

Lexique de l'airsoft

Sommaire Haut - A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

:

A

AEG (*Automatic Electric Gun*) : réplique d'arme à feu propulsant des billes en rafale ou en semi-automatique, à l'aide d'un mécanisme contenu dans une *gearbox* mû par un moteur électrique alimenté par une batterie.

ACM (*All China Made*) : fait référence au matériel (répliques, accessoires, vêtements...) en provenance de Chine dont le prix est très bas. On parle également de "cheap" (de l'anglais "peu cher") pour toutes ces réalisations qui sont souvent des clones de répliques et effets vestimentaires de grande marque (on parle de "hi-end" pour les répliques et "real deal" pour les vêtements et accessoires) mais avec un coût de fabrication moindre. Naturellement, la qualité de finition interne et externe s'en ressent, bien que celle-ci soit en constante amélioration, et que certaines répliques dites cheap rivalisent aujourd'hui de qualité avec leurs homologues hi-end.

ACU (*Army Combat Uniform*) : coupe de veste et pantalon de treillis originellement de l'armée nord-américaine.

All round : se dit d'une réplique qui permet de jouer correctement sur tous les types de terrain et que l'on conseille généralement aux nouveaux joueurs.

APS3 : lubrifiant utilisé dans l'entretien des répliques.

Arbitre : l'airsoft étant basé sur le fair-play, qui est généralement respecté, la présence d'arbitres sur le terrain n'est pas réellement nécessaire, sauf peut-être pour veiller au respect des consignes de sécurité, en s'assurant par exemple que personne n'enlève sa protection oculaire tant qu'il n'est pas en zone neutre. Voir "orga" pour plus de détails.

Arme : objet destiné à blesser ou tuer généralement, qu'une réplique d'airsoft copie. Les pratiquants bannissent ce mot de leur vocabulaire pour deux raisons. Premièrement, il provoque l'amalgame entre la discipline et la violence. Deuxièmement, au sens de la loi (en France le Décret n°99-240 du 24 mars 1999), les répliques d'airsoft ne sont pas des armes, mais des jouets.

A.L.I.C.E. (All-Purpose Lightweight Individual Carrying Equipment) : système de fixation des poches grâce à des clips métalliques (porte-chargeur et autres). Adopté par l'armée américaine en 1973 pendant la guerre du Viet Nam, le concept commence à dater, supplanté aujourd'hui par les systèmes P.A.L.S (Pouch Attachment Ladder System) tels que le M.O.L.L.E, mais conserve de nombreux adeptes, tant chez les militaires que les airsofteurs. D'ailleurs, une évolution de ce système existe, ce sont les clips M.A.L.I.C.E.

AE (*American Eagle*) : marque de gaz propulsif pour répliques. Existe en version hiver et été.

AEP (*Automatic Electric Pistol*) : réplique d'arme de poing tirant en coup par coup (mode semi-automatique) ou par rafale, et fonctionnant sur batterie. Ce type de lanceur a été inauguré en 2005 par Tokyo Marui avec leur réplique de Glock 18C. Cette réplique courte ou miniaturisée (type pistolet) est bien plus performante que son ancêtre le EBB. Tout comme un AEG, l'AEP peut tirer en mode full auto, mais la culasse reste fixe.

Aimpoint : marque de viseur de type point rouge.

Anti-Reversal Latch : cliquet anti-retour installé dans les *gearbox*.

Ammobox : terme désignant un type particulier de magasin, contenant est très grand nombre de billes (généralement entre 2500 et 3000). Ces chargeurs peuvent être désignés plus familièrement selon leur forme (Camembert, Mickey[en rapport avec la forme des oreilles du personnage] ou plus simplement drum, double drum...).

B

Backup : réplique secondaire, ou réplique de secours. Typiquement une réplique de poing ou compacte, bien que n'importe quelle autre réplique puisse convenir.

Bax : système permettant de régler la trajectoire horizontale et verticale de la bille. C'est un système concurrent du *hop-up* qui équipe seulement les répliques distribuées par la firme Cybergun.

