

Règles de Jeu "Milsim ACP"

Version 3.2.1 – 11/08/2020

Règles de jeu Milsim ACP de [Milsim ACP](#) est mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International](#).



<http://www.milsimacp.org>

<https://www.facebook.com/milsimACP>



Présentation : Ce règlement a pour objectif d'encadrer les OP AIRSOFT souscrivant au Tag "Milsim ACP". Pour ce faire, il met en place un certain nombre de consignes techniques et comportementales. La participation à ces Opérations sera systématiquement conditionnée à une adhésion totale et sans conditions à celui-ci. Les participants s'engageront à respecter l'ensemble de ces consignes durant toute la durée de l'événement. Déroger à une ou plusieurs de ces consignes, activement ou passivement, vaudra exclusion des événements suivants.

Attitude : Au sein d'un évènement "Milsim ACP", la maîtrise de soi en toutes circonstances est essentielle. Les individu impulsifs et colériques, dont le comportement brise l'immersion, ne sont pas les bienvenus. Par exemple : comment réagir face au fameux "Highlander" ? Face à ce phénomène, comme à toute autre anomalie dans le déroulement de l'OP (échec d'un groupe allié, défection d'un opérateur...) la seule attitude qui correspond, selon nous, à la mentalité "Milsim ACP" est l'adaptation. La mise en place d'un dispositif efficace visant à résoudre le problème, tout en se maintenant dans le cadre opérationnel, est la garantie d'une OP réussie. En d'autres termes, "on s'adapte et on domine" !

Bonne OP à tous.

Milsim ACP v3.2.1

<http://www.milsimacp.org>

<https://www.facebook.com/milsimACP>



Règles de jeu Milsim ACP de [Milsim ACP](#) est mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International](#).

SOMMAIRE

I / Ordre de mission, Role play, début et finex des Opérations.	
A / Ordre de mission	3
B / Début et finex des OP	
1 / Début de l'OP	
2 / Finex d'OP	
C / Role play	
II / Règles d'engagement, de touches et de soins	
A / Règles d'engagement	4
1 / Etat d'Esprit	
2 / Distance	
3 / Surface	
4 / Identification des cibles	
B / Règles de touche	5
1 / Touches létales	
2 / Touches non-létales	
3 / Protection balistique	
C / Règles appliqués aux pax neutralisés	
D / Contraintes liées aux touches non-létales	
1 / Blessure de la main à l'épaule	
2 / Blessure de la hanche au pied	
E / Touche sur sac ou sur réplique	
1 / Touche sur sac	
2 / Touche à la réplique	
F / Touche sur véhicules	6
1 / Véhicules	7
1 / Le Véhicule Ultra Léger (VUL)	
a/ Mode d'interception d'un VUL	
aa / Menace sur l'avant	
ab / Menace sur l'avant	
b/ Mode de neutralisation d'un VUL	
aa / Pilote neutralisé	
ab / Tir de la balle en mousse du nerf ou roquette	
2 / Le Véhicule Léger (VL)	
a/ Mode d'interception d'un VL	
aa / Menace sur l'avant	
ab / Menace sur l'avant	
b/ Mode de neutralisation d'un VL	
ba / Tir de la balle en mousse du nerf ou roquette	
3 / Le Véhicule Blindé Léger Armé (VBLA)	8
a/ Mode d'interception d'un VBLA	
aa / Menace sur l'avant	
a/ Mode de neutralisation d'un VBLA	
aa / Tir de la balle en mousse du nerf ou roquette	
ab / Tireur neutralisé	
3 / Le Véhicule Ultra Léger Armé (VULA)	
a/ Mode d'interception d'un VBLA	
aa / Menace sur l'avant	
b/ Mode de neutralisation d'un VULA	
ba / Tir de la balle en mousse du nerf ou roquette	
bb / Tireur neutralisé	
2 / Règles appliqués aux véhicules neutralisés	9
G / Attaque d'un camp	
H / Règles de soins	
1 / Matériel médical	
2 / Application d'un soin	
III / Matériel	
A / Répliques	
1 / Puissance	
2 / Capacité des répliques d'assaut	
3 / Capacité des répliques d'appui	10
4 / Réapprovisionnement des répliques d'appui	
B / Emport de consommable sur l'Homme	
1 / Billes en chargeurs	
2 / Billes en vrac(en complément des chargeurs)	11
3 / Gaz et batteries	
C / Emport de consommable en véhicule engagé au combat	
1 / Billes	
2 / Gaz et batteries	
3 / Mags	
D / Grenades à Gaz / Grenades Pyrotechniques	
1 / Type	
2 / Mise en œuvre	
E / Drones et appareils de reconnaissance	
IV / Kit de protection individuel	12
A / Protection oculaire	
B / Trousse de secours	
C / Matériel de signalisation	
CHANGE LOG :	13

