



# REGLES DE COMPORTEMENT MILSIM

**Édition privée ADRA.arachnid 2024, toute utilisation hors cadre légal de l'association ou copie est strictement interdite.**

## **Introduction**

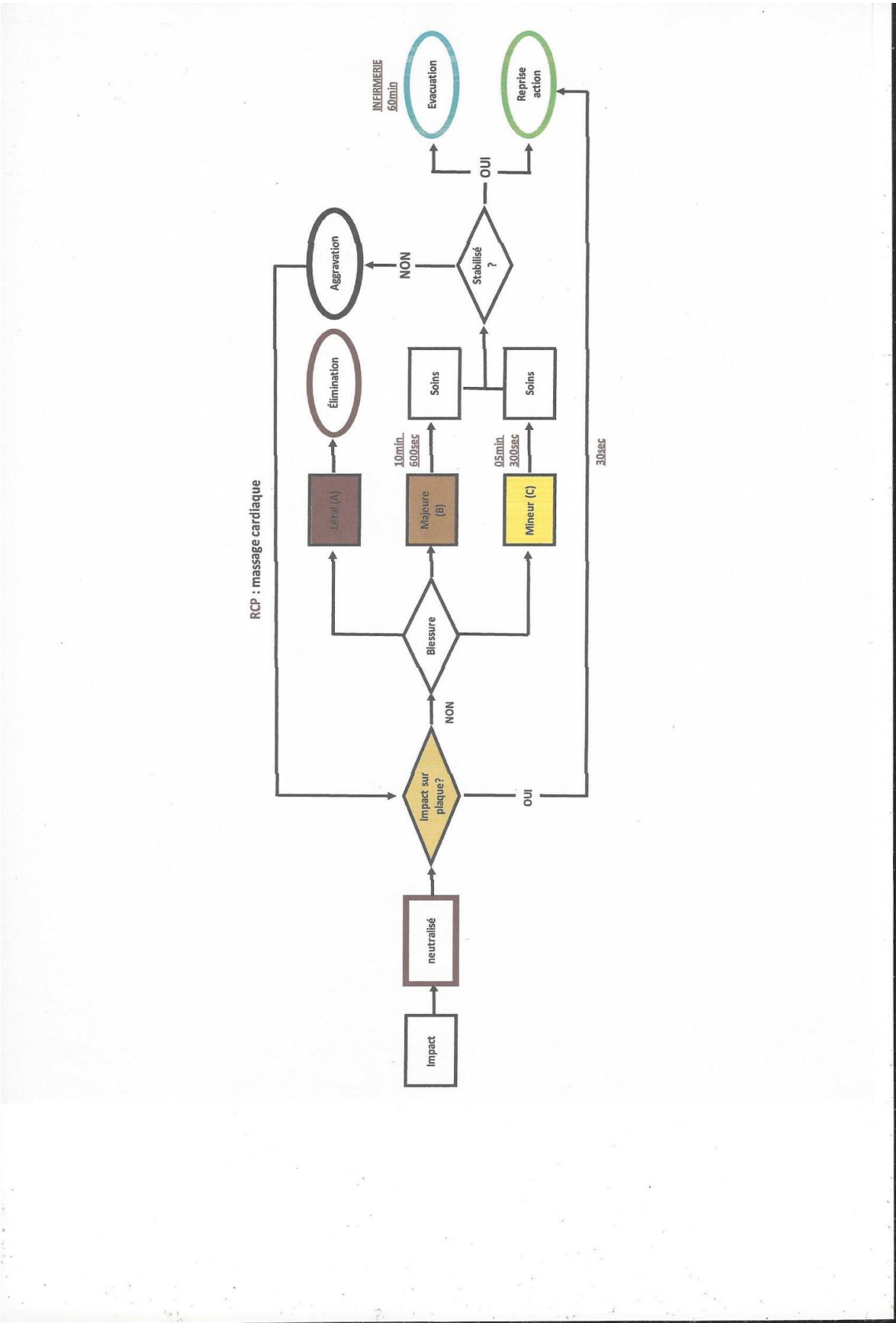
Ces Rules of Behaviour (RoB) ou Règles de Comportement postulent que l'ensemble des participants à un événement admette de librement s'auto-discipliné dans le respect des règles de simulation réalistes, ce faisant, elles excluent de gérer les situations de tricherie qui ne devraient pas se présenter dans le contexte MILSIM. Les RoB MILSIM ont pour but de renforcer le sentiment d'immersion en favorisant le libre-arbitre des participants.

Les RoB MILSIM visent uniquement à définir les phases d'action où la simulation d'événements (tirs, explosions, protections, blessures) doivent par la force des choses remplacer la réalité. Tout autre événement relevant de la réalité est traité comme tel.

L'ensemble des valeurs numériques fournies ci-après le sont afin de définir un socle de référence commun à tous les pratiquants du MILSIM. Elles sont cependant susceptibles d'être ponctuellement modifiées par les organisateurs d'un événement afin de les adapter aux conditions particulières de celui-ci.

## **1/ Gestion de la séquence des événements**

- a. L'opérateur touché est TOUJOURS immédiatement neutralisé, quel que soit le type de feu reçu.
  - b. Evaluation des dégâts reçus.
  - c. Administration des premiers soins de stabilisation.
  - d. Si requis. Évacuation au poste sanitaire ou reprise de l'action.
- |  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|--|--|--|



--	--	--

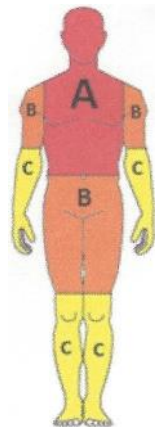
## **2/ Lésions et Blessures**

### **Règle de base :**

La zone de touche définit la gravité de la blessure. Les protections balistiques couvrant la zone d'impact réduisent ou annulent la blessure selon leur niveau de protection. Toute blessure reçue provoque une neutralisation immédiate de l'opérateur.

