

# **Guide de l'airsoft à l'attention des GNistes**

*Version 1.0  
12/02/2007, Eléonore Pleimling*

# I. Généralités et présentation

## 1. L'Airsoft, qu'est ce que c'est?

C'est une forme de jeu de simulation dans lequel des joueurs s'opposent avec des lanceurs ayant l'apparence d'une arme à feu et projetant des billes de 6 ou 8 mm à une puissance inférieure à 2 joules.

## 2. Que dit la loi?

Le décret n° 99-240 du 24 mars 1999 régit cette activité (<http://www.legifrance.gouv.fr/texteconsolide/ADHWV.htm>). Pour résumer, les répliques d'airsoft ont une puissance limitée à 2 joules en sortie de canon (et sont considérées au delà comme des armes de 7ème catégorie), soit 450 fps (feet per second) avec de la bille de 0.20g.

L'utilisation, la détention, et le prêt de répliques aux mineurs ne sont autorisés que si la réplique a une puissance strictement inférieure à 0.08J (soit maximum 0.07999J).

Il est interdit de montrer sa réplique sur un lieu public. Lors du transport, elle doit donc être cachée dans une malette ou un sac.

Quand vous achetez une réplique, la puissance est annoncée en fps. Pour faire la conversion, vous pouvez utiliser cette page (à condition de connaître le grammage de la bille utilisée lors de la mesure, c'est très généralement à la 0.20g):

[http://www.arniesairsoft.co.uk/?filnavn=/articles/fps\\_limits/fps\\_calc.htm](http://www.arniesairsoft.co.uk/?filnavn=/articles/fps_limits/fps_calc.htm)

Certaines boutiques utilisent de la bille calibrée à 0.12g pour chronométrer leurs répliques, afin de pouvoir afficher une puissance plus importante aux yeux du néophyte, cette pratique est notamment répandue dans le milieu dit « cheap ».

## 3. Règles de jeu

Les nombreuses associations françaises ont consensuellement interdit les tirs à moins de 5m (sauf rares exceptions).

Il est également communément admis que les répliques qui tirent en mode « full auto » (en rafale) sont limitées à 350fps, les répliques plus puissantes sont réservées aux snipers, tirant en mode semi automatique (une bille qui part à chaque pression sur la queue de détente).

## II. S'équiper

### 1. Les lunettes de protection



L'achat primordial (que l'on soit équipé de lanceur d'airsoft ou non) est celui de lunettes de protection. Elles doivent répondre à la norme EN 166-A ou EN 166-B, ce qui signifie que la résistance des verres sera suffisante pour une partie d'airsoft.

De plus, elles doivent bien tenir au visage (pour ne pas tomber en cours de partie, une lanière à l'arrière est un plus) et être assez couvrantes pour ne pas laisser passer de billes sur les cotés. On trouve des paires répondant à ces normes pour moins de 10€.

Le joueur de GN devra s'habituer à ne **jamais** enlever ses lunettes de protection en cours de partie quelle qu'en soit la raison. Si vous craignez d'avoir de la buée, des produits anti buée sont disponibles dans les magasins de sport.

Un masque de type paintball est prévu pour résister à des puissances supérieures à celles utilisées en airsoft, de plus, il couvre le bas du visage ce qui protège les dents. En revanche, il n'est pas très esthétique.

Les lunettes de bricolage ou masques de ski sont à bannir! Pas suffisamment résistants, ce sont vos yeux que vous mettez en jeu.

Il faut également se méfier de certaines lunettes livrées avec les répliques cheap. Voilà ce que cela peut donner:



## 2. Le lanceur

La portée moyenne d'une réplique (quel que soit son type) est de plus ou moins 30m, jusqu'à 50m pour les snipes améliorés (on rapporte plus, mais ce sont des moyennes). Une « mini » pour mineur (donc inférieur à 0.08J) tirera à environ 10m.

Le choix se fera d'abord par rapport au type de propulsion utilisée (cf points 2.1 à 2.3), en fonction des sensations recherchées par le joueur, et aussi en fonction de ses goûts (autant prendre un lanceur en adéquation avec sa tenue: fusil à pompe, fusil d'assault, arme de poing, modèle plus ou moins compact...).

La plupart des répliques (AEG, GBB ou spring) est équipée d'un système appelé « hop up ». Il s'agit d'une petite membrane souple située à la base du canon qui va appuyer sur chaque bille lors du tir pour lui imprimer un mouvement giratoire: en français, ça va augmenter la portée. Si le hop up est réglable (presque systématiquement sur les AEG), il faut l'ajuster avant la première utilisation du lanceur (se référer à la notice).

