

Le Softair ?

Qu'est-ce que c'est ?



Une publication de la FédéGN préparée par Les Arpenteurs de Réalités

v. 1.21—7 septembre 2005

Le Softair c'est...

La rencontre

Organisée par une association, elle va permettre aux joueurs de se retrouver l'espace d'un jour ou deux autour d'un scénario sur le terrain de jeu. Elle est souvent annoncée quelques mois à l'avance sur un site Internet spécialisé.

Les joueurs

Venus des quatre coins de l'Europe, ils ont appris l'existence de la rencontre sur Internet ou par le bouche à oreille. Ils se sont inscrits à l'avance et amènent leur équipement de jeu avec eux.

Les personnages

Lors des parties, chaque joueur pourra endosser l'identité d'un personnage - officier, infirmier, scientifique, espion... Si la partie est élaborée, ces personnages sont nommés et décrits individuellement.

Les arbitres

Reconnaisables à leur gilet fluorescent, ils préparent la rencontre, gèrent les inscriptions des joueurs, leur communiquent le scénario et les règles de jeu et veillent à leur respect sur le terrain. Parfois, ils endossent la tenue d'un personnage spécial pour intervenir dans la partie.

Les règles de jeu

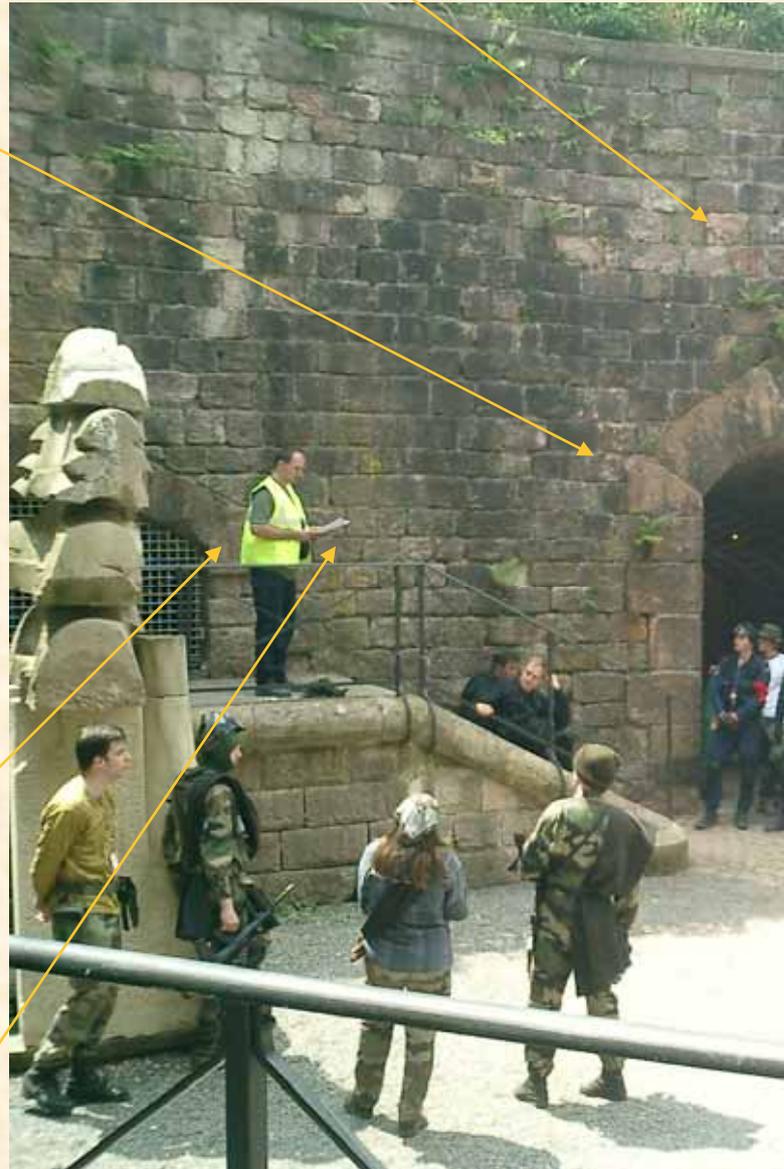
En plus des règles de sécurité, elles définissent qui peut faire quoi lors des parties (par exemple, comment un infirmier soignera des personnages « blessés »).