BB : désigne les billes d'airsoft (de l'anglais, *BB pellets*) de 6 ou 8 mm de diamètre (grammages 0.20 g, 0.23 g, 0.25 g...). Au pluriel BB's.

BB Loader : accessoire simplifiant le rechargement en billes des répliques. C'est un dispositif qui prend souvent la forme d'un chargeur (magasin). Il est creux et peut contenir de 90 à 450 billes environ selon sa taille. On applique le *BB loader* contre le magasin, et on appuie sur une tige montée sur ressort par pressions successives, faisant à chaque fois descendre quelques billes (généralement 4 ou 5) dans le chargeur. Cela permet de recharger un magasin standard en quelques secondes selon sa contenance.

BDU (*Battle Dress Uniform*) : ensemble constitué d'une veste et d'un pantalon de treillis. Tenue militaire de base par excellence, c'est aussi souvent la tenue de base des airsofteurs.

Blow Back : voir *GBB*

Bolt action : se dit d'une réplique de fusil de précision, principe de fonctionnement suivant lequel on réarme le fusil après chaque coup tiré, comme un fusil à répétition.

Bullpup : conception du fusil d'assaut qui consiste à reculer la chambre et le chargeur en arrière de la poignée-pistolet, et qui permet ainsi d'allonger le canon sans augmenter la longueur totale de l'arme. Les exemples les plus connus sont le FAMAS, le STEYR Aug, le L85, le FN P90...

Burst : système permettant de tirer un nombre donné (généralement 3, plus rarement 2) de coups en appuyant une seule fois sur la détente. Ce système est présent sur les répliques de SIG 550 et de SIG 551. Le marquage est présent sur le MP5J, mais le système absent.

Bushing : rondelle en métal ou plastique permettant de minimiser les frottements des axes des engrenages contre le corps de la *gearbox*.

C

Chargette : accessoire généralement vendu d'origine avec une réplique. Il se compose d'un tube transparent et creux muni de deux embouts et d'une tige de plastique rigide. Après avoir rempli le tube de billes (d'une trentaine à une centaine selon sa longueur), on applique celui-ci sur le chargeur (magasin) de la réplique et on pousse les billes à l'intérieur à l'aide de la tige. Ce système est encombrant, lent et peu pratique, surtout au cœur d'une partie. Les joueurs lui préfèrent le *BB loader* ou *Speed loader*, mais il est plus efficace que ce dernier hors partie, permettant de remplir un chargeur en une seule fois.

Chargeur : désigne l'appareil utilisé pour recharger une batterie **ou** le magasin qui contient les billes.

Cheap : littéralement "bon marché" en anglais. Désigne, au niveau de l'airsoft, une réplique et en général du matériel peu chers et à la qualité interne et externe plus ou moins aléatoire, très souvent de facture chinoise. Au départ, le cheap jouissait d'une mauvaise image (mauvaise qualité générale, pièces défectueuses, répliques neuves non-fonctionnelles, ajustement des pièces hasardeux, puissances bien trop élevées...) mais la qualité de production s'améliore constamment.

CQB (*Close Quarter Battle*) : acronyme utilisé par les militaires et les forces d'intervention du monde entier, il désigne le combat (et donc les parties d'airsoft) en milieux urbain ou clos (habitations, usines...).

Crosse : la crosse est un organe destiné à être calée sur l'épaule afin de bien maintenir la réplique lors du tir. Elle peut être fixe, repliables, réglable en hauteur et/ou en longueur, pleine ou à armature "squelette"... Sur de nombreuses répliques, la batterie se loge dans la crosse.

Custom: modifications interne, externe ou esthétique de la réplique en y appliquant une peinture ou des accessoires de différents types tels que lampe, optique de visée, poignée, canon long ou court, silencieux...

Cybergun: entreprise française de vente de répliques et de matériel d'airsoft. Anciennement société "3 Pylones" (ou 3P). La majeure partie des répliques vendues sous la marque Cybergun sont en réalité des repacks (réemballages) de répliques provenant de fabricants chinois.

D

Downgrade : opération qui consiste à réduire la puissance de la réplique, le plus souvent pour raisons de sécurité ou pour que sa puissance rentre dans les standards établis par les personnes avec lesquelles on joue, dans une moindre mesure pour en augmenter la cadence de tir.