Rien ne sert d'avoir une réplique puissante si le hop up n'est pas réglé!

Coté puissance, une réplique à 250 fps est un bon départ. Trop puissante, la « gearbox » (boîte mécanisme interne qui contient le piston et le ressort) est soumise à d'importantes tensions et le risque de casse est plus élevé.

## 2.1. L'AEG (automatic electric gun.)



C'est celui qui demande le moins d'entretien et offre le plus de jouabilité. Il fonctionne avec une batterie (plus rarement avec des piles, réservées aux puissances très faibles), et un moteur qui actionne un piston qui projette les billes en comprimant de l'air.

Il y a un selecteur de tir, placé généralement sur le coté de la réplique qui permet de choisir le mode: sécurité (= queue de détente bloquée), semi (1 appui sur la queue de détente = 1 bille), et full auto (1 appui = 1 rafale, aussi longue que je garde le doigt sur la queue de détente).



Pour ceux qui hésitent à investir beaucoup (une réplique de qualité coute dans les 300 euros), il existe des répliques dites « cheap » (entre 60 et 100 euros, souvent en packs prêts à jouer avec batterie et chargeur). Elles sont de qualité très inégale, n'hésitez pas à demander à un airsofteur, ou à effectuer une recherche sur un forum d'airsoft pour être sur que vous n'achetez pas une

réplique de mauvaise qualité à un prix effrayant (certains vendeurs multiplient par 5 le prix de répliques de ce type). Certains lanceurs cheap sont de bonne facture, ont une bonne durée de vie, tout en étant précis et assez puissants pour procurer une bonne jouabilité.

## **2.2 Le spring**



Le principe de fonctionnement est le même que pour les AEG, sauf que le piston n'est plus actionné par un moteur mais par le joueur. Il doit donc réarmer le ressort en tirant sur la culasse à chaque tir (comme les pistolets de foire). Les puissances sont très aléatoires: faibles pour un pistolet, plus élevées pour un fusil type sniper ou fusil à pompe.

Le spring a un prix plus compétitif que l'AEG, mais il est moins efficace en terme de jeu à cause de sa cadence, de sa portée et de sa précision souvent limitées.

## **2.3 Le pistolet à gaz**



Je le déconseille pour un GN. Ils demandent beaucoup d'entretien (démontage, nettoyage soigneux et lubrification complète après chaque partie, lubrification des joints du chargeur).

De plus, leur puissance est dépendante de la température extérieure (plus il fait chaud, plus le gaz prend de la place et éjectera la bille avec plus de puissance).

Il en existe là encore 2 sortes: les gaz « blowback » (GBB) et les « non blowback » (NBB).

Dans les deux cas, on remplit le chargeur avec une dose de gaz (que l'on achète en bouteille, comme de la laque).

La culasse des GBB effectue un mouvement à chaque tir, comme sur un vrai pistolet. Ce sont ceux qui procurent le plus de sensations de tir, mais ils demandent un entretien minutieux.

Les NBB sont plus silencieux (puisque la culasse est fixe), mais comme la dose de gaz sert uniquement à propulser la bille (contrairement au GBB où le gaz sert à réarmer la culasse) ils sont en général très puissants (trop parfois).

Ce sont les répliques à gaz qui proposent des modèles à barillet (type western). Les pistolets à gaz utilisant du CO<sup>2</sup> sont souvent interdits car trop puissants.

### 3. Les batteries



Pensez à demander une batterie compatible avec votre réplique (si vous prenez un AEG). En effet, si elle est trop grosse, elle ne rentrera peut-être pas dans son logement (souvent situé dans le garde-main ou dans la crosse).

Dans le cadre d'un GN, une seule batterie (même mini) bien chargée devrait pouvoir tenir un week-end (sauf si vous tirez avec de longues rafales non-stop).

Pour prolonger leur durée de vie, pensez à les décharger après utilisation (avant de les ranger), et à les charger complètement à chaque fois.

Un bon chargeur de batterie est un plus, mais leur prix est souvent décourageant. Certains packs cheap sont fournis avec la batterie + un chargeur de batteries.

## 4. Les chargeurs



La réplique est fournie avec 1 chargeur (sauf mention contraire). Pour le jeu, un deuxième (ou troisième) chargeur est un plus.