### **Zones de touche**

- 2.1. Zone A : tête, cou, tronc au-dessus du nombril.
- 2.2. Zone B : tronc au-dessous du nombril, jambes au-dessus du genoux et bras au-dessus du coude.
- 2.3. Zone C : jambes au-dessous du genou (y compris) et des bras au-delà du coude (y compris).



### **Blessures**

- 2.4. Une Zone A touchée cause une blessure Létale et l'élimination immédiate.
- 2.5. Chaque Zone B touchée cause une blessure Grave.
- 2.6. Chaque Zone C cause une blessure Légère.
- 2.7. La présence dans le rayon effectif d'un explosif est assimilée à une blessure Grave à la tête
- 2.8. La détonation d'une mine à pression causera une blessure létale à la personne l'ayant déclenchée.
- 2.9. Lorsque les éclats d'explosifs sont simulés par des projectiles tels des billes, ils provoquent les mêmes blessures en nombre et en gravité que celles qu'aurait provoquées une arme à feu.

--	--	--

--	--	--

2.10. Toute blessure provoque une Neutralisation immédiate. Celle-ci se caractérise par l'impossibilité de poursuivre des actions défensives/offensives, de commander ou de se déplacer normalement.

### **Soins de stabilisation**

2.11. Le compteur du temps démarre au moment où le premier impact est reçu.

2.12. Une blessure Légère doit recevoir un pansement compressif dans les 5 minutes pour que le blessé soit considéré comme étant stabilisé.

2.13. Une blessure Grave doit recevoir un pansement compressif dans les 5 minutes, et une perfusion intraveineuse doit être posée dans les 10 minutes (5 + 5) pour que le blessé soit considéré comme étant stabilisé.

2.14. Le pansement compressif est considéré comme effectif à partir du moment où il est maintenu appliqué sur la blessure. L'intraveineuse est effective à partir du moment où l'aiguille est fixée au membre et la poche de sérum suspendue plus haut que le blessé.

2.15. Toute blessure non traitée au bout du temps imparti s'aggrave d'un niveau. Le compteur du temps est réinitialisé à chaque changement du niveau de gravité.

2.16. Le temps imparti au traitement des blessures est indépendant du nombre de celles-ci.

2.17. Une fois traitée, une blessure Légère permet la reprise de l'action moyennant le non-emploi du membre touché.

2.18. Une fois traitée, une blessure grave requiert l'évacuation vers un poste sanitaire dans les 60 minutes, faute de quoi elle devient létale.

2.19. Chaque tranche de 24h de repos/désactivation réduit d'un cran la gravité de la blessure (sauf Létale).

## **3/ Les Armes**

### **Règle de base :**

Toutes répliques simulant une arme à feu sont limitées aux caractéristiques de l'arme originale simulée et, au maximum, à ses performances. La même règle s'applique aux explosifs.

3.1. Toutes les armes sont considérées comme étant du même calibre, indépendamment de leur apparence.

3.2. Les grenades à fragmentation ont un rayon effectif de 5 m. (§2.7)

3.3. Toutes les grenades flash ou sonores ont un rayon de neutralisation de 5 m en terrain ouvert, ou de toute la pièce en milieu fermé. La durée de la neutralisation est de 5 secondes pour les personnes exposées.

3.4. Les charges explosives de démolition ont un rayon effectif de 10 m par kilo de charge.

--	--	--

--	--	--

3.5. Les mines enterrées ont un rayon effectif limité à la personne l'ayant déclenchée.

3.6. Les mines directionnelles (claymore) ont un rayon effectif de 5 m dans toutes les directions selon les mêmes modalités que les grenades à fragmentation. La portée des éclats de la claymore est la distance effective à laquelle le dispositif parvient à projeter les billes (ou équivalent).

#### **4/ Les Munitions**

##### **Règles de base :**

On peut emporter autant de munitions simulées qu'on pourrait emporter de munitions réelles au niveau du poids, volume et densité. Tout impact de bille est considéré comme une touche valide.

4.1. Par défaut les effets simulés d'une bille d'airsoft calibre 0.6 correspondent à ceux du 5.56x45mm OTAN à balle blindée.

4.2. Chaque unité de recharge prête à l'emploi (URPE) tel que magasin, poche à bandes de munition, etc. doit contenir au maximum le nombre de munitions contenues dans l'unité qu'elle simule.

4.3. Le nombre d'URPE ne peut dépasser celui qui serait typiquement transporté en munitions réelles par opérateur.

4.4. La densité d'URPE par unité de transport (poche à chargeur, sac à dos, etc.) doit correspondre à un emport réaliste.

#### **5/ Les Protections Balistiques**

##### **Règle de base :**

Les protections balistiques doivent avoir les mêmes caractéristiques d'encombrement et de poids que celles qu'elles simulent pour fournir les niveaux de protection équivalents. Tout impact sur une protection provoque une neutralisation immédiate.

5.1. Une protection balistique souple, casque balistique ou visière balistique (NIJ niveaux IIIA et III) réduit d'un niveau de gravité la blessure reçue par la zone protégée. Les lunettes et masques de protection ne comptent pas comme protection balistique.

5.2. Inserts rigides de protection balistique :

5.2.1. Une plaque rigide légère (NIJ III) portée par-dessus une couche balistique réduit de deux niveaux la gravité de la blessure reçue par la zone protégée.

5.2.2. Une plaque rigide lourde (NIJ IV) protège à elle seule complètement contre tous les impacts.

5.2.3. Dans tous les cas, le porteur d'un insert balistique impacté devra au minimum stopper la phase de jeu en cours et marquer une pause d'environ 30 secondes à titre de récupération de son souffle.

