous achetez cheapos (et encore), vous devrez acheter une batterie pour votre joujou. A moins que votre réplique ne soit conçue pour (renforcement GB et bushing qui vont), ne dépassez pas 9.6V ou vous risquez de passer plus de temps à réparer votre jouet que de vous faire plaisir avec... sauf si vous aimez ce qui est intense et rapide, mais là ça vous regarde.

Rendbo sur la base de l'expérience d'Hydra (complété par d'autres).

Twilight Zone:
Permis de jouer.

Ami lecteur, bienvenue dans cet espace parallèle. Ici, point de répliques utilisées par les forces d'intervention tout autour du globe... Il s'agit toutefois encore d'airsoft, car les appareils que nous allons vous présenter lancent également ces petites billes de 6mm que nous affectionnons tant....

Qui n'a jamais rêvé de concilier sa passion de l'airsoft et celle du cinéma? Si nos répliques rappellent tel ou tel film, certains vont plus loin grâce aux kits de conversion disponibles (certes en petite quantité), ou en achetant directement une réplique inspirée de.

Ces mods peuvent être en métal, mais sont dans la plupart des cas en fibre ou en résine. Notez qu'en cas de "kitage", il vous faudra une base venant d'un autre AEG, base qu'il vous faudra acheter en plus du kit... attention donc: facture

salée pour réplique hors du commun. De plus en cas de casse de votre matériel, les collages divers ne vous garantissent pas de pouvoir re-démonter la carcasse polymère de votre réplique. Alors autant avoir une idée du résultat final AVANT de commencer le montage, et mettre du bon matériel à l'intérieur.

Certains joueurs ont tenté de faire baisser le prix de revient de ce jouet coûteux en utilisant une base ACM (cheapos) à la place du matériel conseillé par le fabriquant. Un exemple de montage est donné sur le forum des cheapos (http://www.acm-forum.fr/viewtopic.php?t=609). Apparemment, les quelques millimètres ici et là font que vous aurez du travail en plus pour un résultat qui dépendra énormément du soin que vous apporterez à votre réalisation...

I – Made in Hollywood:

Le kit le plus connu vient de la saga "Alien". Dans le second volet ("Aliens", 1986), Ripley apparaît escortés de marines coloniaux prêts à en découdre contre les xéno morphes. Pour mener à bien leur mission, ils sont bien équipés et lourdement armés!

Difficile d'adapter la navette spatiale ou le véhicule de transport de troupes du film à notre milieu, ou en tout cas pas en "état fonctionnel". Par contre pour ce qui est du Gear du marines... comme le M41A "Pulse Rifle". Célèbre pour son compteur de munitions, il est constitué d'un fusil automatique calibre 10mm et d'un lance grenade de 30mm. Ce que vous ne savez peut être pas, c'est que ce beau joujou conçu par James Cameron en personne, a été réalisé à partir d'un Thompson M1A1 subtilement modifié, auquel l'équipe technique a greffé un SPAS-12! Ce bricolage est aussi effectuable en version airsoft grâce à un kit vendu par G&P. Pour quelques centaines d'euros, vous fabriquerez votre pulse rifle sur une base de Thompson M1A1 Marui. Cerise: le compteur est fonctionnel! (en fait le compteur est limité à 99 coups, comme dans le film, ce qui fait que vous devrez compter vos tours de compteurs pour retomber sur vos pieds _ NDLR). Seul bémol, point de lance grenade, puisque cette partie du kit accueille la batterie alimentant l'AEG...

Le reste du déguisement sera facile à trouver, que ce soit en visionnant le film ou en cherchant sur la toile.

Tout aussi classe, des GBB et NBB reprennant les armes vues dans "Blade Runner", "Robocop", et quelques autres films.

Bien que moins typées, de nombreuses autres répliques sont aussi disponibles... Vous pourrez ainsi trouver en cherchant dans les catalogues de nos fournisseurs favoris des répliques de poing portant des doux noms comme "Harry", et autres héros mythiques.

Enfin certaines références sont plus subtiles: par exemple certaines crosses correspondent à des personnalisations faites pour un film particulier ou une série TV,...et les P99 NBB portent un numéro de série finissant par 007 (en tout cas le mien l'a).

II – Only live twice

Le haïku nous rappelle qu'on ne vit que deux fois, la première quand on naît, la seconde quand on regarde la mort...; aucun rapport avec l'airsoft ? En tirant bien les cheveux, on pourrait dire à la première sortie de boite, et à la fin du montage du kit... ok, je sors...

Changement de décor: place au Japon. Le pays du soleil levant est important à plus d'un titre. Outre le fait qu'il soit pour nous le créateur de notre loisir favori, il compte de véritables génies en matière de création stylistique, notamment au travers des mangas, des jeux et des vidéos d'animation.

Tout comme pour un film, les productions vidéo récentes de ces dernières décennies comprennent un staff de spécialistes, dont les "mecha-designer" (mechanical designer), chargés de la concep-

tion de tous les objets techniques, des véhicules aux robots géants, en passant par les armes futuristes et divers accessoires utilisés par les protagonistes...

Parmi ces "mecha-designer", on retrouve Masamune Shirow. Ce nom ne vous dit peut être rien, mais c'est à lui qu'on doit nombre de mangas prestigieux tels que "Ghost In The Shell" (GITS pour les intimes) ou "Appleseed". Il est aussi l'auteur de quantités de design (armes de poing, d'épaule ou exosquelette). Son soucis du détail le pousse à créer des manufactures imaginaires (Seburo, Gong, Mateba...) récurrentes à ses différentes séries, manufactures qui produisent des modèles ayant leurs caractéristiques propres (points forts et défauts)...

Parmi ces designs, on retrouve par exemple le Seburo MN23, connu pour avoir été adapté en réplique d'airsoft par la société Poseidon, mais vous pouvez aussi trouver le révolver Mateba M2008 utilisé par Togusa et d'autres répliques de poings utiliser par Motoko ou Batô...

A l'heure ou ces lignes sont écrites, ce kit ne figure plus malheureusement sur le site de (la manufacture de) Poseidon (www.poseidon.co.jp/1F/1f.html) mais vous pourrez y trouver d'autres mods sympathiques tels que l'Ikazuchi ou le Raisen. Il existe d'autres kits de conversion.

Notez par contre que si vous avez la chance de trouver un de ces kits, la relecture des petites lignes (quand le site est en anglais) est indispensable afin d'être sur d'acheter un mod pour votre réplique, et pas une maquette à poser dans la vitrine (cas du magnifique Seburo M5). De plus, avant d'acheter un kit qui coûte quand même glaoui, assurez vous que la base mécanique est bien disponible dans les rayons de la crémerie Enfin notez toujours que ces kits ne sont qu'esthétiques, en qu'ils ne modifient pas votre base mécanique (longueur du canon, place du chargeur,...).

Petit jeu: dans ces trois répliques, une maquette non jouable s'est glissée.... et ne répondez pas Obiwan Kenobi.

Ces sociétés continuent à développer de nouveaux kits en fonction des sorties des répliques TM. Les fans attendent par exemple avec impatience le nouveau kit Poseidon basé sur le MP7 TM. On aime, on n'aime pas, disons qu'il y a des goûts et des couleurs.

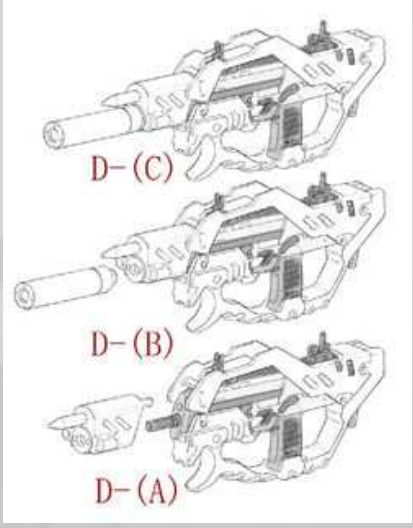
Mais nous retombons toujours sur le principal point noir: ces artisans ne livrent officiellement qu'au Japon et les sites les proposant à l'export sont souvent "out of stock"... mais vous pouvez toujours aller rêver un peux sur cette page:

http://www.endoshoji.com/page013.html

ou bien en allant directement voir le site internet du fabriquant Poseidon:

http://www.poseidon.co.jp/2F/ika/ika_1.html

Comme solution secondaire, vous pouvez aussi vous inscrire sur un site permettant de rencontrer des japonais(es) là bas pour essayer de se procurer le jouet de vos rêves...



Mais l'univers du soleil levant ne s'arrête pas là. Le croisement entre les supports des jeux vidéos, des animes et du manga sont multiples. Ainsi nous pouvons suivre dans la série "Trigun" les tribulations de Vash machin chose, de son imper rouge et de son énôrme flingue... Comment ne pas résister au plaisir de jouer avec? Même constatation pour les deux pistolets (Ebony & Ivory) de Dante, le chevalier vampire de "Devil May Cry" (jeux vidéos, animes, ...), le Ceruberus vu dans "Gungrave" (perso je trouve qu'on a plus l'air ridicule avec, mais les goûts et les couleurs ne se discutent pas)...

Vous pouvez aussi trouver des répliques toutes mignonnes, comme celles reprenant "Solty Rey" et autres séries aux héroines kawai, et qui iront très bien avec vos déguisements de bisounours (ou les nouveaux costumes orga lala)...

Mais vous avez aussi encore une fois des références plus subtiles. Par exemple certaines armes sont customisées pour un jeu vidéo, et cette customisation (crosse, canon,...) arrive aussi dans nos crémerie; l'exemple le plus frappant étant les répliques tirées de "Resident Evil", "Black Lagoon",...

III Retour aux sources

On pourrait penser que nos répliques sont inspirées des univers du petit écran et que cette relation n'est qu'à sens unique. Mais on s'aperçoit que de plus en plus les répliques airsoft sont utilisées dans les productions: utilisées pour des raisons de sécurité (impossible de confondre une bille avec une balle à blanc/balle réellee) ou de législation (difficulté de tourner avec des vraies armes), elles font maintenant leur cinéma, en grand format ou en court métrage, les effets de flammes et les sons étant alors rajoutés en post production.

Article Guntank / Rendbo

-

Airsoft:
Old Stone Council

A vaincre sans péril, on triomphe sans gloire…

Certains joueurs se plaignent que le rapport de force entre jaunes et roses est parfois inégal. Si la connaissance du terrain est un avantage non négligeable, les anciens ont parfois des petits trucs qui peuvent faire progresser notre façon de jouer. Je vous synthétise leurs expériences mais passe leurs exploits de méta guerriers.

Tout d'abord, une petite mise au point: si le matériel joue un rôle important, ce n'est pas lui qui fera la différence. Des équipes posent régulièrement l'AEG pour ne jouer qu'au SOCOM, et remplissent pourtant régulièrement leur objectif.

Connaissance du terrain:

Le premier avantage des anciens, c'est la connaissance du terrain. Ca nous le savions depuis longtemps, et c'est une des raisons de la rubrique "Site de Mirapolis" de ce magazine: à en écouter certain, la chasse n'est excitante que lorsqu'elle s'apparente à celles du comte Zaroff, d'autres étaient choqués qu'on puisse transmettre des petits trucs et petits chemins, mais la grande majorité veulent que vous puissiez vous amuser sans frustration.

Soyons honnête, je ne vous donnerai pas tout les trous de chacalou et tous les petits chemins parce 'on a tous les notres, et que certains deviennent obsolètes, et d'autres se créent. Par contre vous avez avec ce magazine assez de renseignements pour imaginer une attaque coordonnée sur plusieurs axes, ou une défense impeccable. Attention pourtant: à suivre la carte où les anciens passent tout le temps, vous risquez de passer à coté de beaucoup de chose: comme pour les petits vieux, ils ont leurs habitudes et en changent difficilement.