Il existe trois sortes de chargeurs:

### **4.1 Les standard (std) ou low cap (petite capacité)**

Ils offrent une capacité d'environ 20 à 30 billes. Les billes sont poussées vers le haut du chargeur par un ressort. L'alimentation du chargeur en billes n'est pas aisée, il faut rentrer les billes une à une par l'extrémité supérieure, ou utiliser une tige de chargement (parfois fournie avec la réplique). C'est l'équivalent d'un chargeur « réel », mais il faut prendre en compte la perte de billes inérente au terrain: là où une balle touche une cible, il faut 2 à 3 billes minimum (déviations dues aux branches, au vent...). Ces chargeurs ont leurs adeptes auprès des amateurs de milsim, qui, pour plus de réalisme, aiment avoir à compter leurs billes et à recharger souvent, ce qui ajoute une composante stress à l'action.

### **4.2 Les chargeurs mid cap (capacité moyenne)**

Ils ont une capacité moyenne de 100 à 150 billes environ. Les billes sont là encore ramenées à l'extrémité supérieure du chargeur par un ressort. Le système d'alimentation est le même que pour les chargeurs low cap. Ces chargeurs offrent un bon compromis réalisme / jouabilité: si on estime que trois billes sont nécessaires pour atteindre une cible là où une balle suffit, le chargeur 100 billes équivaut à un 30 coup *réel*.

### **4.3 Les chargeurs hi cap (haute capacité)**

Ces chargeurs contiennent 200 à 500 billes en fonction du modèle (c'est précisé). La remontée des billes est faite par le joueur en utilisant une petite molette sous le chargeur, ce qui nécessite en cours de jeu de devoir *moletter* de temps en temps pour pouvoir continuer le tir. Ils sont plus faciles à recharger en bille, l'alimentation se faisant par une petite trappe sur le dessus du chargeur. Ils sont moins réalistes puisque l'on a pas (ou peu) à se soucier de la quantité de billes restantes, mais ils ont l'avantage d'être pratiques pour un encombrement réduit.

## 5. Les billes



Deux diamètres de billes sont disponibles en fonction de votre réplique : le 6mm (les plus utilisés) et le 8mm (très rare, pour certains fusils à pompe).

Les billes existent en plusieurs grammages: 0.12g, 0.20g 0.23g 0.25g et 0.30g. Plus la bille est lourde et plus elle part droit, mais aussi plus elle est lente!

Les 0.30g sont réservées aux répliques plus puissantes (snipe) ce qui leur permet de conserver une bonne trajectoire même à longue distance.

Les 0.12g sont réservées aux répliques de très faibles puissances (mini pour les mineurs, ou cheap de faible puissance), elles auront une trajectoire moins stable à longue portée.

La 0.20 à 0.25g est celle que vous utiliserez le plus fréquemment, les 0.20g coutant moins cher.

Des billes «biodégradables » existent. Elles mettent environ 2 ans (d'après les fabricants) pour se dégrader en milieu humide (terre).

La qualité des billes est très importante, on ne doit pas voir de traces de moulage sur celles ci, et elles doivent être parfaitement propres et sphériques au risque de boucher votre canon.

On peut estimer la consommation moyenne d'un joueur à 500 billes pour un week end, cette consommation peut augmenter jusqu'à 2 000 billes si vous êtes un acharné de la gachette, ou au contraire descendre à moins de 100 pour un sniper.

## 6. Une tenue

En fonction du background du GN et de votre personnage.

Gants et chaussures montantes sont conseillés (une bille sur les doigts, ça pique).

## III. Consignes de sécurité

Plaquette récapitulative des consignes de sécurité téléchargeable ici:  
[www.france-airsoft.fr/doc/download.php?fname=./Consignes\\_airsoft.pdf](http://www.france-airsoft.fr/doc/download.php?fname=./Consignes_airsoft.pdf)

1. Ne **JAMAIS** retirer ses lunettes. En cas de problèmes, demander à un arbitre d'interrompre le jeu (casse ou perte de lunettes, irruption d'un passant sur la zone de jeu).
2. Toujours considérer la réplique comme chargée et potentiellement prête à tirer: on ne garde pas le doigt sur la queue de détente, on ne pointe pas le canon en direction du visage d'un joueur.
3. Délimiter une zone neutre, sur laquelle le port de lunettes est facultatif. Cette zone est physiquement et géographiquement délimitée, et une fois en zone neutre, la réplique doit être en position de sécurité, chargeur désengagé (on peut tirer un coup à vide en dehors de la zone neutre pour être sûr qu'aucune bille ne soit chambrée). Aucun tir ne doit avoir lieu sur cette zone. Le canon sera pointé vers le sol.  
On peut éventuellement mettre un bouchon ou une « chaussette » au bout de son canon, mais son efficacité est limitée.