--	--	--

--	--	--

5.3. Boucliers balistiques : Les impacts sur les boucliers ne provoquent pas de blessures à leurs porteurs, mais les neutralisent.

### LES IMPACTS

Dans le but de promouvoir un réalisme sans pareil, nous utilisons la touche pour déterminer les éliminations ("OUT") et les blessés. Une touche signifie contact d'une bille.

L'honnêteté est de mise, car vous êtes le seul responsable. Les tricheurs seront exclus. **IMPORTANT :**  
**L'organisation se réserve le droit de ne plus accepter les récidivistes.**

. La touche matérielle : Si votre réplique est touchée d'un impact, elle n'est plus opérationnelle



3 cas de figure se présentent :

- Prendre sa réplique secondaire.
- Prendre la réplique sur un joueur éliminé à proximité avec le consentement de ce dernier (d'où l'importance pour les joueurs éliminés de rester au sol)
- (Cas exceptionnel suivant le scénario) Le faire remettre en état par le ou les ingénieurs techniques.

***Toutes les parties du matériel que vous portez sur vous sont considérées comme faisant partie de votre corps.***

. Les blessures :

Un impact sur les membres supérieurs ou inférieurs.



Une blessure au bras oblige à ne se servir que du bras intact.

--	--	--

--	--	--

Une blessure à la jambe oblige l'opérateur à se retrouver IMMÉDIATEMENT au sol. Pour se déplacer il lui est donc possible de ramper en utilisant ses bras et UNE jambe (car l'autre est HS ou de se faire transporter par un ou plusieurs autres opérateurs.

Il pourra néanmoins se servir encore de sa réplique.

Si vous recevez un seul impact vous pouvez vous faire soigner par un infirmier qui vous prodiguera des soins de 1er niveau en attente d'un médecin (stabilisation du blessé et pose d'un bandage autour de la blessure), à condition d'en avoir un dans ses rangs, dans le cas contraire au bout de 5 minutes l'élimination est déclarée. Les équipements tels que gilet tactiques, genouillères, pochettes de transport sont considérés comme faisant partie de votre corps.

Cas particuliers : Dans le cas d'un opérateur blessé à la jambe ou au bras et qui a été stabilisé et soigné par le médecin, lors d'une deuxième blessure si la localisation de l'impact se situe au niveau de la main (localisation du gant, poignet non compris) ou du pied (localisation sur la chaussure montante ou non) il ne sera pas éliminé, mais nécessitera initialement des soins d'un infirmier de 1er niveau suivi des soins médicaux de 2ème niveau. Au niveau de la main le bandage doit être handicapant pour l'opérateur, en prenant l'ensemble des doigts l'empêchant ainsi de pouvoir tirer de sa main blessée, et l'obligeant à effectuer un changement de main. Par contre dès lors qu'il recevra un autre impact quel que soit sa localisation il sera éliminé.

#### . Touche dans une protection balistique :

Pour pouvoir bénéficier d'une protection balistique, l'opérateur devra utiliser des plaques SAPI ou imitation mais dont les caractéristiques devront correspondre aux tailles et poids usuels des véritables plaques balistiques. Les caractéristiques des protections utilisées seront fonction de la capacité d'emport de chaque gilet plate carrier, et notamment au niveau poids et taille des plaques balistiques.

Les protections souples notamment composées de tapis de sol en mousse ne pourront être retenues comme protection balistique. Cette protection supplémentaire doit se mériter, entraînant des contraintes liées au poids, au confort et à l'encombrement. Pour info voici deux tableaux récapitulatifs des caractéristiques auxquelles doit répondre une protection balistique pour être reconnu comme tel par l'organisation.

#### Taille standard : (rappel 1 inch = 2.54 cm)

EXTRA SMALL : 18.4 cm x 29.2 cm (7.25 inch x 11.5 inch)

SMALL : 22.2 cm x 29.8 cm (8.75 inch x 11.75 inch)

MEDIUM : 24.1 cm x 31.8 cm (9.5 inch x 12.5 inch)

LARGE : 26 cm x 33.7 cm (10.12 inch x 13.25 inch)

EXTRA LARGE : 28 cm x 35.6 cm (11 inch x 14 inch)

--	--	--

--	--	--

Poids : (rappel 1kg = 2.20 lb)

EXTRA SMALL : 1.27 kg (2.8 lb)

SMALL : 1.59 kg (3.5lb)

MEDIUM : 1.82 kg (4.0lb)

LARGE : 2.09 kg (4.6lb)

EXTRA LARGE : 2.40 kg (5.3lb)

Si vous recevez une ou plusieurs billes lors du même contact dans une protection balistique réaliste (Gilet plate carrier avec plaques de type SAPI, casque de combat (lunette et half mask non compris)) vous subissez un choc.

Vous êtes sonné pendant 30s, couché au sol, simulant le fait d'être K.O par le choc, en bougeant légèrement mais incapable de se servir de son lanceur pour se défendre ou riposter. Après ce délai, vous reprenez vos esprits et récupérer du choc et vous êtes à nouveau opérationnel.

2 cas de figure se présentent alors à vous :

**. Possibilité de faire inspecter son matériel endommagé par l'ingénieur technique du groupe :**

Concernant les plaques SAPI, l'ingénieur devra les sortir de leur logement (si possible) et les inspecter sur les 2 faces, puis les Remettre en place (simulant de ce fait le changement de matériel).

Concernant le casque, l'ingénieur devra inspecter avec minutie simulant (le changement de matériel). L'opérateur devra garder son casque pendant cette opération ne devant l'enlever sous aucun prétexte pendant les phases de jeu.

L'opérateur pourra disposer à nouveau de ses protections balistiques puisque ces opérations de contrôle ont simulé le remplacement par du neuf du matériel endommagé.