Si jamais vous voulez découvrir le terrain et crapahuter dans tout les sens, suivez plutôt Cyril, c'est un guide excellent…

Pourtant, la connaissance du terrain ne fait pas tout. J'ai vu des anciens plier des équipes sur des terrains qui leurs étaient inconnus. Il y a donc un truc en plus…

Coordination et complicité:

Les anciens ont apparemment tous été à la même école, et quand ils ne l'ont pas fait, un ancien plus ancien les a formés. Ils pensent donc un peu tous de la même façon: progression, infiltration, couverture, nettoyage. Rien de bien nouveau pour ceux qui nous lisent depuis le premier numéro, et pourtant force est de constater que certains mêmes "défauts" sont toujours là.

Que vous soyez en mouvement ou en défense statique, rester dans la mesure du possible un groupe de deux trois personnes (pour certain le top du top est un double binôme de joueurs coordonné). Il faut toujours que vous puissiez vous couvrir (progression ou retraite) ou transformer le joueur d'en face en lapin grâce à un bon vieux tir croisé.

Enfin de la complicité. On se doute que tout le monde ne sort pas avec tout le monde le soir, mais sur le terrain il faut connaître au moins le style de jeu de votre/vos partenaire(s) afin d'accorder le votre, avoir un minimum de coordination interne et d'initiative,… c'est pour ça que les anciens jouent souvent ensemble, et intègrent avec eux des "petits jeunes", mais pas trop d'un coup, pour qu'ils soient guidés et qu'ils chopent sur le tas tous ces petits trucs qui font d'un ancien un ancien, sans pour autant casser le groupe.

En attaque. Tout d'abord la progression. Bien souvent encore les progressions se font en colonne, avec en tête celui qui connaît le mieux le terrain ou le plus excité. On ne rappellera jamais aussi les bienfaits de la progression en tiroir, et aussi quand l'occasion s'y prête le déploiement en ligne, en V, et aussi la progression en tiroir (je me répète, histoire que ma façon bien lourde d'insister mette en avant ce type de progression),…

Ensuite: si les mecs de têtes se la jouent RS, plus on s'approche de la queue, et plus on voit des comportements à la limite du carton rouge. Des joueurs qui posent leur pieds n'importe où, discutent entre eux sans se préoccuper de l'environnement; et même pire, des joueurs qui discutent entre eux à voix haute. On peut toujours avancer la fleur au fusil en pensant être en sécurité, et être surpris par un groupe de rascals (qui n'auraient pas du être là, c'est évident), mais casser une progression par un comportement négligeant …

En défense. Nous avons souvent un autre problème: c'est l'incertitude de la position. Bien souvent, certains joueurs ne savent pas si ils jouent en statique ou en chasse. Pourtant les deux styles sont différents: avec un bon trou de chacal et deux potes, vous pouvez stopper net une progression; avec une bonne meute de chacal, vous pouvez sortir net un groupe de progression. Mais attention, les deux sont complémentaire. Sans défense statique, les attaquants avanceront sans difficultés et prendront l'objectif; et sans groupe de chasse, ils reviendront encore et encore, et vous finirez bien par vous faire sortir.

Une petite conclusion? Pour ne citer que Napoléon: "Quand deux armées se font de grandes blessures sur le champ de bataille, la victoire appartient à celle qui, forte de sa tenacité, ne veut pas l'abandonner".

Qu'est ce que le PK ?

Sous ce petit acronyme tout mignon se cache ce que les américains appellent le Probability of Killing, la probabilité d'éliminer ses adversaires en cas d'attaque immédiate. Il sous entend d'être capable de le localiser et de l'atteindre. Le renseignement et le pré positionnement des forces sont donc vitaux. Généralement, pour faire baisser le PK, il faut sois être furtif et patient, soit être si rapide que la vitesse nous protège.

Dans l'airsoft, en défense, on pourrait rapprocher ce concept de la capacité à attendre aux bons endroits, dêtre patient et surtout de pouvoir repérer les sons et les mouvements.

Une petite anecdote? Lorsque j'ai commencé l'airsoft, les anciens me disaient souvent "Soit patient, on le voit à peine le petit rose, et avec le feuillage tu risques de le louper (déjà à l'époque je visais mal). Laisse le s'approcher encore un peu pour être bien sur de ne pas le louper. En plus écoute: derrière lui il y a ses potes, si tu es patient tu pourras en croquer un ou deux en même temps...."

Dans le cas de l'attaque, la patience comme le silence sont d'or: stopper la progression et attendre un petit peu pour se faire oublier apporte autant qu'une batterie en 12.8. Ce petit geste tout simple vous permet aussi de souffler, vous re-concentrer, et de sélectionner le matériel qui sera le plus apte (et aussi vérifier que tout votre matos est encore accroché au gilet). Le type d'en face qui avait vu bouger à un instant donné va attendre un petit peu, puis ne voyant plus aucun mouvement identifiable, se dira que c'était le vent, un lapin ou autre chose... et il va retourner buller dans une autre direction. Avec un peu de chance, il va même vous oublier, ce qui est quand même bon pour vous (et mauvais pour ses fesses).

En défense comme en attaque, le bruit de votre AEG ou de votre GBB jouera aussi puisqu'il indiquera à l'adversaire d'où viennent les tirs, le nombre de tireurs, et pour les meilleurs d'entre eux "qui et avec quoi" (genre le "Maître de Guerre": "le son caractéristique de l'AK47, le fusil de vos ennemis").

Evolution du matériel.

L'arrivée du matériel cheap avec une qualité correcte et une forte puissance change la donne.

Pourtant l'heure n'est pas aux libations chez tous les anciens: le faible prix de ces AEGs fait qu'on peut le retrouver en premier achat, avec tout les risques que cela peut comporter. Ils craignent aussi que la puissance incroyable ne pousse à la surenchère: avant accepté à titre exceptionnel ("môsieur a un G&P) le 360+5% pourrait être le nouveau standard.

Une des personnes participant au débat m'a répondu que "tout le monde n'a pas la chance d'avoir un grand terrain", ce à quoi je lui répondis que "la taille du terrain ne modifiait en rien la distance d'engagement". Il a rit en me disant que des fois il ne me suivait pas, j'ai bien rit aussi quand un joueur lui a mis une bille propre dans la tête à 15m (hématome ouvert), et que la couverture derrière lui a refait l'acné... au bureau le lendemain "bah dis donc t'as fait quoi ce week-end que je vienne pas la semaine prochaine...".

D'autres anciens ont la démarche inverse: le plaisir du jeu, ce n'est pas de tirer loin mais de privilégier les belles actions, les belles progressions, et les belles surprises. En conséquence, ils ont décidé d'imposer la baisse de la puissance des AEGs sur leurs terrains à 330fps.

Un autre conséquence de cette montée en puissance (se rapportant au plaisir de jouer cette fois ci): l'efficacité des snipers serait réduite avec des AEGs à 380. La différence de porté utile s'est amoindrie, alors que l'AEG garde sa capacité de full (amobox?) et que statistiquement la bille sur 200 à plus de chance de toucher que l'unique bille.

NDLR: vous vous demandez peut-être pourquoi TM continue de sortir ses répliques à 280fps ?? tout simplement parce que tout les marchés ne sont pas aussi puissant que le notre, et qu'au Japon les répliques sont limités à un Joule et que est TM est leader au Japon...

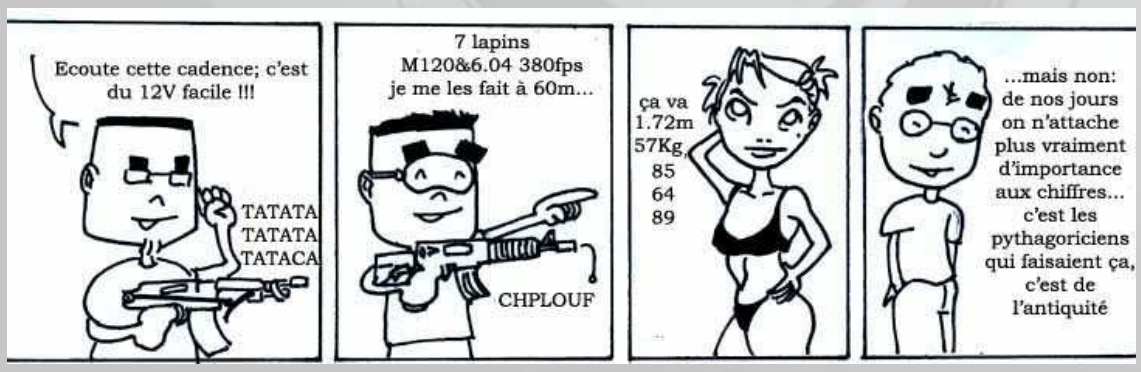
La dessus je me suis encore permis de donner mon avis de "middle age": avant on achetait une réplique 300e et on rajoutait 150e pour la monter à 350fps, maintenant on peut acheter du cheapos à 150e et on peut rajouter 15e pour la descendre à 350fps. Le joueur est donc encore largement gagnant au niveau financier. Mais on m'a sorti l'argument " jouable sorti de boite". Perso je le trouve déjà complètement dépassé: prenez le nouveau HK416 Jing Jong, il est annoncé à 380fps et tire en fait à près de 450 (voir forum cheapos airsoft), et beaucoup d'autres annoncés à 340/350 sont plutôt dans les 360/380 (dont mon EBR de chez Kart, les répliques Mxx de Dboys,...). Donc de toute façon on va sans doute devoir ouvrir et modifier.

Les plus légalistes d'entre eux soulevaient le problème de la contrefaçon. Sur certaines répliques, cette contrefaçon est flagrante, quand le corps ouvert de la bête nous révèle un marquage ou un emplacement de marquage qui est tout sauf cheapos... Garantie de robustesse ?? Même pas sûr puisque certains d'entre eux ont été jusqu'à scier des corps métal pour comparer la fibre et le pailletage métallique (lamelle et microscope... il y a des fous partout)! De plus qu'en est il du développement technologique? Moulé une nouvelle coque ne coûte pas grand chose, par contre développer une nouvelle GB ou de nouveaux types de moteurs...

Là on sent que l'alcool a bien coulé, car l'un d'entre eux commence à parler du taux de plomb des teintures dans les fringues chinoises, à comparer au originaux. Je ne me souviens plus de tout mais c'était plus flippant que Freedy....

Toujours est-il que tout le monde s'accordait à dire que la baisse des prix ne pouvait être que profitable aux joueurs, et qu'avec un peu de chance les grandes marques baisseraient les leurs aussi.

Par contre pour les orgas, elles risquaient de poser rapidement un problème si on ne s'adaptait pas à elles (prise en compte des puissance et de l'arrivage de joueurs nouveaux).



Etat d'alerte:
CEA.

Nos amis de l'ALAT travaillent depuis plus d'un an sur une charte de l'environnement appliquée à l'airsoft.

Elle aurait deux avantages: le premier de nous impliquer sur le dossier de la préservation de la planète, et le second de nous servir de carte de visite auprès des collectivités locales. En effet, quelle Mairie aurait envie de retrouver son espace municipal souillé par des airsofteurs peu consciencieux ?

Mais entre la préparation de l'OP annulée au Fort de Laon, la mise sur pied de l'Opération Gaïa, les études, les projets, la famille ou le travail, tout cela a pris du retard, au point d'être aujourd'hui quasiment au point mort. Nous pensons ici à la rédaction qu'il serait dommage de jeter le bébé avec l'eau du bain. C'est pourquoi, avec leur accord, nous avons choisi de vous présenter le projet en l'état. Pour que celui ci soit bouclé, ils ont besoin d'aide pour la finalisation du texte; pour bétonner tout les aspects légaux (surtout l'article 7); et enfin pour mettre en place un site internet (contenu et code) simple, accessible et informatif.

Cela dit, à l'heure actuelle, et même si la charte n'est pas finie, quelques associations ont décidé "d'anticiper" son arrivée (voire d'inscrire les premières articles dans leurs statuts associatifs) et de l'appliquer telle quelle car elle correspondait à leur vision du jeu et des responsabilités.