Milsim ACP v3.2.1

<http://www.milsimacp.org>

<https://www.facebook.com/milsimACP>



Règles de jeu Milsim ACP de [Milsim ACP](http://www.milsimacp.org) est mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

I / Ordre de mission, Role play, début et finex des Opérations.

A / Ordre de mission

Les objectifs fixés par les OM sont impératifs. Si certains moyens ou timing sont précisés par l'OM, ils sont eux aussi impératifs. En dehors de ce cadre strict, il appartiendra aux groupes déployés de mettre en place tous dispositifs nécessaires à l'exécution de leur mission.

B / Début et finex des OP

1 / Début de l'OP :

Deux options possibles :

1 - L'heure de déploiement est imposée. Aucune incursion en zone de jeu n'est autorisée avant cet horaire.

2 - L'heure de déploiement est libre, et assortie d'une heure d'autorisation d'engagement avant laquelle il est strictement interdit de mener tous mouvements agressifs envers l'opposition.

2 / Finex d'OP :

Une heure finale d'OP est strictement établie. Il appartient aux participants de veiller à synchroniser leur montre avec l'organisateur de l'OP.

C / Role play

L'OM peut imposer un role play plus ou moins évolué. Des fiches de renseignement seront mises à disposition des participants choisis pour ces rôles.

NB : Lorsque une mission oblige à obtenir des renseignements ou un comportement de soumission de la part d'un personnel hostile, deux règles strictes s'appliquent :

1 - Le pax devra être détenu pendant deux heures consécutives.

2 - Toute interruption (libération, évasion...) entraîne une remise à zéro du compte à rebours. A l'issue de ce délai, il sera tenu de vous révéler ce qu'il sait et/ou de se soumettre à votre volonté. Une fois l'action terminée, vous relâcherez, procéderez à l'extraction ou neutraliserez l'individu en question. Le pax concerné peut faire le choix de ne pas aller au bout de ce délai et de coopérer par avance, l'issue reste la même.

Milsim ACP v3.2.1

<http://www.milsimacp.org>

<https://www.facebook.com/milsimACP>



Règles de jeu Milsim ACP de [Milsim ACP](http://www.milsimacp.org) est mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

NB : Lorsque il est demandé d'extraire un personnage particulier, une règle stricte s'applique :

Ce pax doit être emmené sur une des DZ déterminées par l'ordre de mission afin que son extraction soit validée. Concrètement, le pax devra être placé au centre d'une zone sécurisée et abordable par un hélicoptère (i/e zone à découvert 15m de diam. environ). A l'issue du maintien de cette procédure pendant 15 minutes, le personnage en question est considéré comme extrait, l'opérateur qui l'interprétait enfile son gilet jaune et se dirige vers sa zone de recueil dcd.

NB : Afin que le RP puisse atteindre une bonne intensité tout en garantissant de ne pas confondre une véritable situation d'urgence avec de la "comédie", un mot de passe est prévu : "**BABYLONE**" Celui-ci une fois prononcé suspend toutes actions et permet de faire une différence immédiate entre interprétation et problème véritable.

II / Règles d'engagement, de touches et de soins.

A / Règles d'engagement

1 / Etat d'Esprit : Tous mouvements, armes au poing, mis en œuvre pour traiter un hostile est avant tout régit par le Fair Play et la volonté de maintenir la sécurité et l'intégrité physique d'autrui. Aucune agressivité réelle ne doit présider à vos actions.

2 / Distance : Aucune distance minimale d'engagement n'est requise pour procéder à la neutralisation d'un hostile. Le Fair Play imposera un tir au buste ou aux jambes si la distance est faible.

3 / Surface : Toutes les surfaces de touche sont autorisées.

4 / Identification des cibles : Les alliés comme les adversaires est identifié par sa tenue. Le strict respect du dress code est obligatoire.

Il faudra distinguer 2 types de dress code, la tenue « **opérationnelle** » et la tenue « **lowprofile** » :

La tenue « **opérationnelle** » est la tenue de combat, elle est définie par un port de matériel tactique et d'armement visible.