**. Impossibilité de faire inspecter son matériel endommagé par l'ingénieur technique du groupe :**

Soit, en raison de l'absence d'ingénieur technique au sein du groupe, ou lorsque l'opérateur n'est pas en mesure de retirer son gilet de plate carrier d'une manière sécuritaire sur le terrain, ce dernier pourra revenir en jeu après avoir marqué un état de choc de 30 sec, mais ses protections balistiques ne seront plus opérationnelles.

Il en est de même pour le casque balistique, qui nécessite obligatoirement un contrôle de l'ingénieur technique pour être de nouveau opérationnel.

Sinon l'opérateur ne pourra plus bénéficier d'une quelconque protection

--	--	--



--	--	--

**. Elimination :**

Un opérateur est considéré éliminé si :

A : 1 bille atteint le joueur à la tête (cou compris).

B : 1 bille atteint le joueur au tronc. (Présence d'organes vitaux)

C : 2 billes atteignent le joueur indépendamment de la localisation des impacts, sauf cas particuliers de la main (poignet non compris) et du pied (délimité par les chaussures) (Le 1er impact blesse la victime, le 2ème touche une artère ou veine importante) ·

D : 1 grenade airsoft explose dans un rayon de 5 mètres en forêt ou atterri dans la même pièce que le joueur en milieu urbain. Seuls les obstacles offrant une réelle protection, tels que murs ou tranchées peuvent protéger l'opérateur de l'explosion, dans le cas contraire le rayon de 5 mètres est applicable.



.....A.....B.....C.....D.....

L'opérateur éliminé **NE PEUT PLUS COMMUNIQUER ET DOIT RESTER AU SOL SANS BOUGER** jusqu'à ce que l'action se soit déplacée dans un autre secteur.

En restant au sol vous permettrez à un coéquipier d'utiliser votre lanceur, ou bien ce dernier peut avoir besoin de vos billes ou matériel nécessaire à la réalisation de la mission (avec votre autorisation). Un opérateur éliminé doit quitter le terrain de jeu, sous instruction de l'organisateur, de manière à ne pas gêner la partie en cours.

**Vous ne pouvez pas faire semblant d'être éliminé.**

--	--	--

--	--	--

L'over shooting ne sera pas toléré, à votre charge de vérifier que le joueur au sol soit bien éliminé, sans lui envoyer une rafale (aucune action défensive ou mouvements du joueur éliminé), dans le doute vous pourrez procéder à la simulation du contrôle du pouls carotidien pour vérifier qu'il ne représente plus de menace.

### . Transport de victimes :

Pour déplacer un opérateur blessé il faut garder un contact physique réel et plausible. Le fait de le tenir par la main et de marcher ensemble jusqu'à un abri ne constitue pas un mode de transport valable. L'utilisation d'un brancard rigide, souple ou à sangles individuel sera autorisée, de même que le portage à un ou plusieurs opérateurs. Tirer la victime par la poignée de son gilet tactique pourra être fait avec le consentement de ce dernier. Cependant si vous êtes en train de transporter un blessé ou un opérateur éliminé vous pouvez au maximum tenir votre "réplique" à une main. L'idéal étant de se servir de sa réplique de poing secondaire.

Vous pouvez vous servir d'un opérateur éliminé comme bouclier pour vous protéger sur consentement seulement de ce dernier.

### . Le tir à moins de 5 m.

Le tir à portée de moins de 5 m peut être dangereux, il est donc vivement déconseillé. Dans certaines phases de jeu il ne pourra être évité, cependant, il est interdit de l'utiliser lors d'un tir dans le dos (ou l'on préférera l'élimination par couteau factice), et en cas de tir réflexe seule la partie ventrale doit être prise pour cible.

Lors d'une rencontre face à face, par exemple, au détour d'un coin de bâtiment, nous savons pertinemment qu'un tir à moins de 5 mètres peut se produire, dans ce cas il s'agira d'un tir réflexe, ou si les 2 opérateurs tirent en même temps.

Les impacts seront comptabilisés pouvant entraîner soit une élimination directe (tête), soit une blessure. Seuls les impacts et leurs localisations feront foi. Le tir en rafale ne pourrait être toléré dans ce cas de figure puisqu'il ne s'agirait plus d'un tir réflexe. L'opérateur milsim évoluant en bâtiment doit avoir conscience qu'il peut très bien se retrouver dans ce genre de situation et doit en accepter le fait.

Après tout tir à moins de 5 m il est fortement conseillé de s'assurer de l'intégrité physique de l'opérateur qui a été touché.

L'utilisation de couteau factice est conseillée pour éviter les malentendus. La localisation du coup est importante, seul le torse, le cou ou la nuque entraînent une élimination, les membres supérieurs et inférieurs entraînant seulement une blessure, nécessitant des soins.

--	--	--

--	--	--

L'adversaire qui se rend est prisonnier suivant ce que décide l'opérateur qui le tient en joue. Pour cela il pourra décider de lui infliger un tir éliminatoire ou le supprimer au couteau factice ou bien alors d'utiliser les menottes rilsan pour le constituer prisonnier.

### . La sortie à la voix

Pour plus de réalisme la sortie à la voix se décomposent de la manière suivante :

1 : Sommer la personne de ne plus bouger ou de se rendre.

2 : Capturer l'adversaire ou l'éliminer soit en utilisant un couteau factice s'il se trouve à moins de 5 mètres ou par un tir au-delà de cette distance.

**Le tir de sommation par contre peut être utilisé et son action est encouragée.**

Si l'on surprend un groupe d'opérateurs et que l'on a la possibilité de les sommer à la voix, on devra choisir cette option, mais en cas de refus de leurs parts on peut également s'exposer à un tir de riposte. Cette situation donnera toutefois l'avantage de la surprise et on pourra donc procéder, peut-être à plusieurs éliminations avant d'être soit même touché. Là encore l'opérateur doit avoir conscience qu'il peut être touché par des tirs et ceux à moins de 5 mètres, selon les circonstances. La démarche d'esprit est de conserver un maximum de réalisme dans ce type d'accrochage.

