

---

# **RSICØ**

## **RÈGLES DE SIMULATION DE COMBAT**

**(VERSION 4)**

---



**ASSOCIATION DELTA CORP - PAINTBALL**

**CREATION SEPTEMBRE 2010**

**EQUIPE DE SIMULATION DE COMBAT (MILSIM)**

# Table des matières

<b>1</b>	<b>LES ENTRAINEMENTS ET OPERATIONS MILSIM</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>LES IMPACTS</b>	<b>3</b>
2.1	La touche matérielle	3
2.2	Les blessures	4
2.3	Touche dans une protection balistique	5
2.4	L'élimination	7
2.5	Transport de victimes	8
2.6	Le Tir à moins de 5m	8
2.7	La sortie à la voix	9
2.8	Tir à l'aveugle dit aussi « tir à la mexicaine »	9
<b>3</b>	<b>LES SOINS</b>	<b>10</b>
3.1	Soin de niveau 1	10
3.2	Soin de niveau 2	11
<b>4</b>	<b>MATÉRIELS ET EQUIPEMENTS</b>	<b>12</b>
<b>5</b>	<b>LES ROLES</b>	<b>14</b>
5.1	Commandant des opérations	14
5.2	Chef de groupe	14
5.3	Chef d'escouade	15
5.4	Opérateurs	15
<b>6</b>	<b>LES SPECIALITES</b>	<b>15</b>
6.1	Fusillier	15
6.2	Infirmier	15
6.3	Médecin	16
6.4	Soutien	16
6.5	Sniper	16
6.6	Artificier	16
6.7	Ingénieurs techniques	17
6.8	Civils	17
6.9	Prisonniers	17
6.10	PNJ (Personnel non joueur)	18
<b>7</b>	<b>CONSIGNES DE SECURITE</b>	<b>18</b>
7.1	Blessure réelle	18
7.2	Zone de jeu	18
7.3	Zone de sécurité	19
<b>8</b>	<b>POSTFACE</b>	<b>19</b>

## 1 LES ENTRAINEMENTS ET OPERATIONS MILSIM

L'équipe de la DELTA CORP, organise des entrainements et opérations lors de parties scénarisées, essayant de coller au plus près de la réalité avec les moyens que nous disposons dans le paintball. Ces entrainements très immersifs nécessitent l'adoption de nouvelles règles de jeu, nécessaires au bon déroulement de ces journées. Le scénario et les objectifs sont bien plus complexes qu'une partie de paintball récréationnel tels que nous les avons connus, par le passé. La pratique de cette activité requière des qualités de fair-play, de discipline, et de respect de son adversaire. Telles sont les valeurs que nous défendons au sein de l'équipe. Ces règles permettront d'officialiser notre façon de jouer lors des parties scénarisées, et apporteront à d'autres équipes, désirant nous rejoindre, toutes les connaissances nécessaires.

Afin de se conformer à la réglementation les lanceurs seront réglés à 300 fps maximum. Le bouchon de canon est obligatoire hors terrain de jeu ainsi que la mise en sécurité du lanceur. Le port du masque de protection est obligatoire pendant toute la durée de l'opération sur le terrain de jeu. Le port du tour de cou est vivement conseillé.

## 2 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, qu'elle éclate ou non.

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.

### 2.1 La touche matérielle

Si votre lanceur est touché d'un impact, il n'est plus opérationnel.



3 cas de figures se présentent :

- prendre son lanceur secondaire.
- Prendre un lanceur 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.

## 2.2 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 **IMMEDIATEMENT** 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 son lanceur.

Si vous recevez un seul impact vous pouvez vous faire soigner par un infirmier qui vous prodiguera des soins de 1<sup>er</sup> 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 3 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 1<sup>er</sup> niveau suivi des soins médicaux de 2<sup>ème</sup> 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 quelque soit sa localisation il sera éliminé.

## 2.3 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 auquel doit répondre une protection balistique pour être reconnu comme tel par l'organisation.