La tenue « **lowprofile** » est définie par une tenue sans camo, et sans armement, toute couleur fluo sera a proscrire de la tenue afin d'éviter toute confusion avec pax neutralisé.

L'organisateur devra distinguer avec précision les phases « **opérationnelle** » des phases « **lowprofile** » afin que les joueurs puissent adapter leur dress code en correspondance.

Il n'est pas possible d'utiliser une tenue « **lowprofile** » durant une phase « **opérationnelle** » et vice versa.

Milsim ACP v3.2.1

<http://www.milsimacp.org>

<https://www.facebook.com/milsimACP>



Règles de jeu Milsim ACP de [Milsim ACP](http://www.milsimacp.org) est mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

B / Règles de touche

1 / Touches létales : Une touche à la tête, au buste ou au dos sans port de protection balistique neutralise définitivement le pax touché.

2 / Touches non-létales : Une touche au bras ou à la jambe neutralise le membre touché, le pax applique la contrainte liée à sa blessure.

3 / Protection balistique : Un gilet pare-balle, ciras (plaques factices obligatoires) et casque permet d'être touché par deux fois sur la zone protégée, la troisième touche est létale. Toutefois, à chaque touche subit le pax ira au sol pour simuler l'impact dans la protection balistique. Une rafale de trois billes sur la protection élimine le pax.

C / Règles appliqués aux pax neutralisés

Un opérateur neutralisé s'allonge au sol et reste sur place jusqu'à la fin de l'action en cours, avant de pouvoir enfiler son gilet jaune et se diriger vers la zone dédiée aux pax neutralisés. Avant de faire mouvement le dcd veillera à ne pas gêner les manœuvres en place. Pendant le laps de temps durant lequel il est au sol, il est à la disposition de son ennemi pour une éventuelle fouille de son emport.

Cette fouille est strictement encadrée : seuls les documents papier en rapport avec la mission pourront être manipulés ou prélevés ; en ce qui concerne l'équipement électronique, une vérification visuelle de la fréquence radio est autorisée. Sous aucun prétexte un opérateur ne prélèvera ni n'utilisera autre chose sur la dépouille de son opposant. La fouille se déroulera dans un fair play absolu de la part des deux parties. Le groupe souhaitant soustraire ses opérateurs neutralisés à la fouille de l'ennemi devra les déplacer pour extraction, durant ces mouvements le pax neutralisé portera son gilet jaune et se comportera de manière totalement inerte.

Note : En jeu de nuit, les DCD doivent allumer leur lampe sous le gilet jaune (attention aux lampes type surefire qui développent une grande chaleur susceptible d'enflammer le gilet).

D / Contraintes liées aux touches non-létales

1 / Blessure de la main à l'épaule : Le bras et la main sont inutilisables, ni saisi ni appui.

2 / Blessure de la hanche au pied : La jambe et le pied sont inutilisables, ni poussé ni appui.

E / Touche sur sac ou sur réplique

1 / Touche sur sac : La touche sur le sac que transporte un opérateur n'entraîne ni blessure ni élimination.

2 / Touche à la réplique : Touchée par un ou plusieurs impacts, la réplique est inutilisable jusqu'au finex de l'évènement.

Milsim ACP v3.2.1

<http://www.milsimacp.org>

<https://www.facebook.com/milsimACP>



Règles de jeu Milsim ACP de [Milsim ACP](http://www.milsimacp.org) est mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

F / Touche sur véhicules

Généralités

- Si un véhicule circule à l'intérieur de la zone de jeu, il est considéré comme étant "de combat" et est susceptible d'être engagé.

- Un véhicule en jeux doit être identifiable soit avec une description précise (marque, modèle, couleur, immatriculation) soit avec la mise en place de signes distinctif (logo ou drapeau sur les portières et capot).

Il est envisageable que l'identification des véhicules soit effectué en jeux avec validation par l'organisateur afin de définir ceux qui sont en jeux de ceux qui ne le sont pas.

- Pour des raisons de sécurité, les voitures sont tenues de ne pas dépasser 30 km/h.

- Le code de la route s'applique et vous êtes tenus de le respecter ; l'utilisation de véhicules en jeu est dangereuse. **Soyez prudents.**

- L'usage de grenades contre un véhicule est inutile et INTERDITE.

- Les fenêtres doivent rester en permanence fermées.

- Les joueurs transportés ne doivent pas tirer depuis le véhicule.