Le scénario

Préparé par les arbitres, il décrit l'univers de jeu, les équipes, leur composition, leurs objectifs et les événements prévus lors des parties. Les joueurs en reçoivent un résumé à l'avance pour pouvoir se préparer.

Le site de jeu

La rencontre se déroule légalement sur un terrain privé, avec une enceinte protégeant les non-joueurs des billes perdues. C'est un terrain vague, une forêt, un fort militaire, une usine désaffectée...



Les parties

La rencontre est divisée en parties pendant lesquelles chaque équipe a des objectifs variés (négocier une alliance, capturer un immeuble, libérer un prisonnier...). Entre les parties, les joueurs se reposent et mangent!

Un jeu de simulation en grandeur nature, pratiqué avec des répliques d'armes à feu tirant des billes inoffensives.

Les équipes

Lors de la rencontre, les joueurs sont groupés en équipes alliées ou opposées — Équipe Rouge, Bleue, Forces rebelles, Civils, etc., souvent identifiées par des brassards de couleur.



C'est un jeu dont les participants entrent dans la peau de personnages civils, militaires ou imaginaires et vont vivre, en équipe, des aventures en grandeur nature le temps d'un week-end.

Qui dit jeu, dit règles : celles-ci définissent ce que les joueurs peuvent faire au cours des parties, et surtout quelles sont les consignes de sécurité qu'ils doivent respecter pour éviter tout accident.

Les affrontements sont réglés avec des répliques d'armes à feu ou d'armes blanches, et notamment des fusils électriques tirant des billes en plastique inoffensives — les participants portent au minimum une protection des yeux pour leur sécurité.

Le Softair, c'est un mélange d'action, d'enquête, de jeu de rôle, de camaraderie, de jeu d'équipe, de fous rires et de moments héroïques, qui permet de recréer des instants magiques qui nous font vibrer au cinéma, dans les romans ou les jeux vidéo !

Les teams

En dehors des parties, les joueurs sont souvent regroupés par « teams », des équipes possédant un nom, un écusson, une tenue, un site Web, un peu comme des équipes sportives. Souvent, les membres d'une team se déplacent et jouent ensemble.

De quoi ai-je besoin pour jouer ?

Un équipement de protection

Il est indispensable de protéger vos yeux avec des lunettes ou un masque agréés pour cette activité. Nous recommandons en plus d'avoir le corps couvert de vêtements, spécialement le cou et les mains. Des chaussures montantes protégeront vos chevilles sur les terrains accidentés et une protection de la tête est un plus appréciable en cas de rencontre avec un mur! Enfin, souvenez-vous de ne pas porter votre équipement en public.

Des joueurs

Pour une partie digne de ce nom, il faut rassembler au moins 6 joueurs majeurs (la loi interdit aux mineurs de participer). Si des parties à 300 joueurs existent aussi, leur taille habituelle est plutôt de 40 à 60 personnes. Tôt au tard, vous vous rapprocherez d'une team ou d'une association dont les membres jouent régulièrement. Des joueurs suisses, allemands, belges, luxembourgeois et français se retrouvent souvent ensemble pour des rencontres vraiment européennes !

Une réplique d'arme de Softair

Pour vous initier au Softair, une réplique à ressort achetée en armurerie pour environ 30€ suffira. Pour aller plus loin, il faudra vous rendre dans un magasin spécialisé ou acheter sur Internet – demandez conseil aux joueurs expérimentés et essayez différents modèles avant de vous lancer! Comptez un budget de 300€ et plus pour un équipement sérieux (électrique ou à gaz). N'exhibez jamais votre réplique en public—c'est interdit et vous pourriez être interpellé par les forces de l'ordre.