Taille standard : (rappel 1 inch = 2.54 cms)

TAILLE	DIMENSION CM	DIMENSION PIEDS
EXTRA SMALL	18.4 x 29.2	7.25 x 11.5
SMALL	22.2 x 29.8	8.75 x 11.75
MEDIUM	24.1 x 31.8	9.5 x 12.5
LARGE	26 x 33.7	10.12 x 13.25
EXTRA LARGE	28 x 35.6	11 x 14

Poids : (rappel 1kg = 2.20 lb)

TAILLE	POIDS EN KG	POIDS EN LIVRES
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 (masque et half mask non compris)) vous subissez un choc.

Vous êtes sonné pendant 1min 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 et les inspecter sur les 2 faces, puis les remettre en place (simulant de ce fait le changement de matériel). L'ingénieur s'assurera également d'avoir nettoyé les taches de peinture sur le gilet. Concernant le casque, l'ingénieur devra nettoyer, avec minutie, au moyen d'un chiffon toute trace de peinture ou poudre (simulant en fait 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 plate carrier d'une manière sécuritaire sur le terrain, ce dernier devra, « a son réveil », immédiatement nettoyer les impacts présent sur ses protections balistiques mais ses dernières ne seront plus opérationnelles. Il en est de même pour le casque balistique, qui nécessite obligatoirement un nettoyage de l'ingénieur technique pour être à nouveau opérationnel. L'opérateur devra nettoyer les traces de peinture sur son gilet ou son casque avant de continuer le jeu, mais ne pourra plus bénéficier d'une quelconque protection balistique.

## 2.4 L'élimination

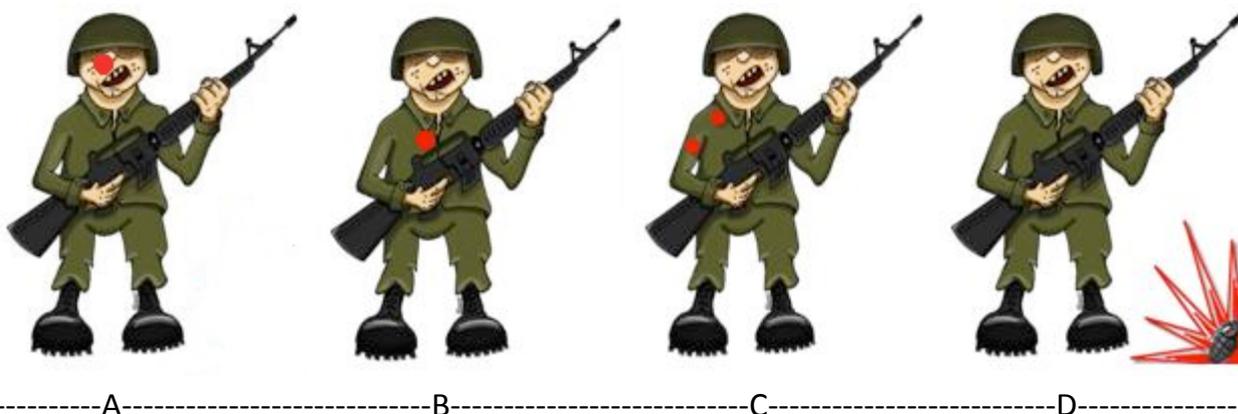
Un opérateur est considéré éliminé si :

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 1<sup>er</sup> impact blesse la victime, le 2<sup>ème</sup> touche une artère ou veine importante)

D : 1 grenade paintball explose dans un rayon de 5 mètres en forêt ou atterri dans la même pièce que l'opérateur 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.



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, sur instruction de l'organisation, de manière à ne pas gêner la partie en cours.

Vous ne pouvez pas faire semblant d'être éliminé.

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

## 2.5 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 "marqueur" à une main. L'idéal étant de se servir de son lanceur de poing secondaire.

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

## 2.6 Le tir à moins de 5 m

Le Tir à portée de moins de 5m 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 seul la partie ventrale doit être pris 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. Seul les impacts et leurs localisations feront foi. Le tir en rafale ne pourrait être toléré dans ce cas de figure puisque 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 5m 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 entraînent 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 garder prisonnier.

## 2.7 La sortie à la voix

Pour plus de réalisme la sortie à la voix utilisée dans la pratique du paintball classique ou recball, ne peut être appliquée dans la pratique du paintball milsim.