F

FPS (*Feet Per Second* soit pied par seconde) : unité de mesure de vitesse de la bille en sortie de canon.

Freelance : pratiquant qui n'appartient à aucune équipe ou association. Il parcourt les forums à la recherche de parties acceptant des joueurs extérieurs, et s'acquitte souvent d'une participation aux frais pour accéder au terrain.

Full-automatique (full auto) : tir en continu (rafale libre), tant que la détente reste maintenue.

Full-metal : désigne une réplique dont les parties en métal sur le modèle de référence (le modèle réel) le sont aussi sur la réplique. Par exemple, le FN P90 est une arme dont le corps est en polymères, seule la partie supérieure (upper receiver) est en métal. La réplique produite par la firme Tokyo Marui est constitué de matière plastique pour le corps et de métal pour l'upper receiver, elle est donc full metal.

G

Gâchette : Pièce reliant la queue de détente au mécanisme de libération du chien ou du marteau, très souvent confondu avec la détente.

GBB (*Gas Blow Back*) : réplique d'arme de poing fonctionnant au gaz et dont la culasse est mobile. Actionnée par le gaz, elle permet la propulsion et le rechargement d'une bille (comme un *pistolet*). Le retour de culasse est apprécié pour le réalisme et le léger recul qu'il procure (voir "Kick"). En contrepartie, la consommation de gaz est plus élevée qu'avec un NBB.

Gearbox : mot anglais (pouvant être traduit par "boîte à engrenages") désignant le boîtier contenant le mécanisme d'un AEG, en métal, plus rarement en plastique (pour les productions de très basse qualité). Il contient généralement les trois engrenages (*gears*) démultipliant la puissance du moteur (qui peut être ou non intégré à la *gearbox*), un piston, un ressort ainsi que d'autres éléments.

Ghillie suit (ou tout simplement ghillie) : c'est la tenue de camouflage des tireurs d'élite. Elle se compose d'une base de filet de camouflage sur lequel est rajoutée de la végétation naturelle ou synthétique voire des morceaux de tissu dans le but de se fondre dans le milieu ambiant, on parle de "camouflage 3D". Une ghillie bien réalisée et adaptée au terrain est d'une efficacité redoutable, même à très courte distance. En revanche, elle diminue grandement la mobilité du porteur par son poids, elle tient très chaud et s'accroche souvent aux branches.

Green Gaz : c'est un des gaz utilisé dans les GBB (*Gas Blow Back*). Il fait partie des gaz dits "lourds" comme le *Red Gaz* (interdit en France) à l'inverse du HFC-134A. L'utilisation de Green Gaz nécessite un entretien suivi et attentif de la réplique car, n'étant pas lubrifié, il met les joints des valves à rude épreuve.

H

Hi-cap : chargeurs de grande capacité (de 200 à 600 billes selon les modèles). Ils sont disponibles en option mais tendent à se généraliser. Pour fonctionner ils doivent être remontés ou "moletés" grâce à une molette comprimant via un ressort les billes contenues en vrac, et permettant ainsi l'alimentation de la réplique. Cette opération doit parfois se répéter selon les marques et les modèles pour garantir une alimentation continue. L'avantage principal de ces chargeurs est de pouvoir bénéficier d'un emport de billes conséquent, un seul chargeur peut donc à lui seul remplacer plusieurs. Par souci de réalisme ces chargeurs sont parfois remplacés par certains joueurs au profit de "real caps" (chargeurs ayant la capacité en billes égale à la capacité du chargeur en cartouches de l'arme copiée) ou de "mid-cap" de capacité intermédiaire (110 à 130 billes). Outre l'absence totale de réalisme pour certains, l'inconvénient majeur de ces chargeurs est le bruit : à mesure qu'ils se vident, le bruit des billes qui s'entrechoquent lors des mouvements du joueurs peut porter préjudice à sa discrétion.