Des règles de jeu

La connaissance et l'application des règles de sécurité par les joueurs est indispensable au bon déroulement d'une rencontre. Des exemples de règles de sécurité sont disponibles auprès des associations de Softair. Pour les règles des parties, vous pouvez vous mettre d'accord verbalement ou bien utiliser des règles mises au point par les « anciens » du Softair. C'est surtout le choix des règles qui va déterminer le caractère de la rencontre – de la *Team Deathmatch* au jeu entièrement scénarisé avec des personnages.

Un terrain de jeu

On distingue deux types de terrain: le terrain ouvert (forêt) et le terrain bâti. Dans les deux cas, il doit être inaccessible au public et privatif. Il est prudent d'avertir les forces de l'ordre locales de votre rencontre. Apposez sur les accès du terrain des panneaux expliquant ce qui s'y passe pour avertir les promeneurs. En ce qui concerne la surface nécessaire, comptez un terrain de football pour 6 joueurs et plusieurs hectares pour une partie moyenne.

Une assurance

Si vous êtes joueur, votre assurance « responsabilité civile » vous couvre en cas d'accident de jeu. Si vous êtes organisateur, vous aurez besoin d'une assurance spécifique pour couvrir les dommages causés au terrain et vous protéger des assureurs qui se retourneront contre vous en cas d'accident d'un participant. La Fédération Française de Jeu de Rôles en Grandeur Nature propose une assurance organisateurs spécialement négociée pour cette activité.

Questions et réponses

Est-ce légal?

Le Softair est une activité réglementée, mais pas interdite en France. La loi définit la puissance des répliques d'armes utilisées et interdit leur utilisation aux mineurs. Des assurances spécifiques couvrent les participants.

Est-ce une activité paramilitaire ?

Le Softair n'est pas une activité paramilitaire mais un jeu de simulation. Les joueurs ne sont pas affiliés à un mouvement politique, quel qu'il soit, et ne s'entraînent pas à faire la guerre—c'est strictement interdit par la loi. La coopération des associations de Softair avec les forces de l'ordre garantit que leurs membres compren-

Les univers de jeu en Softair —

Univers de jeu

L'un des aspects qui distingue le Softair des jeux similaires, c'est le scénario.

Rédigé à l'avance par les organisateurs d'une rencontre, il définit les partis en présence et prévoit des événements qui auront lieu pendant celle-ci afin de créer une intensité dramatique pour les participants.

Les scénarios des rencontres de Softair sont très variés. En apparence, jouer à la guerre revient à faire se tirer dessus deux équipes opposées — mais ajoutons une troisième force, des civils innocents, des négociations, des mystères à découvrir, des personnages hauts en couleur, des journalistes, et nous obtiendrons des situations d'une grande complexité qui rappelle la vraie vie et les choix difficiles qu'elle impose aux hommes en situation de conflit.

Pour être cohérent, le scénario s'insère dans un univers de jeu qui fournira en quelque sorte sa toile de fond, et permettra aux joueurs d'imaginer tout ce qui n'est pas écrit mais sous-entendu.

Historique réaliste

L'histoire moderne jusqu'en 1975 fournit une mine inépuisable de situations dramatiques qui peuvent être reconstituées pendant une rencontre de Softair. Les inspirations classiques sont ici les films *Il faut sauver le soldat Ryan*®, *Band of Brothers*®, *Stalingrad*®, ou des jeux vidéo comme *Call of Duty*®.

Dans ce cadre, les joueurs peuvent incarner des GI's libérant un village normand, des commandos britanniques en mission derrière les lignes ennemies, ou encore des Viet-Cong luttant contre l'envahisseur américain...

Historique imaginaire

Savez-vous que si le débarquement allié du 6 juin 1944 avait été retardé d'une semaine pour cause de mauvais temps, il aurait sans doute échoué ? Et quelle aurait alors été la situation militaire en décembre 1944 ? Les rencontres situées dans les univers historiques imaginaires explorent ces hypothèses que les historiens appellent des *What if*.