- Les joueurs ne doivent pas s'abriter derrière une portière ou le véhicule.

- Les joueurs présents dans un VUL ou VL ne peuvent pas tirer depuis le véhicule et doivent descendre de la benne pour tirer.

- Le tireur fixe d'un VULA ou un VBLA peu tirer depuis le véhicule seulement s'il est à l'arrêt.

- En cas de neutralisation le véhicule devra s'arrêter immédiatement.

- Sans personnel a bord il est possible de neutraliser tous véhicules par la pose d'un explosif factice ne laissant aucune ambiguïté possible pour le conducteur, cet explosif devra être posé de manière visible pour le conducteur (portière, siège conducteur, tableau de bord, capot avant, guidon ...) ce dit explosif devra obligatoirement porter la mention "OBJET FACTICE" de manière visible.

- Il faudra faire la distinction entre BLOCAGE et INTERCEPTION :

Le BLOCAGE est l'action d'empêcher le déplacement un véhicule à l'aide d'un obstacle.

L'INTERCEPTION est l'action de stopper un véhicule sous la menace.

- Le blocage du véhicule est permis, le chauffeur sera libre de réagir a sa guise (marche arrière ou demi tour avec vigilance).

Milsim ACP v3.2.1

<http://www.milsimacp.org>

<https://www.facebook.com/milsimACP>



Règles de jeu Milsim ACP de [Milsim ACP](http://www.milsimacp.org) est mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

1 / Véhicules

1 / Le Véhicule Ultra Léger (VUL) :

Est défini comme Véhicule Ultra Léger tout type de véhicule ouvert sans système de tir fixe. (moto, quad, buggy ...).

a / modes d'interception d'un VUL :

aa / Menace sur l'avant :

Avec un lance-grenade 40mm, équipé d'une cartouche à gaz sans billes et d'une balle en mousse. Le conducteur doit s'arrêter et ne doit en aucun cas forcer le passage.

ab / Menace sur l'avant :

Avec une réplique. Le conducteur a le choix de s'arrêter ou de forcer le passage (pas de prise de risque, pensez à la sécurité des participants : restez prudents).

b / modes de neutralisation d'un VUL :

ba / Pilote neutralisé :

La neutralisation DOIT être précédée d'une sommation avec menace sur l'avant du **VUL**. En cas de refus d'arrêt, et seulement dans ce cas, le tir est autorisé, en SEMI uniquement. **RAFALE INTERDITE.**

bb / Tir de balle en mousse du nerf ou roquette :

Destruction totale du véhicule et de ses occupants (validé uniquement si tir sur le pare-brise, bien visible par le conducteur).

2 / Le Véhicule Léger (VL):

Est défini comme Véhicule Léger tout type de véhicule sans système de tir. (pickup, 4x4, voiture).

a / mode d'interception d'un VL :

aa / Menace sur l'avant du véhicule :

Avec un lance-grenade 40mm, équipé d'une cartouche à gaz sans billes et d'une balle en mousse ou roquette. Le conducteur doit s'arrêter obligatoirement.

ab / - Menace sur l'avant du véhicule :

Avec réplique lourde (M249, M60, RPK...). Ne pas tirer sur le véhicule ; le conducteur doit s'arrêter obligatoirement.

b / modes de neutralisation d'un VL :

ba / Tir de balle en mousse du nerf ou roquette :

Destruction totale du véhicule et de ses occupants (validé uniquement si tir sur le pare-brise, bien visible par le conducteur).

Milsim ACP v3.2.1

<http://www.milsimacp.org>

<https://www.facebook.com/milsimACP>



Règles de jeu Milsim ACP de [Milsim ACP](http://www.milsimacp.org) est mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

3 / Le Véhicule Blindé Léger Armé (VBLA) :

Est défini comme Véhicule Blindé Léger Armé tout type de véhicules avec un système de tir fixe et ne permettant pas le transport de troupes.

a / modes d'interception d'un VBLA :

aa / Menace sur l'avant :

Avec un lance-grenade 40mm, équipé d'une cartouche à gaz sans billes et d'une balle en mousse. Le conducteur doit s'arrêter et ne doit en aucun cas forcer le passage, mais le tireur peut cependant répliquer si le véhicule est à l'arrêt.

b / modes de neutralisation d'un VBLA :

ba / Tir de balle en mousse du nerf ou roquette :