Pour vous qui jouez régulièrement sur notre terrain, vous remarquerez rapidement que vous naviguez en terrain connu (à part l'article 1). Donc si la formalisation du projet vous plait et que vous avez du temps, vous pouvez toujours prendre contact avec eux grâce à leur site internet pour les aider à le finaliser…

Revenons encore une fois sur l'article 1: nous avons tous des mauvais souvenirs des premières générations de bibio, qui alliaient un prix fort, des performances médiocres et une probabilité élevée de casser son AEG. Les nouvelles générations de billes n'ont plus ces "formidables qualités": les testeurs de la chartres ont essayé différents grammage, différentes marques, dans des canons normaux, 6.04 & 6.03, à différentes cadences et à différentes puissances. Les essais ont été concluants, et d'ailleurs une marque de bille s'est particulièrement bien illustrée: la SuperKing en 0.25g. Attention pourtant: ces billes peuvent vous imposer une autre façon de gérer le graillage de vos chargeurs puisqu'elles sont conservées dans des sacs à l'abris de la lumière et de l'humidité… ils les ont donc aussi testées après un abandon d'un mois au soleil dans un bocal en verre hermétiquement fermé au fond du jardin: par de problème tant que l'humidité ne rentre pas (résultats variables sinon).

Petite note enfin, le texte qui vous est présenté ci-dessous a été retravaillé et re paginé par nos soins (avec l'accord de l'ALAT) afin de le rendre plus digeste au format de notre magazine.

Je précise aussi que parfois le texte fait référence à un site et à des textes téléchargeables, et qu'évidemment celui-ci n'existe pas encore…

Préambule: Présentation de principe de la charte.

Une association loi 1901 est une personne morale ayant des droits mais aussi des devoirs.

L'airsoft est une activité se déroulant majoritairement en plein air, friches industrielles, zones boisées… On peut facilement élargir cette notion en affirmant que les espaces naturels sont un vaste terrain de jeu sans oublier que nous n'en sommes pas les seuls utilisateurs. A ce titre il est impératif que les responsables d'association mettent en place des mesures simples pour les préserver.

Il est évident que l'airsoft est une activité ludique et qu'elle doit le rester, c'est pourquoi l'objectif de cette charte n'est pas d'imposer des règles (déjà imposées par le cadre légal) mais de proposer des mesures communes aux associations soucieuses de préserver leur environnement (de jeu).

En adhérant à cette charte vous ne vous soumettez à aucune autorité, vous vous engagez juste moralement à mettre en œuvre les actions proposées afin de préserver l'environnement et promouvoir une image du airsoft responsable et citoyen. C'est aussi pour nous un moyen d'assurer la pérennité de notre loisir en maintenant nos espaces de jeu propres, ainsi que de lui donner dès aujourd'hui une image positive et responsable. Ces deux points nous permettront de lutter plus facilement contre les préjugés dont il peut être l'objet.

En adhérant à cette charte vous acceptez d'être répertorié sur le site de la charte en tant qu'association adhérente, et vous disposerez du droit d'utiliser tous les visuels y référant (logo, bannière, textes relatif à la charte « cent pour cent bio »).

Première partie: Chartre de l'Environnement Airsoft

Article 1: Projectiles.

Chaque Association Adhérente de la Charte « cent pour cent bio » (AAC) s'engage à ne tirer que des projectiles portant des marquages biodégradables.

Article 2: Respect de l'aire de jeu.

Chaque AAC s'engage à tout mettre en œuvre pour qu'aucune dégradation volontaire ne soit pratiquée dans son environnement de jeu.

Chaque AAC s'engage à tout mettre en œuvre pour que l'habitat naturel de la faune soit préservé et ne subisse aucun dommage volontaire (respect des zones de reproduction, réserves, etc.).

Chaque AAC s'engage à participer périodiquement à l'entretien de la zone de jeu qui mise à sa disposition qu'il en soit propriétaire, locataire ou simple usager.

Article 3: Préservation de l'aire de jeu.

Chaque AAC s'engage lors de chacune de ces parties à mettre à disposition une ou plusieurs "zones fumeur" avec à disposition un cendrier (dont le contenu est collecté en fin de journée). A défaut d'une zone fumeur, une sensibilisation doit être effectuée afin que les joueurs ne jettent pas leurs mégots au sol, mais les stockent dans une poche en attendant un passage par le point poubelle.

Chaque AAC s'engage à réglementer ou contrôler l'usage de tout artifice et accessoires qui pourrait causer un préjudice à l'environnement de jeu (torches de signalisation, lumières chimiques, grenades, fumigènes).

Chaque AAC s'engage à mettre à disposition au moins un extincteur lors de chacune de ces parties.

Article 4: Gestion des déchets.

Chaque AAC s'engage à mettre à disposition une/des poubelle(s) sur son/ses terrain(s) de jeu.

De plus, elles s'engagent à organiser périodiquement la collecte des produits non biodégradables utilisé pour la pratique de l'airsoft (bouteille de gaz vides, piles usagées, la liste est non exhaustive) et à remettre ces produits dans un centre de traitement approprié. A défaut d'une collecte régulière, elles devront posséder à demeure une poubelle spécialisée pour ce genre de déchets.

Seconde partie: Administration de la charte.

Article 5: Adhésion.

L'adhésion à la Charte de l'Environnement Airsoft est gratuite.

Elle est ouverte aux associations, qui s'engagent au nom de ses membres.

Pour adhérer à la charte il suffit de compléter le bulletin d'inscription (téléchargeable sur ce site) et de le retourner accompagné d'une copie de la parution au Journal Officiel de votre association.

Article 6: Gestion.

Tout adhérent peut participer de plein droit à l'administration et à la gestion de la charte «cent pour cent bio»

Aucune cotisation ni contrepartie n'est demandé aux adhérents.

Les adhérents de la charte acceptent d'être répertoriés sur le site de la charte (dans le respect des lois informatiques et libertés) où les sites de leur association seront en lien direct.

Article 7: Renouvellement et Radiation.

L'adhésion à la charte et tacitement renouvelée à date anniversaire sauf demande explicite de l'adhérant. Dans ce cas aucun préavis n'est nécessaire.

L'adhérent doit avoir conscience que le but d'une telle charte n'est pas de sanctionner mais donner un visage responsable à notre activité.

L'engagement moral que prennent les adhérents doit impliquer les actions décrites dans les articles

En cas de non respect des articles, et après accord de l'ensemble des adhérents, le contrevenant recevra un avertissement des administrateurs de la charte.

En cas de récidive ou en cas de un manquement avéré à un ou plusieurs engagements, le contrevenant pourra être radié et retiré de la liste du site internet après accords des autres adhérents. Ce membre n'est alors plus autorisé à utiliser à se réclamer de la chartre en elle même et à utiliser ses logos.

Retour à Faith

Je vous avais prévenu dans le chapeau: il ne manque pas grand chose pour lancer ce projet: un site, des initiatives pour la faire connaître et la promouvoir, et le moyen gérer les contrats de façon clair et transparent….

En effet, cette charte est à l'image de notre loisir, basée sur un certain "fair-play" dans l'application des mesures, et sur la responsabilisation.

D'un point de vue personnel, je regrette que l'on ne puisse pas y adhérer au niveau individuel, même si je suis prêt à admettre que cette particularité rendrait la gestion bien plus compliquée.

Dernière minute: Si vous êtes intéressé par la bille bio, nous vous conseillons de jeter un œil sur ce site: http://www.biodegradable-bb.com/

Médecine Douce:

Rentrée des classes: la trousse (au rapport Freeman!)

Pourquoi ?

Tout simplement car nous pratiquons une activité à risques, pour certain ce n'est qu'un loisir, pour d'autres c'est une activité physique intense mais dans tous les cas ces activités se déroulent dans des milieux que nous appellerons hostiles (Forêt, Bâtiments désaffectés, ruines), nous manipulons parfois des artifices. Il y a plusieurs manières de pratiquer l'airsoft mais les risques restent sensiblement les mêmes:

- Chute
- Coupure
- Coup
- Brûlures
- Entorse
- Malaise
- Piqûre
- Allergie

Ses risques peuvent entraîner des désagréments allant du petit bobo à la perte de connaissance. C'est pourquoi nous devons tenir compte des risques liés à notre activité afin de constituer une trousse de premier secours adaptée. Nous ne jouerons pas pour autant les docteurs Carter de l'airsoft… chacun son métier, le premier réflexe en cas de situation grave restera d'alerter un service compétent (Samu, Pompier, Police).

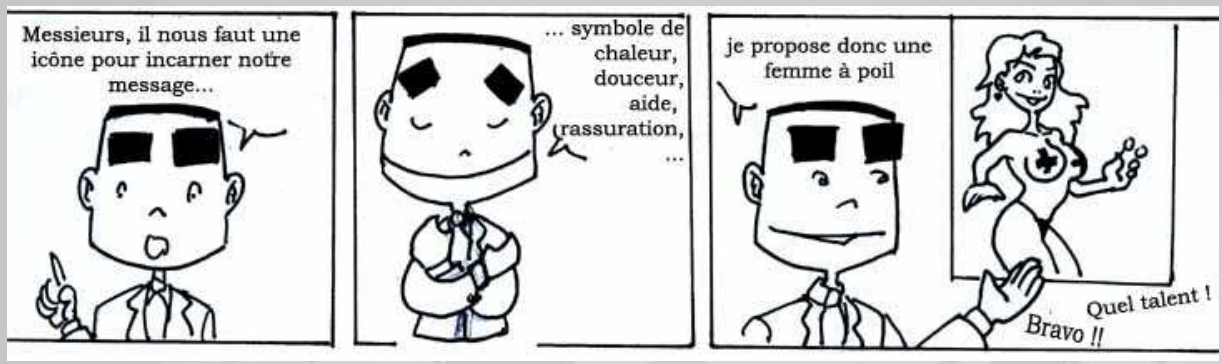
Suivant l'état du blessé, la trousse de secours devra permettre:

- De poursuivre l'activité dans de bonnes conditions, avec tout le groupe.
- D'attendre les secours

Maintenant que l'on sait pourquoi une trousse de secours est indispensable nous allons identifier type deux trousses:

- *Celle de* l'organisateur, c'est une trousse à usage collectif. Elle ne contient que du matériel de première urgence et à usage polyvalent
- Celle de l'airsofteur, qui sert à ses maladies personnelles. Il doit emporter son matériel de base et ses médicaments sous sa propre responsabilité.

Les trousses de secours informatives que nous vous proposons ont été élaborées avec l'aide de secouristes professionnels. La synthèse a été complexe car les avis divergent parfois.



La trousse de secours de l'organisation.

L'organisateur doit avant tout être certain de disposer d'un moyen d'alerte c'est pourquoi j'ajouterai à la trousse soit un téléphone portable soit une radio en liaison permanente avec une personne disposant d'un moyen d'alerte. A n'utiliser bien sûr qu'en cas d'Urgence…. (Mais préférez le portable dans la poche du treillis, afin d'éviter la perte d'informations due au téléphone arabe et de pouvoir répondre plus promptement aux questions du secouriste qui sera au bout de la ligne _ NDLR).

De plus nous vous rappelons que la meilleure façon de se servir d'une trousse de secours, c'est d'avoir eu la formation de secourisme qui va avec et qui nous a appris à nous en servir…

Le Matériel

- Gants vinyle ou latex ;
- une paire de petits ciseaux pour couper les compresses, les bandes, sinon les vêtements;
- des épingles à nourrice (pour attacher une bande ou une écharpe);
- une pince à écharde ou pince à épiler;
- deux ou trois couvertures de survie;
- des morceaux de sucre emballés individuellement ;
- de l'eau (entre autre pour un nettoyage d'une plaie).

La Contention

- une bande élastique collant (type "Elastoplast" de 6 cm de large);
- deux bandes élastiques non collantes (type "Velpeau") de 6 cm de large;
- deux écharpes triangulaires en toile (attention, besoin de formation)
- une attelle modelable (efficace au niveau de la cheville).