## IV. Déroulement d'une partie « type »

Il y a, là encore, deux sortes de parties (rien n'est figé, l'organisation est propre à chaque association):

### 1. La partie *dominicale*

C'est celle qui se déroule sur une seule journée, voir demie journée. La partie ne nécessite pas de réelle organisation, son but est de se dégourdir les jambes (et de sortir les billes). C'est l'équivalent Gnistique du « Trollball ». Des parties à objectifs simples se succèdent (capture de drapeau, kill them all, escorte de VIP...), et peuvent durer de 15min, à 1h.

### 2. L'OP

C'est l'équivalent du GN: la partie se déroule sur 48h ou plus, et une trame scénaristique sert de guide à l'action. Les objectifs sont souvent multiples (ramener des documents, capturer des camps adverses, se faire des alliés pour arriver plus vite à un objectif), plus ou moins réalistes (on les appelle dans ce cas *milsim* = simulation militaire) ou fictifs (univers fantastique ou science fiction...).

#### 2.1 Arrivée des joueurs

L'arrivée sur le terrain se fait le vendredi soir ou le samedi matin.

La première partie de la matinée est consacrée au rappel des règles de sécurité, des règles de jeux, et du scénario, ainsi que des objectifs de groupe (les objectifs individuels ne sont pas habituels en airsoft). Les organisateurs distribuent les éventuelles aides de jeu à ce moment là.

#### 2.2 Phases de jeu

Le jeu commence ensuite. Les équipes peuvent être distinguées par le port de brassards de couleurs différentes ou par un « *dress code* » spécifique (tenues claires vs tenues foncées, tenues futuristes vs tenues militaires classiques). L'atteinte des objectifs est évaluée par les organisateurs, qui peuvent éventuellement en rajouter de nouveaux en cours de partie, en fonction de leur scénario pré-établi (« *vous venez d'empêcher le décollage de la navette, maintenant il va falloir récupérer les documents en son bord...* »).

Les phases de jeu (pauses / reprises / fin de partie) sont signalées par un organisateur à l'aide d'un moyen sonore le plus souvent (sifflet, corne de

brume...). Cela permet, si besoin, de stopper la partie à tout moment (en cas d'urgence par exemple) et de la reprendre aussi rapidement, tout en étant sur d'être entendu de tous les joueurs.

L'ensemble du jeu est basé sur le fairplay. A chaque touche, le joueur se déclare « out » en levant les bras (ou en s'agenouillant, en fonction). La remise en jeu est aussi fonction des règles: retour en zone neutre avant remise en jeu, attente d'un médic, on défasse un point de vie...

Les cas de tricherie sont rares, mais il arrive qu'un joueur (en toute bonne foi) ne sente pas une bille provenant d'une longue distance, heureusement ces litiges là sont très rapidement résolus grâce au dialogue.

Les pauses déjeuner / diner sont souvent hors temps de jeu, ce qui permet aux joueurs d'échanger sur la partie, toutes équipes confondues.

### **2.3 Jeu de nuit**

Il arrive qu'une partie du scénario soit jouée de nuit (très rarement plus d'1h30 de jeu le soir). Dans ce cas, il est préférable que la lune soit pleine (plus de lumière) et que des restrictions soient ajoutées (pas de tirs en rafale, zone de jeu plus restreinte, répliques les plus puissantes interdites, éclairage personnel indispensable...). En effet, de nuit les tirs se font à plus courtes distances, lumière manquant et fatigue aidant, le risque d'accident est plus élevé.

### **2.4 Immersion**

Les remises en jeu sont rapides et ne nécessitent pas de rebriefing: l'immersion est immédiate, en partie grâce à l'environnement (costumes et tenues militaires, répliques d'armes à feu, terrain urbain ou forêt), et surtout grâce à l'implication « physique » du jeu. On simule un combat, mais on est vraiment touché par des billes, les adversaires sont camouflés, parfois silencieux, des pièges sont cachés (mines sonores...) ce qui provoque un facteur stress non négligeable et plonge le joueur au coeur de l'action. Cette projection du joueur le glisse dans la peau de son personnage et provoque généralement des scènes de roleplay ou des actions comiques (pas forcément contrôlées) dignes des plus grands films.