### . Tir à l'aveugle dit aussi "tir à la mexicaine".

Le tir à l'aveugle aussi appelé "tir à la mexicaine " est strictement interdit. Est considéré comme tir à l'aveugle :

Tirer par-dessus un mur sans regarder ce que l'on vise, les risques sont importants, vous pouvez tirer sur un opérateur à bout portant dans son masque.

Concernant les trous dans les murs, ou obstacle présentant des ouvertures, l'opérateur pourra utiliser le terrain à sa convenance et à son avantage à une seule condition, pouvoir aligner ses organes de visée, et avoir une vue dégagée sur la cible à détruire.

Tous opérateurs surpris sur le fait seront immédiatement expulsés du jeu et une décision sera prise ultérieurement par l'organisation pour savoir si l'opérateur pourra revenir dans la partie.

--	--	--

--	--	--

## LES SOINS

Un opérateur blessé sur le terrain nécessite des soins immédiats, dits de niveau 1 dans les 5 minutes suivant sa blessure, sinon il succombe à sa blessure et est considéré éliminé. Une fois les soins de niveau 1 effectués l'opérateur nécessite des soins de niveau 2 dans les meilleurs délais (pas de notion de temps imposé mais immobilisation du blessé) avec la pose d'une perfusion pendant au moins 5 minutes, après les soins.

### . Soin de niveau 1

Les soins de niveau 1 peuvent être prodigués par les opérateurs infirmiers.

#### 3 possibilités :

- I. **Le point de compression** : Il s'agit de poser sa main à plat directement sur la blessure et ainsi éviter l'hémorragie, vous obligeant alors de ne vous servir de votre réplique qu'à une seule main ou d'utiliser votre réplique de poing secondaire.
- II. **Le pansement compressif** : On peut utiliser le vrai prévu à cet effet ou il peut être composé d'une éponge et d'une bande souple, permettant également d'éviter une hémorragie et vous libérant de votre victime une fois posé, pour utiliser votre réplique à 2 mains.
- III. **Le garrot** : Utilisation d'un vrai style" tourniquet, ou constitué d'un brin de tissus ou cravate dont l'utilisation devra rester crédible. L'opérateur prendra soin de simuler la pose en s'assurant que le garrot ne serre pas et ne comprime pas le membre de la victime. Cette pose permet également de stopper l'hémorragie et de libérer les mains de l'opérateur pour utiliser sa réplique.

Ces 3 soins permettent de stopper la contrainte de temps de 5 minutes, causé par une blessure (stabilisation du blessé), et pouvant entraîner l'élimination.

Si votre pansement compressif tombe, il doit être remplacé convenablement par un opérateur infirmier ou un médecin avant de continuer votre mission.

Pour résumer si vous êtes touché à la jambe, la pose d'un pansement compressif, d'un garrot, ou la compression directe de votre binôme vous évitera d'être éliminé après 5 minutes, mais ne vous permettra pas de vous resserrer de votre jambe tant qu'un soin de niveau 2 ne sera pas prodigué.

Il est aussi possible de stabiliser un blessé ennemi pour le capturer vivant.

**De par la gravité des blessures, un opérateur infirmier ne peut se prodiguer, sois même des soins de niveau 1.**

### . Soin de niveau 2

Les soins de niveau 2 doivent être prodigués uniquement par le médecin. Pour cela il doit effectuer 4 actions :

--	--	--

--	--	--

- I. Simuler le geste de faire une injection d'un cocktail morphique au niveau de la cuisse ou du bras opposé à la blessure au moyen d'une seringue dépourvue d'aiguille.
- II. Appliquer un coagulant de type poudre hémostatique (poudre de chitosan ou zéolite remplacer par du talc ou de la farine) pour stopper le saignement sur la blessure, obligeant le médecin à retirer le pansement compressif si pose de ce dernier.
- III. Mettre en place un pansement et bandage efficace sur la blessure. Le bandage n'est pas un vulgaire bout de tissu mais doit être correctement posé.
- IV. Simuler la pose d'une ligne de perfusion sans aiguille avec poche au glucose au niveau du poignet ou de l'avant-bras de la victime et fixé convenablement par du sparadrap. Cette perfusion devra être mise en place et dispensée pendant 5 minutes.

Si votre bandage tombe, il doit être remplacé convenablement par un" Médecin, avant de continuer votre mission.

### MATÉRIELS ET EQUIPEMENTS

- **Les chargeurs** : les joueurs utiliseront des chargeurs à capacités réelles (en généralité 20 billes/chargeur) en fonction des scénarios proposés, l'export de billes pourra être limité.
- **Grenades** : Les grenades d'airsoft à gaz CO2 non pyrotechnique, sont autorisées et leur usage se pliera aux directives des organisateurs en fonction des lieux et des missions à réaliser. Seuls les organisateurs décideront de leurs utilisations ou non sur le site.
- **Grenades fumigènes** : Les grenades fumigènes sont également autorisées et soumises à l'approbation de l'organisation.
- **Bouclier tactique** : Autorisé et fonction du scénario, il ne protège pas son porteur en cas d'un lancer de grenade ou celle-ci explose devant lui. Dans ce cas le bouclier pourra être réutilisé s'il n'a subi aucunes détériorations. Seul le tir d'un projectile émanant d'un lance-roquette sur le bouclier détruit définitivement cette protection balistique, son porteur et les opérateurs dans un rayon de 5 mètres. Si l'impact se situe à proximité du porteur, seuls les opérateurs se situant dans un rayon de 5 mètres seront éliminés, le bouclier restera intact et pourra être à nouveau utilisé.
- **Menottes rilsan** : Elles pourront être autorisées et le menottage pourra se faire par devant ou par derrière. Une fois posé et non serré trop fort nous considérons que le prisonnier ne peut s'en défaire (et même si elles ne sont pas du tout serrées). Le prisonnier est alors placé sous la responsabilité de son interpellateur qui doit garder un contact physique avec le prisonnier, soit au niveau des menottes, des bras, ou toute autres parties du corps, afin d'éviter toutes chutes accidentelles ou tentative d'évasion.
- **Trousse de secours** : Elle ne peut être utilisée que par le médecin et doit contenir de la poudre hémostatique, une seringue sans aiguille, une ou plusieurs lignes de perfusion sans aiguille, et des bandages permettant de faire le tour du membre blessé.
- **Couteau** : Seuls des couteaux de type entraînement ou plastique pourront être utilisés dans les scénarios. Un coup porté à la tête (cou et nuque compris) ou le torse entraîne l'élimination du joueur, sur les membres supérieurs et inférieurs une blessure. L'organisation se réserve le droit de vérifier la non-dangerosité et la neutralisation des couteaux factices dont les matériaux rigides utilisés (Santoprene, kydex,...) peuvent être dangereux.