Le pansement

- dix compresses stériles 40x40;
- un rouleau de sparadrap;
- pansement compressif (plus besoin de le faire à la McGyver…
- des pansements anti-ampoules "seconde peau" (type "Compseed");
- des pansements individuels de plusieurs tailles;
- des pansements étanches de plusieurs tailles;

La désinfection

- savon

- désinfectant incolore en dosette unique: chlorhéxidine (Dosiseptine 0,05 non alcoolique), antiseptique le moins allergisant;
- sérum physiologique en dosettes.

N'oubliez pas que le savon de Marseille reste le meilleur désinfectant et le moins allergisant, et évitez les savonnettes parfumées à cause des risques d'allergie. (*Dans certaines "formations aux premiers secours de niveau 1", on vous déconseille le savon en pain car sa surface est recouverte de bactéries. On nous demande de préferer le couple compresse stérile et dosettes de désinfectant à usage unique… plusieurs écoles mais une seule finalité _ NDLR).*

Petits Plus

- Le pack à froid chimique pour les coups et les entorses (ou une bombe à froid si vous savez lire, car une vaporisation trop proche des tissus peut causer des brûlures).
- Des chaufferettes.
- Bec pour bouche à bouche
- Antihistaminiques;

Gardez à l'esprit qu'il vaut mieux prévenir que guérir, préservez-vous et préservez ceux qui vous entourent. C'est pourquoi je rajouterai que l'emport d'un petit extincteur de type voiture et d'un chasuble fluorescente seront toujours les bienvenus…

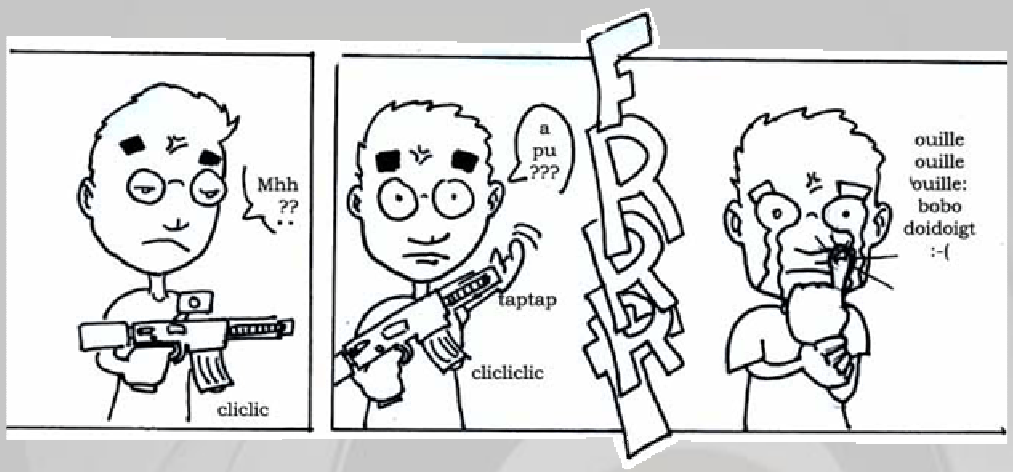
Ne pratiquez aucun acte médical, vous n'êtes pas médecin!

Ne jamais administrer un médicament quel qu'il soit à une victime! La victime doit rester responsable de toute prise de traitement.

Ne jouez pas les héros, il est inutile voir irresponsable de se mettre en danger pour porter secours (si vous vous retrouvez blessé vous n'aiderez plus personne et les secours auront un blessé de plus a gérer)!

A savoir

- *La bande Elastoplast* ne peut servir à confectionner un strapping qui est un geste médical. Son utilité se limite au maintien de bandes ou de pansements.
- *L'aspirine* est à proscrire de toutes les trousses de secours, car elle liquifie le sang, est très allergisante et son effet n'est pas meilleur que les profènes.
- *La chaleur (d'une cigarette à 1 cm de distance, par exemple)* est d'une totale efficacité sur les piqûres de guêpes ou autres insectes. Elle inactive et détruit le venin. Sinon retirer le dard, et appliquer du froid. Dans tous les cas, consulter un médecin si la douleur persiste ou qu'il y a gonflement.



La trousse de secours de l'airsofteur

Nous ne détaillerons pas cette dernière car il n'existe pas de règle générale, l'airsofteur doit composer sa trousse de secours en fonction de sa manière de pratiquer et donc des risques qu'il court mais aussi en fonction de ses faiblesses physiques, pathologiques ou allergiques. Bien évidemment la trousse "organisateur" sera une bonne base…Vous pourrez aussi ajouter divers ingrédients pas bête comme des mouchoirs en papier, une bouteille d'eau,…

Le médecin traitant sera de bon conseil pour réaliser cette trousse de secours.

Comme déjà évoqué l'airsoft se pratique dans des milieux hostiles, dans la nature ou des bâtiments désaffectés ou peuvent être présents verres, ferrailles et divers détritus qui peuvent être porteurs d'infection… Tenez vos vaccins à jour!!!

Les Numéros d'urgence

Ils ont déjà été évoqués lors de l'article sur les **Premiers Secours**, mais le répéter ne peut pas faire de mal… surtout que vous pourrez imprimer cette page et la glisser dans votre trousse de secours comme pense bête…

Le 15 (s'il ne faut en retenir qu'un c'est celui là!):

C'est le numéro spécifique aux urgences médicales. Il vous permet de vous mettre 24 heures sur 24 en relation avec un médecin du SAMU.

Vous serez d'abord en contact avec un Permanencier Auxiliaire de Régulation Médicale. Il faut vous tenir prêt à lui fournir:

- votre nom,
- votre prénom,
- votre adresse ou localisation géographique,
- votre numéro de téléphone
- les informations précises pour localiser la victime (adresse, numéro de borne kilométrique, éléments facile à identifier).

Il vous faudra ensuite lui indiquer le motif de votre appel:

- circonstance de l'accident
- Nombre de victime
- Etat de la victime (le plus précisément possible):
- Etat de conscience ou inconscience ;
- Présence ou non de saignements, de plaies, brûlures, déformations, fractures ;
- Présence ou absence de mouvement respiratoire
- Si vous savez prendre des constantes communiquer les constantes

S'il ne peut vous répondre lui-même ou s'il faut des précisions médicales, il vous passera le Médecin Régulateur.

Par mesure de sécurité (cela permet de pouvoir facilement et à coup sûr déterminer le lieu d'un problème en cas de coupure de la communication), votre numéro de téléphone s'affiche au SAMU dès la première sonnerie, avant même que l'on ait décroché (même si vous êtes en " liste rouge ", ou si vous appelez avec un " portable "), et selon les SAMU, il est possible, soit après une courte manipulation, soit immédiatement, d'obtenir l'adresse d'où vous appelez et/ou le nom du propriétaire de la ligne. C'est pourquoi dans la mesure du possible il faut privilégier l'appel depuis une poste fixe.

Le 18: C'est le numéro qui vous permet de joindre les Pompiers.

Le 17: C'est le numéro qui vous permet de joindre la Police.

Généralités: Tous les numéros d'urgence de FRANCE TELECOM® (15, 17 et 18) sont gratuits et accessibles par tous les postes commutés, même lorsque la ligne téléphonique a été supprimée, même lorsqu'il n'y a pas de tonalité. Ceci est aussi valable de n'importe quelle cabine téléphonique, sans qu'il soit nécessaire de posséder ni carte ni aucun autre moyen de paiement quelconque.

Quel que soit le numéro d'urgence que vous fassiez, il existe un contact entres les différents services intervenants. Ainsi, si vous appelez le 18 pour un problème d'ordre médical, les pompiers vous transféreront sur le SAMU, et inversement; si vous appelez l'un des trois services pour signaler un accident de voiture, les deux autres services en seront immédiatement informés ...

Il est bien évident que pour des demandes spécifiques, vous gagnez du temps à appeler directement le service concerné: ainsi si vous appelez les pompiers pour un problème médical, vous aurez d'abord affaire à un pompier, qui vous " basculera " ensuite au PARM du SAMU, qui lui-même vous passera éventuellement le Médecin Régulateur. La réciproque est vraie si vous appelez par exemple le SAMU pour un feu de poubelle ou une cave inondée. Cette spécificité est à moduler au niveau régional car certains CODIS et SAMU sont réunis dans un même local.

Le 112: Nouveau numéro d'urgence européen depuis le 1er janvier 1997, il est valable dans toute la CE et l'une des langues de fonctionnement est le français. La particularité de ce numéro consiste en son absence de spécificité: il concerne toutes les urgences (médicales, incendies, police...).

Ce numéro répond aux facilités d'accès des numéros d'urgence de FRANCE TELECOM®, et il est gratuit quel que soit le type de connexion que vous utilisiez.

En France, pour des raisons de facilité, la gestion de ce numéro a été attribuée à l'échelon départemental, sur décision préfectorale, soit au SAMU, soit au CODIS (standard pompier).

En fin je finirai sur la formation au premier secours en vous laissant ces quelques liens vers des organisme assurant la formation au premier secours:

- www.protection-civile.org/
- www.croix-rouge.fr/goto/index.asp
- www.ffss.fr/

D'autres organismes de formation existe dans vos régions/département renseignez vous auprès de votre préfecture qui doit disposer de la liste.

Freeman

Attention: Les airsofteurs sont couverts sur le terrain par une assurance sportive. Pour jouer en OP ou le dimanche, certaines associations risquent de vous demander une copie de certificat d'aptitude médicale afin de se couvrir en cas de pépin. Ce certificat est valable un an, pensez dès à présent à en demander un lors de votre prochaine visite médicale.

KIT: Vie associative

Associations "Les bleus": Red Back, A-One et ATF

Airsoft One (A1)

Président: Stephane "Black_Smith"
Trésorière: Laetitia "Laeti"
Secrétaire: Florian "R.O.S."

L'association Airsoft one (A1) a été fondée le 05 janvier 2007.

A la base une bande de copains qui jouaient sur des terrains (tolérés), nos spots (dont je ne citerais pas le nom) ont été fermés au fur et à mesure. A partir de là, l'idée a commencé à faire son chemin de nous constituer en association afin de obtenir la crédibilité qui nous permettrait de pouvoir démarcher un terrain légal. Après deux mois de discussions et réflexions nous avons écrit les statuts.

Après quelques demandes et surtout beaucoup de refus, nous nous sommes tournés vers l'AFAS au mois de mai de la même année. A l'issue de "quelques" parties sur le terrain de Mirapolis, nous avons fait connaître au bureau notre souhait de rejoindre le groupement inter-associatif.

Cette affiliation n'est pas anodine: l'organisation que nous avons choisie de rejoindre répondait à nos attentes en matière de sécurité, d'organisation, de façon de jouer et de vision/promotion de l'airsoft (nous souhaitions entre autre que les nouveaux arrivants connaissent moins de déboire que nous).

Notre candidature a été acceptée lors de l'AG à la fin du mois de juin 2007 (en même temps que les Lycans et la Red Back); en grande partie parce que la plupart de nos membres étaient déjà des joueurs réguliers (re)connus de l'AFAS.

Actuellement nous sommes un groupe de 17 personnes, venant d'horizons différents, avec un large spectre d'âge (de 18 à 51 ans); et pour certains d'entre nous ce jeu est une vraie obsession qui se vit au quotidien. Notons aussi que nous ne souhaitons pas grossir plus afin de garder une taille "humaine".

Nous n'avons pas encore l'expérience d'autres associations qui composent l'AFAS mais avec un peu de temps et de pratique, nous pourrons être plus efficaces afin de pouvoir nous affirmer au sein du groupe.

Black_Smith / LR

Le camo ne fait pas le boule: Redback

Président: P'tit Suisse
Secrétaire: DunD
Trésorier: Syrus
Age moyen de l"équipe: 25 ans
Type de jeu: « la meilleur défense c'est l'attaque »
Type de terrain: Forêt et CQB
Visible sur: le terrain de l'AFAS à Cergy

Interview du Président de la Redback:par le Responsable de la Communication.

Question de Stoïk: Quel est le nom de votre team et pourquoi ce nom là ?