Destruction totale du véhicule et de ses occupants (validé uniquement si tir sur le pare-brise, bien visible par le conducteur).

bb / Tireur neutralisé :

La neutralisation du tireur se fera quand le véhicule est à l'arrêt et seulement dans cette condition le tir est autorisé, sur le tireur en SEMI uniquement. **RAFALE INTERDITE.**

4 / Le Véhicule Ultra Léger Armé (VULA) :

Est défini comme véhicule Léger Armé tous type de véhicules ouvert avec un système de tir fixe (buggy, quad).

a / modes d'interception d'un VULA :

aa / Menace sur l'avant :

Avec un lance-grenade 40mm, équipé d'une cartouche à gaz sans billes et d'une balle en mousse. Le conducteur doit s'arrêter et ne doit en aucun cas forcer le passage, mais le tireur peut cependant répliquer.

b / modes de neutralisation d'un VULA :

ba/ Tir de balle en mousse du nerf ou roquette :

Destruction totale du véhicule et de ses occupants (validé uniquement bien visible par le conducteur).

bb / Tireur neutralisé :

La neutralisation du tireur se fera quand le véhicule est à l'arrêt et seulement dans cette condition le tir est autorisé sur le tireur en SEMI uniquement. **RAFALE INTERDITE.**

Milsim ACP v3.2.1

<http://www.milsimacp.org>

<https://www.facebook.com/milsimACP>



Règles de jeu Milsim ACP de [Milsim ACP](http://www.milsimacp.org) est mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

2 / Règles appliqués aux véhicules neutralisé

Un véhicule neutralisé reste sur place , les feux de détresse allumés, conducteur à son poste, gilet fluo en évidence.

Avant de faire mouvement, le conducteur veillera à ne pas gêner les manœuvres en place et rejoindra la zone dédiée aux véhicules neutralisés.

Il est laissé aux organisateurs le choix de définir un recyclage pour les véhicules.

G / Attaque d'un camp

Dans le cas de présence de tentes ou d'abris, un cyalume allumé et posé à l'entrée signifie aux occupants qu'ils sont neutralisés.

H / Règles de soins

1 / Matériel médical : C.A.T et bandage en quantité illimitée. Les équipes font le choix de munir chaque opérateur de matériels de soin ou confie cet emport à un ou plusieurs Medics.

2 / Application d'un soin : Pour soigner le membre blessé et mettre fin aux contraintes liées à cette blessure, un C.A.T ou un bandage doit être posé de manière solide et efficace par un autre individu, allié ou ennemi. Un membre ne peut être soigné qu'une seule fois, un nouvel impact condamne le membre et impose la contrainte correspondante jusqu'au finex de l'événement.

III / Matériel.

A / Répliques

1 / Puissance :

La puissance maxi autorisée est de 2 joules.

2 / Capacité des répliques d'assaut :

Chargeur amovible standard (pas d'ammo-box) approvisionné à la capacité réelle de l'arme répliquée (30 billes pour un M4, 17 billes pour un Glock 17...).
NB : En cas d'utilisation de réplique de fusil à pompe tirant 3 billes en 1 coup, cela correspond à 1 seule touche.

Milsim ACP v3.2.1

<http://www.milsimacp.org>

<https://www.facebook.com/milsimACP>



Règles de jeu Milsim ACP de [Milsim ACP](http://www.milsimacp.org) est mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

3 / Capacité des répliques d'appui :

Ammo-box approvisionnée à la capacité réelle de l'arme répliquée (200 billes pour une Minimi, 100 billes pour une M60...).

NB : Étant donné les difficultés liées au changement d'ammo-box sur certaines répliques, il est possible d'employer une seule ammo-box (fixée à la réplique), et d'utiliser des sachets de 100 ou de 200 billes pour le transport et le réapprovisionnement. Les limites de quantité restent les mêmes (par ex. : une ammo-box 200 coups devient un sachet de 200 billes).

4 / Réapprovisionnement des répliques d'appui :

Une fois vide, l'ammo-box peut être remplacée ou réapprovisionnée par sachet de billes (200 billes pour une Minimi, 100 billes pour une M60...).

NB : Si l'opérateur souhaite procéder à un rechargement anticipé, il devra remplacer la box entamée par une nouvelle, ou en cas d'utilisation de sachet, vider la box avant d'y verser un nouveau sachet.