--	--	--

--	--	--

- **Mitrailleuse lourde :** Si elle est installée sur trépied et munis d'un bouclier opaque, elle ne pourra être endommagée par un tir direct et restera opérationnelle. Seul le projectile lancé d'un lance-roquette et frappant directement la mitrailleuse ou sa protection peuvent l'endommager définitivement. Le lancer d'une grenade dans un rayon de 5 mètres peut neutraliser l'utilisateur de la mitrailleuse, mais ne provoquera pas de dommages à la mitrailleuse, et pourra être à nouveau mise en service par un autre opérateur.
- **Equipements divers :** L'utilisation de matériels variés, tels que fausse bombe, faux explosif, tenue civile, tenue ghillie, filet commando, accessoires, pourra être autorisée par l'organisation, en fonction du scénario proposé.

## MISSIONS

- **Début et fin :** Le début et la fin d'une mission sera annoncé par l'organisation, en relation étroite avec le commandant des opérations des équipes.
- **OPFOR :** Les opfor (ou force d'opposition) seront désignés au préalable au gré de l'organisation ou du volontariat des joueurs. Selon les scénarios et les effectifs disponibles plusieurs forces d'oppositions pourront être mise en place avec un dress code particulier, pour éviter toute confusion sur le terrain. Un code de couleur traduit un comportement à adopter pour la mission. Il s'agit d'une indication tacite entre l'organisation et les commandants d'opération, devant se traduire sur le terrain par un état d'esprit à adopter et qui permet de donner une aide précieuse à l'organisation.

Prenons l'exemple d'un groupe d'opérateurs en défense de zone, ils vont adopter un système de surveillance et de protection dite « passive », lors du premier accrochage ils vont naturellement monter en puissance en ayant un comportement défensif et être en état d'alerte, en premier lieu, puis si les conditions le permettent, attaquer les assaillants.

Ce comportement sur le terrain se traduit pour l'organisation en un code de couleur :

**Vert :** Aucune menace réelle, position non agressive. COMPORTEMENT PASSIF.

**Orange :** Menace présente. En état d'alerte. COMPORTEMENT DÉFENSIF.

**Rouge :** Menace réelle identifiée, position agressive. COMPORTEMENT OFFENSIF.

- **Respawn :** Une zone respawn sera attribuée pour chaque mission et pourra être fixe ou mobile fonction de la configuration des lieux. Dans tous les cas les directives de l'organisation devront être respectées, et si vous devez revenir en jeu (renfort d'effectif) ce sera si possible par un endroit non contrôlé par l'ennemi et non visible de celui-ci. Cette décision sera notifiée verbalement ou par radio au Commandant des opérations qui devra connaître exactement le nombre d'opérateurs disponibles et leur localisation, sous ses ordres.

--	--	--

--	--	--

## LES ROLES

L'expérience dans le Milsim a permis d'avoir le recul nécessaire, du bien fondé d'avoir une structure hiérarchisée au sein d'une équipe. Nous savons que ce qui fera la différence en jeu lors d'opérations extérieures c'est la cohésion de l'équipe et son articulation sur le terrain, afin de couvrir différentes zones ou bien de mener un assaut en s'assurant de la couverture de ses équipiers.

Cette stratégie de jeu nécessite une structure hiérarchique au sein du groupe et paraît même indispensable, quant à la réussite de l'objectif de la mission. C'est pourquoi 3 niveaux de compétences ou rôles sont à tenir lors des entraînements ou opérations MILSIM :

- Commandant des opérations
- Chef de groupe
- Chef d'escouade
- Opérateurs

Ainsi dans chaque équipe, on trouvera 1 Commandant des opérations, 1 ou plusieurs Chefs de groupe, 1 ou plusieurs Chefs d'Escouade et plusieurs opérateurs dans chaque groupe, fonction du nombre total d'opérateurs disponible.

Tous les opérateurs (soutien, fusiller, médic, artificier,) seront équipés d'une réplique présentant fidèlement les caractéristiques d'une arme existante et pourront tirer en rafale.

Le soutien pourra avoir un chargeur de 200 billes ou plus en fonction de la réplique utilisée et tous les autres opérateurs pourront utiliser des chargeurs à emport réel. L'opérateur est responsable de son emport mais pourra toutefois selon la situation effectuer un tir en rafale. L'avantage tactique du soutien est maintenu avec une plus grosse capacité d'emport.

Concernant les emports en billes de réserve (soute) l'organisation se donne le droit de définir à sa guise le nombre en fonction des missions et scénario proposé. Les indications seront données aux différents Commandant des opérations avant le début de l'événement.