Réponse de P'tit suisse: Nous avons choisi le nom de Redback Airsoft Team car nous voulions un nom original. En fait, c'est Nobs (joueur de l'équipe) qui l'a trouvé en cherchant des noms plutôt farfelus du genre Caribou en rute,...il a fini par citer une araignée qu'il connaissait bien la Redback qui veut dire dos rouge.

Q: Quand votre team a été fondée et sur quelles bases ?

R: Elle existe depuis plusieurs années (2004) mais a prit ce nom que récemment. Elle est née autour d'une bande de potes d'enfance avec une passion commune: l'airsoft.

Q: De qui se compose la team ?

R: L'équipe se compose de 13 membres, les 3 membres du Bureau: DunD, Syrus, P'tit Suisse, plus Roro à la logistique et Stoïk à la communication [les autres membres étant Archi, Derwa, Kilbe, Kannach, Rico, Nob's, Barok, et un affilié: Marshall]. Elle change d'attitude selon qu'elle est passée en mode « fight » ou en mode « raton »: Les « fighters » qui sont la première ligne et les « ratons » qui finissent le travail. Reste que bien souvent nous chassons en meute.

Q: Vous employez des termes qui ne sont pas neutres pourquoi une telle « sauvagerie » ?

R: En fait ce n'est pas que nous soyons particulièrement violents ou agressifs mais nous privilégions l'attaque à la défense. On nous affuble du sobriquet de « bourrins » mais en réalité nombreux sont les joueurs à apprécier notre vitalité, notre dynamisme et notre combativité. Souvent, ils espèrent que la Rebdbak sera en face car ils savent qu'il y aura du répondant (sans être vantard).

Q: Qu'est ce qui vous a motivé à constituer une équipe ?

R: On a voulu faire de nos qualités individuelles un groupe coordonné et soudé afin de faire un « pack » capable de s'engager sur le long terme et de défier d'autres équipes afin de progresser.

Q: Vous parlez de compétition, mais l'airsoft c'est avant tout le fairplay ?

R: Oui bien sur c'est pourquoi notre équipe est animée d'un esprit bon enfant qui repose d'un côté sur le fairplay et de l'autre sur le délire entre potes. C'est justement pour développer notre airsoft que nous avons mis sur pied cette équipe. Nous aimons gagner mais nous savons aussi perdre c'est surtout ça le fairplay, savoir perdre.

Q: Quels sont vos terrains, vos répliques, votre matériel ?

R: Nous n'avons pas pour le moment de terrain officiel mais nous jouons souvent à l'AFAS près de Cergy depuis que cette dernière nous a intégré dans sa fédération en juillet 2007. Nous jouons aussi ailleurs, de préférence en C.Q.B. car nous adorons le côté technique et rapide de ce genre de terrain. Nos répliques vont avec nos styles de jeu, nous avons de tout pourvu que ça crache de la bille! Non plus sérieusement nous avons beaucoup de M4, de G36, de MP5 et d'AK. Mais comme nous jouons souvent en C.Q.B. nous avons aussi de nombreux G.B.B. tel que des 1911, des MK23, des Hi-Capa, des Glock, des Beretta et quelques USP. Puis il faut ajouter que nous jouons aussi avec de nombreux artifices pyrotechniques c'est pourquoi nous sommes friands de grenades à billes, de fumigènes, de mines,...

Q: Pour vous l'airsoft finalement c'est quoi ?

R: C'est un mélange de délires, de souvenirs quand on était gosses et de grosses rigolades. Ca ressemble à la guerre mais sans le danger des armes à feu, c'est donc un bon défouloir, un loisir collectif et un jeu dont l'esprit fairplay garantie la rencontre de gens ouverts.

Q: Que détestez vous dans l'airsoft ?

R: Nous détestons le manque de fairplay, les tirs trop nourris une fois « outer », les inconscients et les « Ecossais » mais nous détestons surtout les parties sans frag et sans rires.

Q: Comment voyez vous votre avenir et celui de l'airsoft ?

R: Pour l'airsoft c'est assez simple, soit la législation se durcit et nous devrons sans doute arrêter soit l'airsoft gagne en popularité et là tout ira bien. Pour ce qui est de notre avenir nous envisageons d'obtenir les autorisations pour notre terrain, de proposer une OP sur le terrain de l'A.F.A.S. autour du 25 mai 2008, en attendant nous envisageons d'organiser plus de parties dominicales sur le site de Mirapolis et enfin de faire des déplacements en province et à l'étranger en OP ou pour un dimanche.

Q: Le mot de la fin ?

R: **Redback is back**!

Stoic / Petit Suisse

Fleur Bleue: l'ATF (Airsoft Team Francilien)

(Mince, maintenant sur Paris on parle de Lustucru, plus de pervenches...)

Président: Bunck
Secrétaire: Nono
Trésorier: Pat

L'ATF est une association de loi 1901 composée de 8 personnes (et non Rendbo, tu ne seras pas le membre d'honneur N°9): NONO, BUNCK, SERGENT, PAT, PAPATTE, SAM, YEPICAI et FAB. Nous sommes tous fonctionnaires de police sauf FAB qui est lui agent de sécurité...sociale. D'où l'idée très amusante de nous intégrer dans la présentation des bleus de l'AFAS (presque aussi bon que les idées et les mal compréhensions de notre FAB national).

Bon a part ça qu'est ce qui forme la cohésion de groupe: l'amitié virile de l'uniforme ? Des relations que seul le temps peut forger ? ... un peu de tout ça, mais surtout nous on aime la charcuterie, la bonne vinasse du Sud, et on est tous fan de MOZINOR (vous savez, les parodies de films avec les voix doublées racontant des conneries, visibles intégralement sur

le site de Mozinor et en partie sur youtube). Par contre on n'est pas trop jeu vidéo.

Allez deux petites anecdotes avant de présenter les loustics: on se tire des bibilles dans les fesses quant on s'éloigne un peu trop les uns des autres en progressions (mdr), et nous nous reconnaissons dans les talkies (ou en vrai) par des numéros qui nous sont attribué au boulot (ex: 83 pour Yepicai, 73, 74,... et à cette époque pleine de chiffres et de codes, c'est toujours ça de moins à retenir).

Donc chez nous il y a **PAT**, qui connaît tout se qui se fait en matos Airsoft car il surfe pas mal (sur le oueb') pour dénicher les nouveautés. Accessoirement il s'occupe aussi des achats de la team (normal, c'est le trésorier).

Ensuite il y a **NONO**. Lui sa vraie passion, c'est les courses de bagnoles. Il en pratique autant dans le civil qu'au boulot. Il adore aller en THAILANDE sans doute car le tourisme là-bas y est sympa.

Il y a aussi **PAPATTE**-, le roi de l'argot qui sort des vannes à tout va.

Nous trouvons **BUNCK**, notre "praésident" à nous, qui adore son chien et les tatouages. Comme les yakuzas, il en a d'ailleurs un peu partout sur son corps (mais pas le fameux BSB, "Bon Souvenir de Bamako").

SERGENT lui, ben il est pas sergent mais ancien légionnaire. Rampeur sur le terrain, il aime bien jouer en solo... et s'il ne parle pas beaucoup on l'entend souvent rigoler. Malheureusement ses obligations familiales ne lui laisse pas assez tant de temps pour que vous le reconnaissiez.

FAB c'est notre mécano de la TEAM: il chouchoute notre matos. Vu qu'il est un peu sourd d'une oreille (mais ne lui dites pas que c'est a cause du barouf de la GearBox de son M4-débrouissalleuse,

qu'il justifie humblement en parlant de "tir de couverture"), il comprend ou interprète souvent ce qu'on lui dit de travers, ce qui nous fait bien marrer à nous pisser de rire. Heureusement qu'il est sympa et qu'il ne se prend pas la tête avec tous ça.

Nous avons aussi un autres membre que j'ai pas signalé vu qu'il ne joue pas souvent: **SAM** de la police ferroviaire. Il se prend jamais la tête, mais nous on lui tient bien: ce petit farceur nous tanne en effet depuis longtemps pour jouer au airsoft avec son flashball...

Et il y a enfin votre serviteur **YEPICAI** qui gère le site internet www.airsoft-team.com, et en crée pour d'autres Teams gratos (ex: www.airsoft-acu.com le site de Will). J'aime la vidéo et les photos montages. Et si je ne suis pas très sportif je compense, sans me vanter, en étant un bon tireur. Il parait que je ne suis pas très déconneur mais j'aime rire des conneries des autres.

Depuis peu on est parfois précédé par un petit Rend-bo, qui vient sans billes sans AEGs, sans clopes, sans charcuterie ni vin; et qui en remerciement nous guide dans tout un tas d'embuscades... où va le monde ma pauvre Lucette.

Yepicai / LR

Interasso:

Le printemps voit fleurir les cerisiers, de juin à octobre on a plutôt le droit aux AGs....donc vous pouvez trouver les compte rendus des différentes associations qui composent l'AFAS. Il y a peut être des doublons, mais chaque association a sa propre vision de certains sujets ou de certains évènements.

Globalement on peut remarquer que la vie associative à tendance à s'organiser de la même façon: gérer un terrain, faire un peu d'argent, et le réinvestir intégralement au profit de ses membres (matériel, patchs, équipements d'organisation, déplacement,...)

AG AFAS (2nde AG, Septembre)

L'AFAS a tenu une AG.

En accord avec toute les associations composant l'AFAS.

1- Equipement

Un **nouvel écusson** orgas AFAS: fond vert et écriture noire.

Une cantine cadenassée sera disponible par équipe avec le nom de l'équipe inscrite dessus.

Des **moyens de communication** professionnels entre orgas sont à prévoir pour les OP.

Pour les locations, il a été décidé d'acheter de répliques cheap pour remplacer les répliques actuelles vieillissantes.

2- Comptabilité

- Généralité:

Définition du mode de calcul de la répartition financière des dimanche, samedi, OPs, ...

- **Définitions des cotisations**

3- Consignes Orgas:

Communication Forum: avant chaque partie, créer un post reprenant les rôles des différentes personnes afin qu'une personne ne se retrouve pas catapulté sans préparation aux postes clefs (Qui est aux grilles, à l'accueil, MJ).

Avant chaque partie, le dimanche, les orgas devraient arriver 30 minutes avant les joueurs afin qu'ils puissent effectuer au calme un briefing rapide en interne, et une prise de radio si nécessaire, avant l'accueil du public.

Briefing: Rappel des points importants de jeu et de sécurité.

Attention, il y a des nouveautés:

Mise en place **d'une échelle des sanctions**: 1er avertissement oral (avec diffusion du pseudo en cause par radio); 2eme avertissement: exclusion de la partie; 3eme avertissement: exclusion définitive.

- **En safe zone**: mise en sécurité de l'AEG obligatoire + retrait du chargeur

- Heure de fin de partie annoncée en début de journée (et s'y tenir si possible), sauf cas particuliers

Règles des orgas:

Les orgas doivent être identifiables (chasuble, patch), doivent pouvoir communiquer (sifflet, talkie-walkie).

Les orgas doivent rappeler et faire appliquer les règles les avertissements et sanctions (solidarité, concertation, et sans contradiction). En cas de problème de puissance, emmener les joueurs en

cause (accusé & accusateur) au chrony afin de désamorcer la situation.

Tous les orgas doivent s'investir (instauration d'un principe de roulement pour la gestion du jeu et des à cotés moins glorieux… poubelles, vaisselle, logistique BBQ)

Règles des orgas lors des OP:

Chaque membre de l'organisation doit connaître le déroulement de l'OP (scénarios et règles), et ces différents postes. Au "PC Radio", les Maîtres de Jeu coordonnent, centralisent les actions de jeux, et pilotent les orgas joueurs…

Les Orga Joueurs (Lieutenant et radio) se concentrent sur le scénario et le jeu, et sur le coaching des joueurs avant toute chose. Ils jouent aussi le rôle d'arbitre au sein de leur groupe. Quand aux Orga Non Joueur (Marshall, arbitre, camions, staff logistique…).