Pour sortir à la voix quelqu'un, cela se décompose en 2 phases :

- Sommer la personne de ne plus bouger ou de se rendre.
- 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 encouragé.

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 soi même touché. La 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.

## 2.8 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.

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

## 3 LES SOINS

Un opérateur blessé sur le terrain nécessite des soins immédiats, dits de niveau 1 dans les 3 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 2 minutes, après les soins.

### 3.1 Soins de niveau 1

Les soins de niveau 1 peuvent être prodigués par les opérateurs infirmiers (voir paragraphe 6.2).

3 possibilités :

1. 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 lanceur qu'à une seule main ou d'utiliser votre lanceur de poing secondaire.
2. 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 lanceur à 2 mains.
3. Le garrot : Utilisation d'un vrai style « tourniquet » ou constitué d'un brin de tissu ou cravate dont l'utilisation devra rester crédible. L'opérateur prendra soins de simuler la pose en s'assurant que le garrot ne serre pas et comprime le membre de la victime. Cette pose permet également de stopper l'hémorragie et de libérer les mains de l'opérateur pour utiliser son lanceur.

Ces 3 soins permettent de stopper la contrainte de temps de 3 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 résumé 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 3 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 part la gravité des blessures, un opérateur infirmier ne peut se prodiguer, sois même des soins de niveau 1.

## 3.2 Soins de niveau 2

Les soins de niveaux 2 doivent être prodigués uniquement par le Médic (voir paragraphe 6.3).

Pour cela il doit effectuer 4 actions:

1. Simuler le geste de faire une injection de morphine au niveau de la cuisse ou du bras opposé à la blessure au moyen d'une seringue dépourvu d'aiguille.
2. 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 médic à retirer le pansement compressif si pose de ce dernier.
3. 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.
4. 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 2 minutes.

Si votre bandage tombe, il doit être remplacé convenablement par un « Médic » avant de continuer votre mission.

## 4 MATÉRIELS ET EQUIPEMENTS

- **Loaders** : Les joueurs utiliseront des loaders de 30 billes maximum, (sauf ceux utilisant des répliques avec chargeurs de 50 comme le P90 par exemple) sauf ceux occupant le poste de soutien et qui pourront être équipé de loader 200. En fonction des scénarii proposés, l'export de billes pourra être limité.
- **Grenades** : Les grenades de type paintball, ou airsoft (type tornado ou autres) non pyrotechnique, sont autorisés 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 paintball sont également autorisées et soumis à l'approbation de l'organisation.
- **Bouclier tactique** : Autorisé et fonction du scénario, il ne protège pas son porteur en cas d'un lancé 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** : Selon le scénario, 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 scénarii. 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 munie 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 lancé 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.

- **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.

- **OP-FOR** : Les op-for (ou force d'opposition) seront désignés au préalable au gré de l'organisation ou du volontariat des opérateurs. Selon les scénarii 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 DEFENSIF.

**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.

## 5 LES ROLES

L'expérience dans le paintball 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 4 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 Chef de groupe, 1 ou plusieurs Chef d'escouade et plusieurs opérateurs dans chaque groupe, fonction du nombre total d'opérateurs disponible.

Tous les opérateurs (soutien, fusilier, médic, artificier,...) seront équipés d'un lanceur représentant le plus fidèlement une réplique d'arme existante et pourront tirer en rafale.

Le soutien pourra avoir un loader de 200 ou plus fonction de la réplique utilisée et tous les autres opérateurs pourront utiliser des mag feed ou loader de 30 billes (ou 50 billes si réplique d'une arme tel que P90). 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 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.

### 5.1 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 à 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.

### 5.2 Chef de groupe

Il est à la tête de plusieurs escouades d'opérateurs avec des spécialités bien définies. 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.

### 5.3 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.

### 5.4 Opérateurs

Il est l'élément de base, et possède des connaissances de premiers niveaux en secourisme lui permettant d'obtenir la spécialité de base d'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 scénarii et la volonté de l'organisation. Ainsi un opérateur peut avoir comme spécialité, médecin (soins de 2<sup>ème</sup> niveau), soutien, sniper, artificier, ou ingénieur technique. Si le nombre maximum de spécialistes est atteint, de part 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.