- **Commandant des opérations** : C'est le responsable de chaque équipe, composé de différents groupes, il est en charge de l'organisation stratégique et de l'explication des objectifs du scénario auprès de ses hommes. Il coordonne les actions avec les chefs de groupes qu'il a lui-même choisis selon la formation. Il est en relation étroite avec l'organisateur pour le début et la fin de partie, et pour le bon déroulement de la mission. Il représente l'élément de liaison entre l'organisation et les opérateurs placés sous ses ordres. Il est le responsable du respect des consignes et des objectifs, afin de garantir le réalisme dans les actions et l'immersion pour ses opérateurs.
- **Chef de groupe** : Il est à la tête de 2 ou plusieurs escouades d'opérateurs avec des rôles bien définis. Il coordonne sur le terrain les ordres du commandant des opérations et rend compte de l'évolution de la mission et des objectifs atteints. Il reste en liaison permanente avec son Commandant des opérations et également avec les autres chefs de groupes et chefs d'escouade de son équipe.
- **Chef d'escouade** : Il est à la tête d'un effectif de 3 opérateurs placés sous ses ordres. Il coordonne l'action sur le terrain de ses hommes, conformément aux instructions reçues, et rend compte au Chef de groupe ou au Commandant des opérations de l'état d'avancement de sa mission et des difficultés rencontrées.

--	--	--

--	--	--

- **Opérateur** : il est l'élément de base, et possède des connaissances de premiers niveaux en secourisme lui permettant d'obtenir la spécialisation de base infirmier. Il peut sur le terrain dispenser des soins de premiers niveaux à un coéquipier, mais ne peut se soigner lui-même. Associé à un autre opérateur, il compose un binôme. L'association de deux binômes compose l'escouade. Il peut avoir différentes spécialités selon les scénarios et la volonté de l'organisation. Ainsi un opérateur peut avoir comme spécialité, médecin (soins de 2ème niveau), soutien, sniper, artificier, ou ingénieur technique. Si le nombre maximum de spécialistes est atteint, de par la volonté de l'organisation ou imposé par le scénario, il est simple fusilier, sans compétences particulières, si ce n'est un parfait combattant sur le terrain.

## LES SPÉCIALITÉS

### Spécialités de Base :

- **Fusilier** : Élément de base du groupe, et pouvant réaliser plusieurs tâches, tel que la reconnaissance ou l'assaut, en fonction des objectifs de la mission.
- **Infirmier** : Cette spécialité est acquise, après un apprentissage dispensé lors de la formation initiale de tous les opérateurs, et représente une qualification supplémentaire et un prérequis minimal pour être opérationnel sur le terrain. Cette qualification permet de prodiguer les soins de niveau 1 (voir paragraphe 3) pour stabiliser la victime en attendant l'intervention du Médecin. L'infirmier ne peut se soigner lui-même, il a besoin d'un autre opérateur pour se faire soigner.

### Spécialités avancées :

Le déploiement des opérateurs en escouade de 4 conditionne une nouvelle approche tactique, et de ce fait oblige une répartition des spécialités, plus adaptée pour garder une capacité opérationnelle. Cette entité en escouade permet une grande versatilité et une meilleure adaptation aux différentes missions. La limitation du nombre de spécialistes se voit majorée au profit d'un meilleur réalisme et d'une grande immersion.

- **Médecin** : Il possède une trousse de secours et selon le scénario un brancard rigide, souple ou à sangle individuelle. Il est porteur d'un brassard blanc orné d'une croix rouge attestant de sa fonction au sein du groupe. Il ne peut pas se soigner lui-même. Il a la lourde tâche de soigner les opérateurs blessés sur le terrain en prodiguant les soins de niveau 2. On trouve généralement 1 médecin par escouade soit 4 opérateurs. Le nombre est variable et fonction du scénario proposé par l'organisation. La trousse de secours est composée d'un nombre

--	--	--



--	--	--

variable de kit de secours, et dont le nombre, son renouvellement, ou son approvisionnement reste à l'appréciation de l'organisation.

- **Soutien** : Afin de donner une touche de réalisme, le soutien sera équipé d'un lanceur pouvant tirer en rafale, d'un chargeur de 200 billes et d'un emport en soute supplémentaire dont le nombre sera fixé par l'organisation en fonction du scénario. 1 soutien par escouade soit 4 opérateurs, ou fixé selon la volonté de l'organisation. Le soutien devra être équipé d'une réplique de fusil mitrailleur ou d'armes lourdes afin de coller au plus près de la réalité. Au bénéfice d'une cadence de tir élevé et d'un emport en billes important, son lanceur gagnera en encombrement et en poids.
- **Tireur de précision** : Cette spécialité pourra être attribuée à un opérateur du groupe en fonction du scénario, 1 tireur de précision par escouade soit 4 opérateurs, ou fixé selon la volonté de l'organisation.
- **Artificier** : Il s'agit d'une qualification supplémentaire pouvant être jouée par n'importe quel joueur du groupe. Cette spécialité permet à l'opérateur de maîtriser et d'utiliser du matériel spécifique tel que le lance-roquette, le détecteur de métaux, les pains de C4 (fictif) ou l'utilisation de mines. Cette compétence lui permettant de désamorcer ou de poser un engin explosif. 1 artificier par escouade soit 4 opérateurs.
- **Ingénieurs techniques** : Cette spécialité permet à son titulaire de réparer des armes défectueuses, notamment après avoir reçu un impact de bille, mais également de remettre en état un véhicule endommagé, une pièce d'artillerie ou mitrailleuse sur trépied ayant subi des dégâts. Il a à charge également de vérifier l'intégrité des plaques balistiques et du casque balistique lors d'un impact sur ce type de protection. Concernant les plaques il devra dans la mesure du possible les sortir de leur logement et les inspecter sur les 2 faces, puis les remettre en place (simulant de ce fait le changement de matériel). Pour les opérateurs porteurs d'un gilet plate carrier (type CIRAS ou autres) avec l'impossibilité de retirer d'une manière sécuritaire sur le terrain, les plaques SAPI pour inspection, il pourra revenir en jeu mais sa protection balistique ne sera plus opérationnelle. L'organisation précisera le temps imparti pour effectuer les réparations selon les dégâts et selon le scénario. 1 ingénieur par escouade soit 4 opérateurs.
- **Civils** : En fonction des scénarios, et pour agrémenter le côté immersif des missions, quelques volontaires pourront jouer le rôle de civil. Ils ne devront être porteurs d'aucun vêtement camouflé. S'il n'a pas d'arme visible (réplique, couteau, ...) il est considéré non hostile et ne peut être engagé. Un civil est donc un opérateur jouant son propre rôle sur le terrain, et selon la volonté de l'organisation pourra adopter un comportement passif, défensif ou agressif que l'on retrouve également dans le code des couleurs des forces d'opposition. Là encore cela représente juste une indication tacite entre le responsable du groupe des civils et l'organisation, afin de déterminer clairement un comportement à adopter sur le terrain. Comme pour les Op-for, un code de comportement leur sera donné avant le début de chaque mission.
- **Prisonniers** : Selon les scénarios, vous pourrez faire face à des prisonniers ou bien même en faire pendant certains accrochages ou phases de jeu. Le prisonnier devra obéir aux instructions données. La fuite est possible dès lors que le lien physique avec votre interpellateur est rompu. Vous pouvez également être libéré par les membres de votre groupe. Pour cela vous devrez être libéré physiquement des menottes rilsan reliant vos