4- Evolution de l'airsoft

Puissances:

Retour sur la problématique posée par les répliques cheap qui ont une très grande puissance d'origine,… Notre terrain est aussi très grand, donc il y a tentation de la puissance. La majorité de l'assemblée est favorable par vote à main levée pour l'augmentation des limites de puissance. Pour les parties dominicales et interasso…

* 450 fps +/- 3% à la 0.20 g pour les snipers – distance limite: 20 m
* 360 fps +/- 5% à la 0.20 g pour les AEG – distance limite: 10 m en full
* 350 fps à la 0.20 g pour les GBB / 380 fps à la 0.20 g pour les NBB ???
* Contre snipers ?

Par contre pour les OPs les valeurs restent inchangées (450/400/350).

5- Adhésions

6- Election d'un nouveaux trésorier et d'un nouveaux secrétaire

Romu (Team Crisis/DAIR) est élu trésorier et Christèle (Membre AFAS) est élue secrétaire.

7- Attribution des clefs

Les présidents et secrétaires des associations adhérentes reçoivent la clef de la grille

8- Programme 2007/2008

OPs ouvertes au public: 1 OP8, et 2 Ops48 et 1 OP24 sont prévues cette année. Leur étalement permet de couvrir l'année civile sans pour autant que les orgas doivent tout le temps être sur la brèche.

9- Perspectives:

Le terrain de Mirapolis est disponible pour l'AFAS à ce jour pendant 2 ans encore. L'association recherche donc de nouveaux terrains, de nouveaux partenariats…

AG Airsoft91 (Septembre)

Airsoft91 a tenu sa **dernière AG**. Ci dessous le compte rendu (j'ai enlevé l'adresse et les chiffres des comptes):

Compte rendu de l'AG du 13.10.07

L'assemblée générale est ouverte à 9h30, avec 21 présents / Président: Gregory Stein; Secrétaire: Mickael Durand; Trésorier: Cyril Cleophax

Fin de l'assemblée à 1h30

Rapport moral du président:

Il en ressort que l'exercice de l'année est le moins concluant de ces cinq dernières années. Il en ressort une faible participation des adhérents dans le projet de l'évolution de l'activité. En effet l'acquisition d'une aire de jeu avait pour objectif de satisfaire à la fois la demande des adhérents et des invités de l'association. En dépits des efforts fournis par un petit groupe, il n'a pas été possible d'atteindre les objectifs fixés.

Rapport financier:

Bilan positif tant dans les livres de banque que de caisse.

Nous finissons l'exercice avec un solde positif.

Election du bureau:

Le bureau actuellement en place est démissionnaire laissant libre les candidatures.

Résultat des votes pour le poste de président; 5 voix contre 16 votes blancs.

N'ayant aucun président élu, le vote du secrétaire a été jugé inutile. Il a été décidé de dissoudre l'association.

La dissolution en tant que telle n'est pas encore notifiée en préfecture, MP assure l'intérim jusqu'à ce moment.

AG ARSA (13 Octobre)

Membres présents:

David Schouft, Paul Ancelin, Anthony Santais, Bruno Mallet, Franck Brault, Alexandre Cussot, Elie Herambourg, Guillaume Osmont, François Roullier, Baptiste Delesque

21h30 début de la réunion avec 5 membres du bureau présents.

00h02 fin de l'assemblée générale

1- Bilan comptable:

Au moment de la réunion les comptes sont positifs et le seront encore après que les cotisations pour l'inter- association (augmentée pour prendre en compte la location du terrain de Mirapolis) et l'assurance aient été payées.

2- Election des membres du bureau:

Elie Herambourg est élu secrétaire de l'association à neuf voix sur dix

Alexandre Cussot est élu vice secrétaire à sept voix sur dix

Franck Brault et François Rouillier sont élus membres du bureaux à neuf voix sur dix

3- Compte rendu de la réunion de l'inter association:

L'inter association passe de douze à huit associations, comme cité lors du bilan comptable la cotisation passe à 300e, autre changement majeur chaque association passe à vingt cinq membres maximum ceci afin de permettre à chaque association d'avoir des membres de confiance ayant un état d'esprit correspondant a l'inter association (fun et fair-play)

L'airsoft étant une activité sportive et suite à divers problèmes de santé survenue lors de certaine OP un vote a été effectué pour que lors de l'inscription le membre fournisse un certificat médical d'aptitude sportive. Le vote a été à l'unanimité favorable à l'application de cette condition.

L'A.F.A.S prévoit 4 manifestations:

L'inter association nous permet d'avoir une cantine qui nous permettra de stocker nos affaires et autre objet, seul le président de l'ARSA possède cette clef, de plus cette année le président et le vice-président posséderons les clef de Mirapolis.

Lors de ce compte-rendu un autre point a été abordé à propos des puissances, il faudra maintenant différencier plusieurs conditions:

Partie dominicale, OP privées: pour les AEG 350fps avec plus ou moins 5% ce qui donne environ 380fps* et la distance d'engagement de 10 mètres; pour les répliques dites de « sniper » la puissance ne doit pas dépasser 2 joules et la distance d'engagement de 20 mètres.

Pour les OP publiques: la puissance reste inchangé: 350fps pour les AEGs sans tolérance et 450fps pour les répliques dites de « sniper »;

(*) Toutes les mesures seront effectuées à la 0,20gr.

Dans l'inter association nous sommes tenu de venir à Mirapolis un week-end par mois pour effectuer l'organisation d'une partie dominicale.

4- Modification du cadeau d'accueil:

L'année dernière à chaque inscription étaient offert au membre une paire de lunette ainsi qu'un sachet de bille, suite à un vote accepté à l'unanimité le lot contiendra maintenant: une paire de lunette, un sachet de bille de qualité moyenne, un sachet de bille de la marque « kyou ».

5- Terrain:

Il a été demandé au membres une plus grande implication dans la recherche mais aussi dans l'entretien du terrain d'Igoville, dans l'avenir certaine partie pourraient être annulée afin d'effectuer l'aménagement du terrain (le projet d'un « village palette » a été abordé).

6- Patch:

Suite à l'utilisation d'anciens membres de l'association du patch qui leur avait été remis quand ils étaient membres, de nouveaux patchs seront. Il s'agit d'un patch rond; un vote à l'unanimité a fixé à deux la dotation de patch.

7- Fiche de membres:

De nouvelles fiches et cartes de membre ont été créées (elles correspondent aux fiches d'inscriptions AFAS) pour suivre les différentes modifications (parrainage, certificat médical, etc.); Elles ont été acceptées à l'unanimité

8- Partenariat:

Un partenariat a été créé avec la boutique Maxxiguns, elle nous permet de bénéficier de 10% de réduction sur présentation de la carte que possède le président et le vice président.

9- Tarif de location (Igoville):

Les tarifs d'accès aux terrains et de location on été modifié.

Ancien tarif: 5e l'accès au terrain et 10e la location de la réplique plus un chargeur 600 billes

Après un vote à 8 voix contre: 10e l'accès au terrain et 10e location de la réplique toujours avec 600 billes.

A noter: le prix de la caution n'a pas changée elle est toujours de 350e. De plus il est maintenant précisé que les billes utilisées pour la réplique de l'association ne doivent être que des billes de l'association et non des billes fournies par un tiers.

10- Nouveau statut de l'association:

- Présence du nouveau logo
- Modification de l'article 6: Le nouveau membre est obligé de signer le règlement de l'association, d'être parrainé par trois membres et l'association ne doit pas dépasser 25 membres.
- Modification de l'article 10: L'association doit maintenant contenir au minimum 3 membres du bureau et non comme les autres années en avoir maximum 5.

Modification de l'article 7: Suite à un vote à la majorité, en cas de perte de la qualité de membre, ce dernier devra restituer les deux badges.

-

11- Questions diverses:

- Projet de t-shirt avec le logo ainsi que des insignes métal pour les bérets.
- A la vue de l'augmentation de la présence d'amobox et autres diverses répliques permettant d'envoyer beaucoup de billes à une très forte cadence, certaine OP ne pourront s'effectuer qu'avec des chargeurs dit « low cap » (entre 60 et 80 billes)
- Plusieurs idées on été soumises pour utiliser l'argent gagné par l'association: Achat groupé de répliques cheap à offrir au 25 membres; location de terrain;... mais la priorité a été donné au patch ainsi qu'à la location d'un nouveau terrain

Prochaine réunion dans 3 mois donc pour début Décembre.

AG Redback (Octobre)

La Redback a tenu une AG trimestrielle en Octobre.

Suite à l'attitude de certains membres lors de la dernière OP, les membres devaient proposer une charte interne faisant office de code de bonne conduite en OP et en partie; la charte finale étant une synthèse des travaux des membres. Ce document interne met aussi en place une échelle de sanction pouvant aller jusquà l'exclusion de l'association.

La Redback a aussi confirmé sa volonté de prendre en charge la première OP8 publique qui devrait se dérouler le 25 mai 2009.

AG A1 (11 Novembre)

Début: 13h00 / Fin: 13h45

Le Dimanche 11 Novembre s'est tenue l'assemblée générale de l'association AIRSOFT ONE, A1.

Cette réunion avait pour objectif deux points à l'ordre du jour. L'assemblée comptait 14 membres sur les 17 de l'association.

1- Ordre du jour:

Modification des statuts concernant le fonctionnement interne de l'association (fréquence des AG et modalités de reconduction de l'adhésion) ainsi que le bilan des comptes après 6 mois de fonctionnement (positif).

Les propositions de modifications ont été acceptées à l'unanimité.

2- Engagement moral:

Le président a rappelé que les membres devaient respecter un "code de bonne conduite", notamment au niveau du respect des horaires, et être irréprochables au briefing et sur le terrain.

L'A1 affirme sa volonté d'organiser régulièrement des dimanche et de temps à autre des OP CE (+invités) le samedi, et de répondre présente aux demandes de coup de pouce.

3- Repas de Noël:

Les membres ont été informés qu'un repas de Noël était organisé au sein de l'AFAS, et, que la participation pour les adhérents serait prise en charge par l'association.

AG DAIR (25 Novembre)

Début: 10h30 / Fin: 12h30

14 personnes présentes: Defre, Vieux loup, Nightmare, Calisto, Ripper, Chris, Choubaka, Djaffar, Testuo, Yann, Géant vert, Rom, Grabhuge, Rendbo.

Ordre du jour:

1 Modification des statuts
2 Mise a jour des effectifs D.A.I.R.
3 Modifications administratives des OP CE
4 Modifications administratives au sein de l'association
5 Election du nouveau secrétaire
6 OP DAIR
7 Partenariat
8 Notes aux membres
9 AFAS-DAIR

1- Modification des statuts

Les statuts de l'association prévoyaient de limiter le nombre d'adhérents aux 21 membres fondateurs. L'assemblée a décidé d'augmenter ce nombre de membres pour se mettre en accord avec la réalité des faits (la CRISIS a intégré la DAIR il y a un an) tout en se limitant au nombre maximum prévu dans les statuts de l'AFAS. L'unanimité des présents a accepté le changement de statut pour que le nombre d'adhérent soient au maximum de 25 membres actifs.

2- Mises à jour des effectifs D.A.I.R.

Bureau; Président: Defre / Secrétaire: Ripper / Trésorier: Calisto

Membres: Zardoss, Nonos, Chris, Djaffar, Vieuxloup, Nightmare, Yann, Archange, Ronflex, Testuo, Geant vert, Will, Sly, Calisto, Rendbo, Grabhuje, Rom, Cerbere, Tony, Choubaka, Neo95, Defre, Ti'scab, Erwan, Ripper, soit un total de 25 membres.

La DAIR regroupe deux teams actives, la CRISIS et la GHOST (GHOST-CRISIS dans la réalité). Les personnes composant ces équipes et qui ne sont pas reconduites ou intégrées à la DAIR continuent à faire partie de l'AFAS (si les cotisations sont à jour) et de leurs équipes respectives.

Il est rappelé aux membres que les objectifs propres à l'association et le président demande de les respecter et de s'investir. De plus les membres de la DAIR doivent être clairement identifiés comme DAIR-xxx dans l'organisation des parties dominicales (mismatch de répartition dans la dernière année).