### **2.5 Fin de partie**

A la fin de la partie, les organisateurs font un briefing en donnant le total des scores, en rappelant les points forts du week end et en demandant un coup de main pour le rangement et la remise en état du terrain (balayage des billes si besoin).

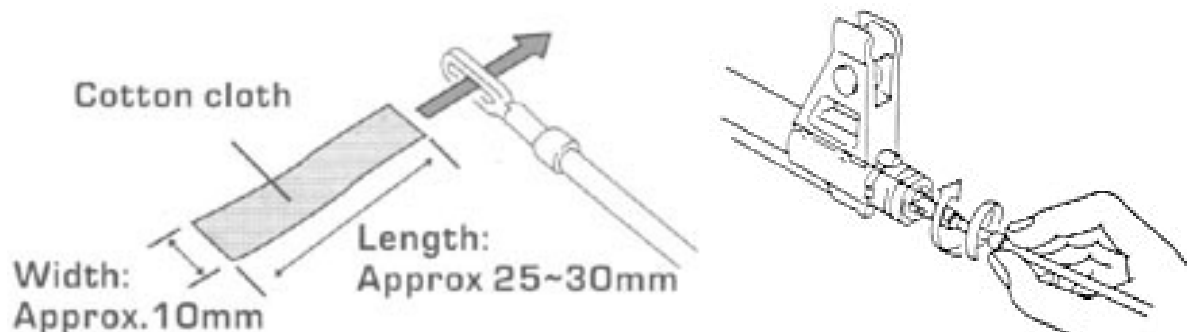
## V. Questions diverses

### ● Est ce que ça fait mal?

A bout portant, ça fait mal et ça laisse un bleu, ça peut même casser une dent. Mais pour cette raison, les lunettes de protection sont indispensables. Un masque facial, en néoprène, masque de paintball rigide ou protège dent peut être porté en plus si vous craignez pour votre visage. En situation de jeu, les tirs à plus de 5m ne sont pas douloureux: on sent une petite pique sur la peau nue, on ne sent pas toujours les billes sous l'épaisseur de vêtements.

### ● Comment entretenir ma réplique?

Pour l'AEG: Pas grand chose à faire. On décharge bien ses batteries, on vide ses chargeurs, on peut éventuellement utiliser la tigette de nettoyage pour débarrasser le canon de ses impuretés à l'aide d'un chiffon sec.



Pour le GBB: Suivre la notice: démontage complet, le frotter avec un chiffon sec pour enlever l'huile sale, et passer les zones de friction avec de l'huile de silicone. Passer les joints en caoutchouc des chargeurs à l'huile de silicone pour garder leur souplesse et leur étanchéité.

### ● Je tire, mais aucune bille ne sort, que faire?

Surtout, arrêter de tirer!

Regarder d'abord si le chargeur n'est pas vide (oui ça arrive...), si la réplique fait un bruit anormal, c'est qu'une bille est coincée, probablement dans le canon. On peut la décoincer en utilisant la tigette de débouillage fournie avec la réplique (ou appeler au secours un airsofteur qui s'y connaît mieux).

En continuant de tirer, on risque de limer les engrenages intérieurs, et de casser la réplique. C'est l'incident le plus fréquent, mais malheureusement il immobilise la réplique pour le reste du week end.

- **Je veux un fusil de snipe, est ce que je tirerais vraiment plus fort?**

---

Le snipe est intéressant si vous êtes prêt à investir dans votre réplique en l'upgradant (en la rendant plus puissante par le changement de pièces internes). Ca revient assez cher au final (plus qu'un AEG cheap de base), et sans ces améliorations, le sniper sera vite « dégoûté » de sa spécialité puisqu'il ne fera pas le poids face à des AEG qui tireront aussi loin, aussi fort, de façon aussi précise que lui, mais avec une cadence plus élevée.

- **Comment faire pour être plus précis?**

---



On peut rajouter une lunette de visée de type « red dot » (point rouge) sur son lanceur. Ce n'est pas une lunette grossissante, mais un point rouge apparaît au milieu du viseur et permet une acquisition plus rapide de la cible. Il nécessite un étalonnage en début de partie, mais il facilite le tir rapide ensuite.

## VI. Liens

[www.france-airsoft.fr](http://www.france-airsoft.fr) le forum communautaire francophone. On y trouve des infos, des reviews sur les répliques, les billes, les accessoires, et on peut même poser ses questions!

<http://cheapos.forum2jeux.com/> Le forum des répliques à bas prix. Des informations plus ciblées sur les répliques « petit budget ».