## 6 LES SPECIALITES

### LES SPECIALITES DE BASE

#### 6.1 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. C'est un homme de terrain, un combattant, mais sans compétences spécifiques particulières.

#### 6.2 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 pré-requis 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.

## LES SPECIALITES AVANCEES

Le déploiement des opérateurs de la Delta Corp 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.

### **6.3 Médic**

Il possède une trousse de secours et selon le scénario un brancard rigide, souple ou a sangle individuel. 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 à 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.

### **6.4 Soutien**

Afin de donner une touche de réalisme, le soutien sera équipé d'un lanceur pouvant tirer en rafale et d'un loader de 200 billes ou plus, avec l'emport de pots supplémentaires et 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.

### **6.5 Sniper**

Cette spécialité pourra être attribuée à un opérateur du groupe en fonction du scénario, et pourra utiliser la tenue de type ghillie ou tout autres accessoires permettant de se camoufler et de se fondre dans le paysage. 1 sniper par escouade soit 4 opérateurs, ou fixé selon la volonté de l'organisation. L'utilisation de bille de type « first strike » (billes à ailettes) peut être possible après autorisation de l'organisation et selon le scénario.

### **6.6 Artificier**

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 de paintball.

Cette compétence lui permettant de désamorcer ou de poser un engin explosif (simulation de paintball !). 1 artificier par escouade soit 4 opérateurs.

## 6.7 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, l'opérateur perdra immédiatement après l'impact l'avantage de ce type de plaque, sa protection balistique n'étant plus opérationnelle (il ne tient qu'à lui de penser à les faire réparer par l'ingénieur dans une zone sécurisée, si besoin « safety »). Si l'impact se situe au niveau du casque, l'ingénieur sera dans l'obligation d'avoir sur lui un chiffon pour nettoyer avec minutie toute trace de peinture ou poudre du casque (simulant en fait le changement de matériel). L'organisation précisera le temps imparti pour effectuer les réparations selon les dégâts et selon le scénario. 1 ingénieur par escouade soit 4 opérateurs.

## 6.8 Civils

En fonction des scénarii, et pour agréments le côté immersif des missions, quelques volontaires pourront jouer le rôle de civil. Ils ne devront être porteur d'aucun vêtement camouflé. S'il n'a pas d'arme visible (lanceur, 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. La 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.

## 6.9 Prisonniers

Selon les scénarii, 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 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 de 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.

## 6.10 PNJ (Personnel non joueur)

De part 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 porteur d'aucun brassard de signalisation fluo.

## 7 CONSIGNES DE SECURITE

### 7.1 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 « **112, FIN DE PARTIE, BOUCHON DE CANON** » Cette procédure entrainera 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.

### 7.2 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 panneau 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 prévu pour le paintball, 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 arrêté immédiatement en criant

« **FIN DE PARTIE, BOUCHON DE CANON** ». L'utilisation de protection du style half mask avec masque balistique (répondant aux normes Stanag 2920) fixés solidairement et casque de combat est laissée à l'appréciation de l'organisation. L'association Delta Corp-Paintball préconise le port d'un masque de paintball homologué.

### 7.3 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 lanceurs devront obligatoirement être porteurs d'un bouchon de canon, et la sécurité manuelle engagée. Aucun manquement à ces règles de sécurité ne pourra être toléré. L'opérateur en infraction s'expose à un avertissement verbal qui pourra être suivi d'une exclusion sans appel du terrain.

## 8 POSTFACE

**L'équipe Delta Corp se réserve le droit d'adapter les règles d'engagement en fonction du scénario et de la configuration du terrain mis à la disposition. Tout changement sera communiqué aux membres avant le début de l'opération.**

**PS: Document rédigé par « Sly », et inspiré des "Procédures Standard d'Opération Milsim Québec 2009" rédigé par le Comité de l'Association Paintball Milsim du Québec, et adapté à notre pratique et vision du paintball milsim de l'équipe des DELTA CORP en collaboration avec l'équipe Task Force Mike dans les versions 1, 2 et 3.**