Les effectifs de l'association étant déjà complet, aucun autre recrutement n'est prévu pour le moment.

3- Modifications administratives des OP CE

Suite à de nombreux désistements de dernière minute des joueurs des comités d'entreprises, il a été décidé d'exiger l'acquittement à l'avance du règlement des parties CE, cela afin d'éviter une logistique excessive (Orgas, nourriture, etc.) et la démotivation des bénévoles.

Aucun remboursement ne sera fait en cas de désistement de dernières minutes.

4- Modifications administratives au sein de l'association

Afin de rationaliser le fonctionnement de l'association, une mise en place de reçus annuels et individuels pour les cotisations des différents membres a été faite. Les membres recvornt leur carte sous peux.

5- Election du nouveau secrétaire

Démission du poste de secrétaire de M Soares Olivier; M Martin Ronan (Ripper) a été élu à l'unanimité nouveau secrétaire.

6- OP DAIR

7- Partenariat

La DAIR a officialisé son partenariat avec Maxxiguns.

8- Notes aux membres

Il serait souhaitable que vous fassiez parvenir le plus rapidement possible une photo d'identité à Djaffar afin qu'il puisse fabriquer nos différentes cartes (carte de membres, matériel d'OP, réduction partenaires,...).

Ces cartes seront utiles pour les remises avec nos différents partenaires, ainsi que pour être carré lors de l'entrée sur le terrain.

De plus les cartes comporteront un nota au verso clarifiant le transport dans le coffre ou dans le sac à dos d'une réplique airsoft en cas de contrôle du véhicule par des forces de l'ordre public (gestion d'un malentendu possible).

9- AFAS-DAIR

La DAIR a renouvelé son adhésion a l'AFAS.

Nota:

En illustration une photo de l'AG...

People:

Partenariats

Comme vous le savez sûrement, nous avons perdu le partenariat avec un de notre partenaire historique.

Notre responsable des relations extérieures a pris son bâton de pèlerin et a contacté d'autres boutiques… grâce à lui nous avons déjà dégotté plusieurs nouveaux partenaires.

Tout d'abord **MaxxiGun.** Nouvelle boutique dans le monde de l'airsoft, mais des vendeurs et réparateurs qui ne sont pas pour autant des débutants. La politique affichée: offrir aux joueurs lambda l'accès à du matériel de qualité (la gamme 5.11 par exemple), le même matériel qu'eux souhaiteraient s'acheter, avec un tarif concurrentiel par rapport à du matériel airsoft basique (par exemple le pantalon génial 5.11 est à peine plus cher qu'un pantalon treillis neuf, pour une qualité incomparable). C'est facile, certaines lignes de produits n'ont même pas le temps d'être mis en vitrine qu'ils sont déjà partis. De plus ce partenaire vous propose du cheapos, des reprises et de l'occasion…. Comme le disait un joueur: "je voulais m'acheter mon piston à HK et c'est moins cher ici au final…". Voila. Donc sur présentation de votre carte de membre d'une association de l'AFAS, vous bénéficierez de 10% sur les prix boutiques.

Nous trouvons aussi **ASG.** ASG est le revendeur de Classic Army, et est intéressé pour re-sponsoriser / re-faire de l'animation lors des OPs. J'imagine déjà pour vanter les mérites de l'AK74SU lors de la prochaine OP48: deux jolies russes, belles comme le jour et plus dangereuses que l'amour… et à mon humble avis elles auraient plus la classe avec le premier lot de la tombola que votre serviteur…

Enfin nous sommes en contact avec divers magasins de vêtements airsoft/sécurité, des boutiques d'airsoft pur et des boutiques de ventes. Notre souci majeur est d'offrir à nos joueurs un éventail de partenaires qui ne soient pas en concurrence directe, afin que personnes ne se sentent lésé et que vous soyez gagnant.

Nous aurons l'occasion d'en parler dans la rubrique "annonce" de notre forum au fur et à mesure des signatures de partenariat.

Promotion de l'airsoft

L'AFAS continue son travail de promotion de l'airsoft. Si nous ne sommes plus au catalogue WeekEndDesk de cette année, nous feront notre grand retour dans le coffret sensation l'année prochaine.

Nous continuons aussi à proposer régulièrement des parties pour des Comités d'Entreprises.

L'AFAS a continué aussi à offrir son aide pour différents projets de court métrage.

Notre grosse réussite de ce dernier trimestre est la participation aux journées organisées pour le centenaire des Brigades du Tigre. Sur un site CQB appartenant à la Police, plusieurs équipes de différents ministères ont ainsi pu découvrir notre passion et le plaisir de partager de la bille.

Evidemment, cela c'est fait dans un cadre structuré, mais les membres qui ont participé à cette opération ont pu démontrer que l'airsoft est avant tout un jeu, et que les airsofteurs, leurs déguisements et leurs répliques n'ont aucune dangerosité.

L'airsoft a tellement plu que certaines personnalités nous ont proposé à la fin de l'initiation leur aide et leur médiation pour obtenir plus facilement de nouveaux terrains, qu'ils soient complètement civils ou d'anciens forts militaires.

Cette participation a été rapportée dans le magazine PolicePro actuellement en vente. Soyons honnête, c'est un entre filet, mais plaisir mytho ultime, avec des photos de nos répliques, clairement identifiables par leurs marquages spécifiques sur les corps (au niveau des portes chargeurs).

Soirée de Noël

Le 14 décembre l'AFAS organisera sa seconde soirée de noël. Les différentes associations seront mises à contribution pour que joueurs et compagnes puissent passer une excellente soirée, au son des violons et de l'accordéon; avec sans doute de la très bonne nourriture (tout ceux qui ont passé l'apéro l'année dernière se souviennent encore du repas succulent que Neo95 avait préparé). Sans doute car le quatrième numéro du magazine sort à cette occasion, et que tout cela, c'est encore du futur pour nous.

Calendrier des membres:

En espérant voir des bouteilles fleurir et des invitations arriver. Ils sont nés ce trimestre, et le suivant aussi:

Olivier **Tony** 04-sept - DAIR; Florian **On** 16-sept - GIG; Jean **Fond6** 20-sept - GIG; Joffrey **Djaffar** 20-sept - Crisis; Sebastien **Choubaka** 22-sept - DAIR; Yoann **Yoann** 16-oct - GIG; Dara **Erok** 17-oct - GIG; Yann **Bruce** 22-oct - DAIR; Mikael **Pyoro** 30-oct - GIG; Younès **DarkSlayer** 08-nov - GIG; Benjamin **Donuts** 16-nov - GIG; Xavier **Rendbo** 18-nov - DAIR; **Kiwi** 22-nov - Fear; Mathieu **Thioum** 21-déc - GIG; Stephane **GeantVert** 28-déc - DAIR; Sylvain **PCD** 31-déc - GIG; Darot **Pac** 09-janv – Fear; Lionel **Virus** 18-févr - Crisis; Johan **Yoyo** 19-févr - GIG.

Bon anniversaire aussi à tous les autres membres AFAS dont l'anniversaire tombe dans l'interval cité; et n'oubliez pas de vous plaindre à vos présidents qui ne m'ont pas communiqué votre date de naissance…

Bon anniversaire enfin à tous les joueurs réguliers, irréguliers ou inconnus au bataillon qui sont nés dans cet intervalle de temps.

C'est passé...

Opération Phoenix, OP24 – 14/15 juillet

L'AFAS vous a proposé le 14/15 juillet l'Opération Phoenix, la **seconde OP24 ouverte au public**. Près de 90 joueurs, de Rouen à Orléans, se sont retrouvés sous un soleil de plomb et une chaleur toute aussi lourde.

Notons la performance de l'organisation qui a réussit a faire coïncider la fin du briefing sécurité avec le début du défilé militaire aérien.

Mais parlons plutôt de l'OP, très réussie d'après les échos du forum: bonne ambiance, scénar' sympas, un fil rouge incongru mais apprécié,... Apprécié aussi le fait d'être récompensé en liasses de brouzoufs, qui pouvaient être dépensés à la buvette (le rendez vous des mercenaires) en achat de matériel (mortier, billes, vies,...).

Buvette-buvette, notons quelques cas de déshydratation et d'insolation durant le week-end, mais rien de grave.

Au niveau des scénarios, les orgas avaient prévus de nous proposer une synthèse de ce qu'on avait proposé de mieux en OP 24 (les 3 internes + Judas). Mais aussi des scénarios tout neufs, comme les reconnaissances photos et des balisages,...

Avec l'ouverture au public, nous avons aussi vu lors de cette OP des personnes voulant participer à des parties scénarisées, mais n'ayant pas le temps pour l'intégralité de l'OP. Notre structure s'est révélée défaillante: le dimanche matin à la reprise des parties, certaines équipes étaient décimée par l'absentéisme du aux départs et aux personnes qui ne pouvaient pas se lever. Autant dire qu'elles se sont fait croquer par les équipes mieux garnies.

Et pour ceux que ça intéresse: une victoire aux points des mercenaires.

(Jockairsoft en vadrouille, Cerbère essayant d'expliquer aux Jock', Jock' perdu avec une carte mais sans GPS)

Opération Gaia, OP 24 – 7/8 septembre

La collaboration de l'ALAT, l'AFAS et de Faith Magazine a permis à 120 joueurs (plus les équipes d'organisation logistique) de se retrouver et de s'affronter le 7/8 septembre lors de l'Opération Gaïa.

Pour la petite histoire, c'était la première OP de l'ALAT, une association d'à peine un an d'âge... bien des donneurs de leçons et de beaux parleurs n'en ont pas fait la moitié dès leur première année.

"La terre est polluée, les survivants vivent sous des dômes, et produisent leur énergie d'une transformation chimique de la pollution... hors ces mêmes compagnies sont chargées de trouver un problème à la pollution, afin que les humains puissent de nouveau vivre hors des dômes. Un paradoxe que dénoncent les Windcatchers, groupe de résistants pour certains, et d'éco terroristes pour d'autre ... au centre du conflit, pris entre deux feux, les troupes gouvernementales... OP moins une heure: Les troupes corporatistes perdent un bombardier aux alentours de Mirapolis... les 3 groupes de forces convergent."

Une grande première sur une OP24: une triangulaire. L'introduction aussi d'éléments stratégiques au dessus de la couche tactique classique: des bombardements, une possibilité de reconnaissance aérienne, une auto gestion des médivacs et de l'éclairage pour les campements, et enfin 3 bâtiments destructibles qui apportaient des bonus quand ils étaient en état de fonctionnement (Radio, Hôpital, Prison). Les scénarios étaient essentiellement basés sur des contrôles de zones, de la progression et de la recherche en milieu hostile... Les joueurs ont aussi retrouvé des "classiques": reconnaissance, des balisages,... et de nouvelles idées comme une escorte de nuit d'un véhicule en suivant un balisage lumineux inconnus, avec des petites surprises en cours de route pour l'escorte comme pour ceux qui pensaient tendre l'embuscade.

Une grosse préparation aussi au niveau du matériel: missiles de croisière, une boite noire clignotante et vibrante, un mannequin,...

La météo fut clémente, les joueurs motivés, tout les ingrédients du succès étaient réunis. Mais des personnes ayant loué la salle des fêtes (une ZNJ) ont laissé leurs gamins traîner sur le terrain; ce qui interrompait à chaque fois la partie, émoussant la patience des joueurs et des organisateurs (à peine 50% des scénarios ont put être joués; mais vous pouvez retrouver l'intégral des scénarios et des trames en téléchargement libre sur les forums de l'ALAT et de l'AFAS).

Au final les gouvernementaux ont découvert qu'en fait les missiles transportaient des armes chimiques qui auraient permis de détruire le dôme de Mirapolis sans éveiller les soupçons des autres dômes. Ils se sont donc alliés aux Windcatchers pour anéantir les corporatistes sur Aeropuerto.