Highlander : expression tirée du film et de la série éponymes, elle désigne les joueurs "immortels" faisant preuve de tricherie, en ne voulant pas se désigner "out" d'eux-mêmes. Bien qu'il arrive qu'une touche ne soit pas ressentie — feu de l'action, épaisseur/rigidité de certaines tenues - la triche répétée amène le joueur incriminé à être connu comme étant un "highlander". Le jeu se basant sur le *fair-play*, ce type de joueur n'est pas le bienvenu sur les aires de jeu.

Hop-up : système inventé et breveté par la firme Tokyo Marui . C'est un petit bout de gomme placé à l'entrée du canon des répliques d'airsoft. Ce système permet d'augmenter la portée des répliques sans augmenter la puissance de sortie de ces dernières. Quand la bille est tirée, elle passe sous le hop-up qui lui imprime un mouvement de rotation sur elle-même par effet Magnus permettant ainsi de la faire "voler", offrant une portée supérieure au tireur.

HFC-134A : c'est l'un des gaz utilisé par les répliques. De faible puissance et très répandu, il sert le plus souvent de base pour le développement et le test des répliques par les fabricants.

I

Issued :

J

Joule : le joule (symbole : J) est l'unité d'énergie du système international (SI). Pour des billes de 0.25 g, 1 J correspond à une vitesse en sortie de canon de $293.447 \text{ fps} = 89.443 \text{ m/s} = 321.994 \text{ km/h}$

K

Kick : Le kick désigne le recul d'une réplique. Un "bon kick" signifie que la réplique a un recul important. En général, les airsofters aiment que leurs GBB aient un bon kick pour pousser plus loin le réalisme de leurs répliques.

L

Lanceur : synonyme de réplique.

Low-Cap (ou chargeur standard) : type de chargeur de faible contenance en billes (de 60 à 80 billes en moyenne, 68 chez Tokyo Marui), généralement vendu avec une réplique neuve. A ne pas confondre avec un "real cap" qui contient autant de billes que le chargeur de l'arme qu'il copie contient de cartouches.

Lemon : terme désignant une réplique neuve qui ne fonctionne pas.

M

Magasin : terme désignant le récipient contenant les billes et chargé d'alimenter la réplique en billes. Le magasin est très souvent indépendant de la réplique. Il existe plusieurs types de magasins, désignés "low-cap" (ou standard), "mid-cap", "real-cap", "high-cap" et "ammobox".

Mid-Cap : type de chargeur à capacité intermédiaire, entre les standard et les hi-cap, la plupart du temps autour de 110 à 130 billes.

MilSim (MILitary SIMulation): les pratiquants de l'airsoft dit "MilSim" attachent une grande importance au réalisme. Ainsi, les répliques, les tenues ainsi que les méthodes de jeu utilisées (progression, gestes, communication...) copient au plus près ce qui se fait en combat réel (conditions d'engagement, de bivouac, quantité et type de matériel emporté...). Ainsi, certains joueurs ou équipes vont se spécialiser sur une unité ou un régiment bien précis et acquérir tous les éléments de tenue, utiliser les répliques exactes des armes utilisées par cette unité et pousser le mimétisme aussi loin que possible. Cela demande un réel travail de documentation préalable. Loin des préjugés, les "milsimeurs" sont avant tout des passionnés du détail, de reconstitution et des collectionneurs.

Moleter : l'action de faire remonter les billes du chargeur en tournant la molette en dessous du chargeur.

M.O.L.L.E (MOdular LightwEight Load-carrying Equipment) : (prononcer "molly"), désigne la génération actuelle de système d'attache de poches pour transporter de l'équipement léger directement sur la tenue ou les protections balistiques (poches porte-chargeurs, poches à grenades, à radio...) . Utilisant le système P.A.L.S (Pouch Attachment Ladder System) développé par l'armée américaine, il s'impose peu à peu comme le standard en la matière et est à présent utilisé par les armées de nombreux pays tels la France, le Royaume-Uni, la Belgique, l'Allemagne...

N

NBB (*Non Blowback*) : réplique d'arme de poing fonctionnant au gaz dont la culasse est fixe, contrairement aux GBB. Ces répliques sont généralement moins chères, plus économiques en gaz, plus puissantes et plus silencieuses.