B / Emport de consommable sur l'Homme

1 / Billes en chargeurs :

- **Réplique de poing** : 85 billes max. (par ex. 5 chargeurs 17 coups pour un Glock 17). Chamberer une bille en plus avant le départ en mission.

- **Réplique de pompe** : 50 billes max.

- **Réplique de fusil d'assaut** : 300 billes max. (par ex. 10 chargeurs 30 coups pour un M4).

- **Réplique de fusil de sniper** : 50 billes max. (par ex. 7 chargeurs 7 coups pour un Hécate II).

- **Réplique d'appui** : 800 billes max. (par ex. 4 ammo-box 200 coups pour une Minimi).

NB : après une phase de combat, des réapprovisionnements doivent être organisés (par VL, par cache, conquête de position..)

Milsim ACP v3.2.1

<http://www.milsimacp.org>

<https://www.facebook.com/milsimACP>



Règles de jeu Milsim ACP de [Milsim ACP](http://www.milsimacp.org) est mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

2 / Billes en vrac (en complément des chargeurs) :

- **Réplique de poing** : 50 billes.
- **Réplique de fusil d'assaut** : 300 billes.
- **Réplique de fusil de sniper** : aucun emport en vrac.
- **Réplique d'appui** : 800 billes (conditionnées en sachet de 100 ou 200).

NB : Autorisé uniquement en cas de mission en totale autonomie, sans réapprovisionnement possible durant toute la durée de la mission

3 / Gaz et batteries :

Emport illimité

C / Emport de consommable en véhicule engagé au combat

1 / Billes : Stock de 10 000 unités

2 / Gaz et batteries : Emport illimité

3 / Mags : Emport illimité

D / Grenades à Gaz / Grenades Pyrotechniques (issus du commerce, tous deux non-modifiés)

L'utilisation des grenades reste à l'appréciation de l'organisateur en fonction des risques (incendie ou milieux clos).

1 / Type : Grenade " tornado" / Grenade "pétard" / Fumigènes airsoft

2 / Mise en œuvre : Les OM précisent le cadre d'utilisation de ces outils. L'usage des grenades / fumigènes dans les véhicules est INTERDIT. Crier "GRENADE !" avant chaque lancer.

E / Drones et appareils de reconnaissance

Les drones ou autres modèles réduits radio-commandés destinés à l'observation doivent être employés dans le strict respect de la réglementation en vigueur.

- Le tir n'est pas autorisé depuis ou vers les drones ou modèles réduits radio-commandés.
- L'opérateur devra maintenir son matériel à une altitude suffisante pour éviter les potentielles collisions avec l'environnement. et éviter le survol des personnels alentours."

Milsim ACP v3.2.1

<http://www.milsimacp.org>

<https://www.facebook.com/milsimACP>



Règles de jeu Milsim ACP de [Milsim ACP](http://www.milsimacp.org) est mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

IV / Kit de protection individuel.

Ce Kit comprend les éléments nécessaires à assurer la sécurité de tous lors d'événements Milsim.

A / Protection oculaire

1 / Type : Lunettes ou masques conformes aux normes de sécurité.

2 / Règles de port : Les protections oculaires sont portées H24, quelque soient le lieu, les conditions, le timing ou l'activité de l'opérateur.

B / Trousse de secours

Chaque participant à l'événement dispose d'une trousse de secours de base complète (hors matériel de soin requis pour le jeu).

C / Matériel de signalisation

1 / Gilet jaune de type sécurité routière

2 / Téléphone portable

3 / Sifflet

4 / Cyalume

CHANGELOG :

Milsim ACP v3.2.1

<http://www.milsimacp.org>

<https://www.facebook.com/milsimACP>



Règles de jeu Milsim ACP de [Milsim ACP](#) est mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International](#).

(Liste des changements)

V3.2.1	
Modification	Type de véhicules et règles
	Précision sur les grenades

V3.2	
Ajout	Identification des cibles : Phase et dress code lowprofile et opérationnelle
	Identification des véhicules en jeux
Suppression	Note a propos des dress code

V3.1	
Ajout	Fusil Sniper (suite a une erreur)
	Changelog

V3.0	
Ajout	Véhicule blindé léger
	Fusil a pompe
	Soin par C.A.T.
	Drone
Modification	Protection oculaire
	Gilet fluo
Suppression	Soin par compresse

Milsim ACP v3.2.1

<http://www.milsimacp.org>

<https://www.facebook.com/milsimACP>



Règles de jeu Milsim ACP de [Milsim ACP](#) est mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International](#).