Beaucoup de joueurs se sont plaint à la fin de l'OP de n'avoir tirer que 2 ou 3 chargeurs. Et pourtant ce sont les mêmes qui reconnaissent que les progressions étaient fun, qu'il n'y avait pas de highlanders, de problèmes de puissance, d'alcool, de ... pour couper court, Freeman vous a proposé de télécharger l'intégrale du matériel préparatoire sur le forum de l'AFAS...

Tous les joueurs sont repartis heureux avec un **Tshirt Faith de l'Opération**: une inscription coté cœur, et le dessin de l'affiche coté dos, Tshirt que certains joueurs portaient lors de l'OP suivante, et que l'on voit encore à l'occasion sur le terrain (et ça fait plaisir à voir).

PS: Blacksmith était présent lors de l'installation du matériel, mais c'est lui qui prend la photo de groupe...

Opération Octobre Rouge III, OP 48 – 6/7 octobre

Le Baron est de retour pour sa troisième saison, et cette fois ci il va sévir dans une contrée reculée de Bulgarie. Cette fois il est remonté par voie fluviale. En possession d'un prototype de bombe à Neutron, il a été accueilli par ses fidèles lieutenants.

Heureusement le "Departement for Disarmament Affair" a un agent infiltré dans l'entourage proche du baron. L'OTAN envoie la NATO Response Force (NRF) pour le contrer et récupérer la bombe (sous mandat de l'ONU, le droit et la loi sont saufs).

230 joueurs réunis sur notre terrain, ça faisait longtemps que nous n'avions pas vu ça. Je vais synthétiser le débriefing de Jean: "Un bonne météo et des joueurs sympathiques. Dommage qu'un voile d'highlanderisme se soit posé ce week-end sur le terrain, malgré le nombre conséquent de marshals... cela plus des confusions des joueurs au sujet des règles de respawn, et des briefings parfois pas assez clairs. Ces trois points nous ont empêché d'arriver au résultat attendu. Mais à coté de ça la plupart des joueurs rentraient crevés et souriant de mission…".

Les joueurs étaient aussi contents que les points noirs des précédentes OP aient été résolus, prouvant que l'AFAS est à votre écoute et laissant présager le meilleur pour la prochaine OP…

Et le samedi soir, tous ensemble à vibrer devant le rugby… et bien sur un match improvisé le lendemain pour rendre hommage aux bleus du rugby…

Et notre OP dans tout ça ? Pour ne pas changer, une victoire aux points des vilains….

C'est à venir…

Afin de ne pas vous faire dormir dans le froid, parce que l'airsoft est un loisir avant tout.

Dimanche 10 février 2008 OP8: Tomates Vertes. Afin de tester un nouveau type d'OP et de ranger son terrain, l'AFAS fermera les portes de Mirapolis et jouera entre elle (et quelques invités). Prévus pour une centaine de joueurs, le dossier d'inscription indiquant horaire et modalité est actuellement en ligne, et téléchargeable dans la section OP du Forum.

Dimanche 25 mai 2008 OP 8h: Le scénario et les modalités d'inscriptions sont à l'étude

Enfin avec le retour des beaux jours et des nuits plus douces

14-15 juin 2008 OP 48h: Le scénario, le nombre de joueurs et les modalités d'inscriptions sont à l'étude

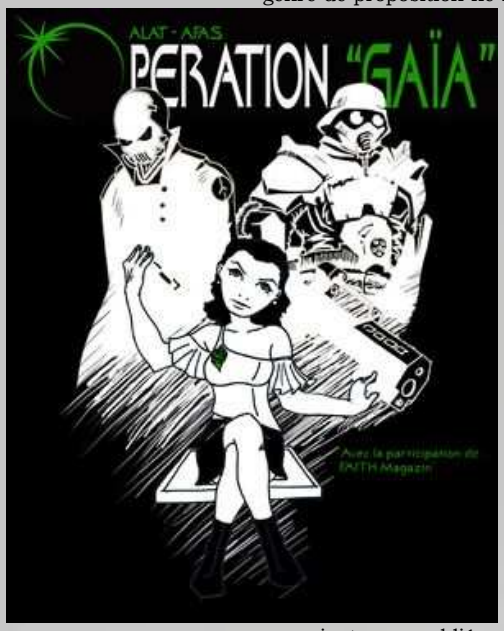
12-13 juillet 2008 OP 24h: Le scénario, le nombre de joueurs et les modalités d'inscriptions sont à l'étude

25-26 octobre 2008 OP 48h: Le scénario, le nombre de joueurs et les modalités d'inscriptions sont à l'étude

Faith et vous: Faith a un an; bilan et vision d'avenir.

Des chiffres et des hommes.

A l'heure du premier bilan de Faith, nous pouvons commencer par citer quelques chiffres: près de 600 téléchargements pour chaque numéro. De plus nous savons que beaucoup de tirages font plusieurs mains. Une jolie réussite pour nous.



Commencé tout seul, nous sommes maintenant une équipe de 3 personnes, au quel il faut ajouter des pigistes et une demi douzaine d'AT prêt à nous éclairer de leur savoir dès que nous demandons leur aide technique.

Si Faith est écrit par des passionnés pour des passionnés, nous constatons aussi qu'un grand nombre de non initiés le lisent (souvent parce qu'on leur a collé dans les mains mais bon...- NDLR), et prennent même plaisir, en sa compagnie, à découvrir notre passion.

Bilan moral et participations diverses.

Certaines associations internes, en particulier l'AFAS, le distribue aussi gratuitement lors des opération CE (ou sensibilise les participants en amont de l'OP) et se servent du magazine comme d'une vitrine promotionnelle.

Le magazine fait aussi partie des dossiers de présentation montés pour les autorités civiles. Il facilite la communication en les rassurant sur notre loisir, notre sérieux et notre structure. C'est un petit plus qui nous permet d'espérer une obtention plus facile de terrains et de collaborations...

A l'écoute de vos envie, nous avons tenté de développer, en plus des rubriques purement "airsoft", des parties plus citoyennes et responsables, s'inscrivant dans la vie de la société: santé, réflexion,...

Faith s'est investit aussi dans l'aide à la préparation d'OP, la partie visible de l'iceberg étant le TShirt donné aux participants de l'OP Gaia.

De plus nous vous avons proposé lors de notre précédent numéro de mettre en avant vos talents: photos, dessins, textes,... A ce jour nous n'avons eu aucun retour. Simple timidité ou reflet que ce genre de proposition ne répond pas à vos attentes? No se; et si la porte reste ouverte, c'est à vous de faire le pas.

Avenir.

Normalement un **Faith5** sera lancé dès que nous serons sur que nous avons le temps et la motivation pour mener ce numéro à terme: par respect pour ceux qui donneront de leur temps, il est en effet impensable que leurs travaux ne soient pas publiés et finissent dans une poubelle (ou un dossier quelconque perdu sur un Disque Dur personnel).

Depuis longtemps j'avais envie que les débriefings des parties dominicales soient plus ludiques et cohérent. Des petites photos, c'est super, mais pas forcément terrible au niveau de la continuité. Le projet **FTV** est né il y a quasiment un an lorsque l'on m'a proposé la charge éditorial du magazine. Je voulais "produire" en parallèle au magazine papier une petite TV au format dominicale reprenant les faits marquant de la journée. En cas d'accueil favorable, je me disais qu'on pourrait même développer aussi une partie plus "actualité". La gestation a été longue dans ma tête: il fallait trouver des mecs qui acceptent la charge de travail (photos, filmage, montage, présentation), acceptent de rendre le boulot dans les temps,... ce qu'ont accepté nos amis de SamHain et Skyline. Cette petite émission sera dépendante / supervisée au niveau éditorial par Faith, et donc rattachée à la partie Faith du forum. Nous en mettrons une nouvelle en ligne aussi régulièrement que possible (fonction de la disponibilité de nos reporters de choc).

Un **mini site Faith** est en cours de développement. Nous avons pour ambition de le rendre assez vivant pour qu'il soit un peu plus qu'une plate forme de téléchargement.

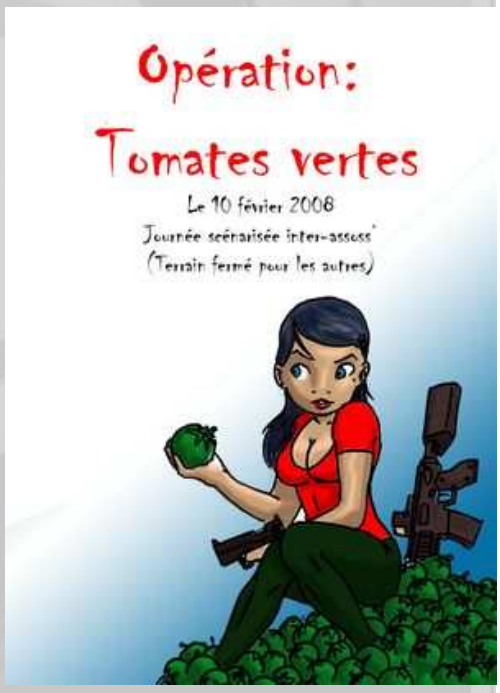
Basé sur la version flash du site de l'AFAS (la version d'essais est encore visible sur notre site si vous la cherchez bien), il se devra d'être joli, facile d'accès, ludique, et avec des bonus (fonds d'écran, inédits,...). Il devra surtout proposer des mises à jour régulières afin que vous ayez envie d'y revenir régulièrement. Actuellement le site est au point mort car nous travaillons en priorité sur la sortie de ce numéro, et que le dessin animé d'introduction ne "rend" pas comme je le désire (ce n'est pas dictatorial, c'est juste que pour le moment je suis le seul à travailler dessus).

Concours.

L'année dernière nous avions commencé avec un concours de photomontage sur le thème de l'airsoft ("Gimp moi l'airsoft").

Bien que certains d'entre vous l'ai redemandé, c'est à regret que je vous annonçe que l'expérience ne sera pas reproduite, en tout cas pas sous ma direction, ou pas en l'état: 4 personnes ont participé à ce concours malgré les deux mois laissés, moins d'une trentaine de personnes ont voté (alors que le vote était ouvert à toute personne inscrite sur le forum) et surtout, le pire, c'est que certains malins ont persiflé parce que l'organisateur avait le droit de participer, et qu'en plus son photo montage avait gagné (alors que comme dit ci dessus, le vote était ouvert à qui se donnait la peine).

L'organisateur étant bénévole, vu qu'il compte pouvoir s'amuser avec vous lui aussi, il préfère ne rien faire putôt que de se décarcasser et de n'avoir que le droit de regarder...



Faith Begin:

Attention le T-Rex !
Pas de panic: j'ai le DEagle
Les guy'z, y a une carte de Faith !!
Les doudous, la convention me..
...laisse du temps pour...
...découvrir le pays le matin,...
...nager l'après-midi,...
...et le soir,...
...me relaxer
cadre sup' dans la banque, ...
...ça a l'air trop chiant comme job!
paquet? ckoi..?
J'Y CROIS PAS !!
C'est le nouveau "Arkanoïd"!
Youpi! Ca c'est la vraie vie !!
Prem's, prem's !

"Ne vous en faites pas Père Noël, il y aura assez de place dans cet avion là..."

Textes et Dessins: Rendbo, sauf indication contraire.

Pour imprimer Faith en petit livret (2 pages par face et Recto Verso, soit au final 4 pages par feuille), la séquence d'impression à copier coller dans votre panneau d'impression est:
36,1,2,35,34,3,4,33,32,5,6,31,30,7,8,29,28,9,10,27,26,11,12,25,24,13,14,23,22,15,16,21,20,17,18,19

Nos journalistes n'étant pas omniscients, vous pouvez leur envoyer un petit mail pour qu'un erratum puisse être inséré dans un numéro ultérieur. Vous pouvez bien sur nous écrire pour nous encourager, nous féliciter, nous conspuer, voire nous envoyer des chocolats à cette adresse: faith_magazin-airsoft@yahoo.fr.

Vous pouvez retrouver les autres numéros de Faith, www.a-dair.fr
ou encore sur l'ancien site: globule.kjb-connection.net/faith/index.htm