--	--	--

--	--	--

poignets. En tant que prisonnier vous pourrez faire l'objet d'un interrogatoire dont le mode opératoire se réfère à l'imagination et l'improvisation des opérateurs sur le terrain, sans toutefois qu'aucun acte dangereux ou maltraitance ne soit infligés. Nous laissons l'initiative aux opérateurs sur place de juger du bien fondé de mener un interrogatoire, avec une seule condition que cela reste du domaine de la simulation. Un prisonnier peut être menotté par devant ou par derrière, Il se trouve alors sous la responsabilité de son interpellateur. Celui-ci doit avoir un contact physique avec le prisonnier pour éviter qu'il chute accidentellement ou qu'il prenne la fuite. Un prisonnier peut éventuellement s'échapper s'il n'y a plus aucun contact physique avec son interpellateur. Dans le cas d'un menottage par derrière ce dernier s'expose à la possibilité de chuter sans possibilité de se retenir par les mains.

- **PNJ (Personnel non joueur) :** De par l'adhésion de tous aux règles et le fair play des opérateurs, les entraînements et opérations milsim ne nécessitent pas la présence obligatoire d'un arbitre. Néanmoins l'organisation en charge de l'événement pourra évoluer librement sur le terrain en arborant un brassard de couleur fluo, afin de ne pas être pris pour cible, et pour vérifier visuellement les forces en présence, les objectifs remplis, ou les difficultés rencontrées. Certaines personnes en charge de prendre des photos ou des vidéos pourront également se trouver sur le terrain, avec les mêmes consignes au niveau sécurité, par l'adoption d'un brassard de couleur fluo. L'organisation pourra également inclure des " reporters de guerre " dans son scénario, et ainsi les photographes ou vidéastes pourront jouer leur propre rôle, et dans ce cas ne seront porteurs d'aucun brassard de signalisation fluo ou presse.

### CONSIGNES DE SÉCURITÉ EN CAS DE BLESSURE RÉELLE

En cas de réel accident, entraînant une blessure, l'opérateur témoin, responsable ou victime (si son état lui permet) devra avertir par tous les moyens tels que cris, radios ou téléphone portable les autres opérateurs et l'organisation de la situation par le message suivant « **BABYLONE** » cette procédure entraînera la fin immédiate de l'entraînement, de l'opération et des tirs. Les opérateurs présents devront porter assistance le plus rapidement possible à la (ou les) victimes. Les personnes titulaires des diplômes de sauveteur pourront alors intervenir directement afin d'établir un bilan et solliciter si besoin l'assistance des secours médicalisés, en appelant le 15 pour joindre le SAMU ou le 18 les sapeurs-pompiers. En règle générale, lors d'un tir à moins de 5 mètres, l'opérateur ayant décidé de tirer devra s'assurer de l'intégrité physique de son adversaire.

### ZONE DE JEU

Les opérateurs doivent évoluer uniquement sur la zone de jeu, qui est délimitée au moyen d'un balisage ou de filet de protection, ou de panneaux de signalisation, en fonction des terrains mis à la disposition pour l'événement. Il est formellement interdit de jouer ou de tirer sur des éléments situés à l'extérieur de la zone de jeu. Le port d'un masque de protection homologué est obligatoire dans la zone de jeu, et il est formellement interdit de le retirer pour quelques raisons que ce soit pendant toute la durée de la partie. Dans le cas où un opérateur se trouverait sans masque, ou qu'un promeneur se trouverait accidentellement sur la zone de jeu, la partie devra être stoppée immédiatement en criant "arrêt de jeu" ou "civil".

### ZONE DE SÉCURITÉ

--	--	--

--	--	--

Une zone de sécurité sera délimitée au moyen de filet de protection, appelé également " Safety zone", dans laquelle les opérateurs pourront retirer leur masque de protection. Les répliques devront obligatoirement être mises en sécurité. Cette règle peut différer selon l'appréciation de l'organisation.

***L'opérateur en infraction s'expose à un avertissement verbal qui pourra être suivi d'une exclusion sans appel du terrain.***

**Édition privée ADRA.arachnid 2024, toute utilisation hors cadre légal de l'association ou copie est strictement interdite.**



--	--	--