Dans une rencontre de Softair, le général d'une forteresse allemande devait négocier en secret son passage aux Alliés avec une délégation américaine, accompagnée d'un agent britannique ayant pour mission de faire sauter le fort...



aux frontières de l'imagination !

Contemporain réaliste

Notre monde contemporain regorge de situations connues ou obscures qui peuvent servir de cadre à une rencontre de Softair. Si le politiquement correct est parfois écorné, les participants se sentent très impliqués dans le déroulement de l'histoire qu'ils rejouent — et souvent réécrivent.

Des scénarios de ce type peuvent prendre pour thème la guerre Etats-Unis — Irak, une libération d'otages, une guerre de gangs...

Contemporain imaginaire

Dans un univers contemporain imaginaire, des organisations imaginaires s'affrontent dans un cadre dont l'histoire dévie légèrement de notre monde contemporain. L'auteur de livres le plus typique de cette tendance est Tom Clancy avec sa série *Rainbow Six*®.

La série de rencontres nommée *RAID* prend par exemple pour cadre une république bananière du Pacifique — les joueurs incarnent des révolutionnaires assoiffés de justice, des hommes de main du gouvernement corrompu ou encore des scientifiques obnubilés par l'héritage de la guerre froide, le tout sous l'œil des média...

Futuriste

L'univers de jeu futuriste propose une vision scientifiquement plausible du futur. Citons la série des films *Mad Max*® ou *Alien*®, ou le jeu de rôle *Bitume*®.

Exemple: dans une rencontre nommée *Red Factor*, les survivants d'une catastrophe écologique mondiale se rencontrent pour commercer, apprendre, comploter ou s'affronter sous la menace des radiations.

Fantastique

Dans un univers de jeu fantastique, les limites scientifiques du réalisme sont dépassées: pouvoirs surnaturels, galaxies peuplées par l'humanité et extraterrestres se côtoient. *Stargate*®, *Star Wars*®, *Warhammer 40000*® ou *Mutant Chronicles*® sont des univers fantastiques utilisables en Softair.

Des investigateurs explorant les catacombes d'une cité interdite où se cachent des monstres innombrables, des explorateurs découvrant des mondes parallèles et leurs sociétés, des Space Marines luttant pied à pied contre les forces du Chaos: la seule limite est celle de votre imagination !



Adresses utiles

Pour aller plus loin

Si vous voulez voir à quoi ressemble le Softair ou essayer de jouer, vous aurez besoin d'entrer en contact avec des joueurs! Les adresses suivantes vous mettront le pied à l'étrier :

La FédéGN

www.fedegn.org

La FédéGN accueille les associations de Softair qui scénarisent leur activité et souscrivent à sa Charte de Déontologie. Sur son site, vous trouverez associations, dates, adresses et fiches pratiques pour vous initier aux jeux de simulation en grandeur-nature.

France Airsoft

www.france-airsoft.com

Cette association gère le portail principal du Softair en France. Des milliers de joueurs s'y retrouvent pour trouver des conseils techniques, des parties, ou simplement bavarder.

Band of Bretzels

www.bandofbretzels.com

Une association centrée sur le Nord de l'Alsace qui gère le portail alsacien du Softair. Fous rires, dynamisme et bretzels garantis !

Les Arpenteurs de Réalités

www.arpenteurs.org

Une association du Sud-Alsace qui organise des parties scénarisées dans le Grand Est. Elle est à l'origine de ce document, ainsi que d'un système de règles de Softair générique.

Les Chroniqueurs du Hulk

www.chroniqueurs.org

Une association strasbourgeoise qui organise des « GN Softair », jeux de rôle en grandeur nature avec des répliques d'armes de Softair. Des grands anciens !

Le CSA du 1^{er} Rgt d'Infanterie

Le Club Sportif et Artistique du 1er R.I. de Sarrebourg (Moselle) compte le Softair parmi ses activités. Ses membres ont accès aux terrains militaires gérés par le Régiment.

Pardon à tous ceux qui ne sont pas cités ici !

La place nous a manqué, tout simplement...



*Nous vous attendons
sur les terrains de jeu !*