Nocturne: partie jouée de nuit les équipes sont alors équipées de lampe et autres accessoires leur permettant d'évoluer et de tirer dans le noir.

O

OP (ou "Opé") : diminutif d'"opération" ou "OPex", provenant du langage militaire (opération extérieure). On appelle "OP" les parties se déroulant sur plusieurs jours, par opposition à la partie classique habituelle (souvent dite "partie dominicale"). Les OP rassemblent plusieurs équipes, associations et joueurs freelance, parfois venant de plusieurs pays. Généralement tournant autour de 50 à 200 personnes pour une durée de deux à trois jours, certaines OP internationales peuvent atteindre un nombre colossal de joueurs (1500 et plus) et durer presque une semaine. Une OP a généralement un "background" (scénario) assez élaboré, pouvant s'inspirer de conflits réels (Seconde Guerre Mondiale, Guerre du Viet Nam, Afghanistan, Irak...) ou fictifs (inspirés de films, de jeux vidéos ou totalement imaginés), voire s'apparenter à de la reconstitution (MilSim) si le "dress code" est strict (acceptation uniquement de telle ou telle tenue, de tel ou tel type de réplique...). Certains organisateur d'OP mettent en oeuvre des moyens prodigieux, permettant un grand amusement et une immersion impressionnante (utilisation de village de combat, construction de fortins ou de bunkers, accostage en bateau, transport motorisé, présence de véhicules militaires, utilisation de moyens pyrotechniques élaborés, PC radio, chaîne de commandement, conditions d'engagement spécifiques selon le rôle joué...). Année après année, certains organisateurs, reconnus dans la communauté pour leur sérieux et la qualité de leurs réalisations, ont fait de leur OP des événements incontournables.

Orga : diminutif d'"organisateur". Comme son nom l'indique, il s'agit de la ou des personnes qui organisent la partie, généralement les propriétaires du terrain. L'organisateur est responsable de la sécurité des joueurs, c'est à lui qu'incombe de régler d'éventuels litiges et de faire appel aux secours en cas de nécessité. Il fait également office d'arbitre en cas de besoin.

Out : terme anglais désignant un joueur éliminé ou hors de la partie. Un joueur se déclare *out* lorsqu'il est touché par une bille. Il doit alors généralement rejoindre son camp ou la zone neutre et attendre la fin de la partie en cours pour revenir dans le jeu. On parle de "out vocal" lorsque qu'un joueur, se trouvant trop près de sa cible, préférera lui signifier vocalement qu'elle est "out" au lieu de lui tirer dessus. Cette technique est à privilégier lorsque les distances d'engagement sont très réduites, sauf si un commun accord entre les participants autorise le tir sans conditions de distance.

P

PA : abréviation de pistolet-automatique. Pistolet fonctionnant avec un système de culasse sur glissière, par opposition au revolver qui fonctionne avec un barillet. Cependant, le terme "automatique" est partiellement inexact car les pistolets, hormis quelques exceptions (Glock 18C, Glock 26C, Beretta M93R) sont incapables de tirer en automatique. En réalité, seules les opérations de rechargement sont automatiques, ce sont les opérations de tir qui sont semi-automatiques.

P.A.L.S (Pouch Attachment Ladder System) : c'est le nom générique d'un système de fixation de poches pour transporter de l'équipement léger directement sur la tenue ou les protections balistiques (voir M.O.L.L.E). Littéralement "attachement de poches par système d'échelle", il consiste en plusieurs bandes de nylon de dimension standardisée appliquées horizontalement sur la pièce à équiper, par exemple sur un gilet tactique. Chaque bande est ensuite cousue verticalement à intervalles réguliers, un peu comme les barreaux d'une échelle. Les coutures laissent de fait des espaces sur lesquels on peut fixer des poches M.O.L.L.E. Ce système est standardisé : chaque bande horizontale mesure un pouce de large, espacée de la suivante d'un pouce, chaque interstice mesurant 1.5 pouce.

Partie : désigne une partie d'airsoft.

P.D.W : acronyme de "Personal Defense Weapon". C'est l'appellation récente d'un concept datant de la Seconde Guerre Mondiale. Il s'agit d'armes destinées à des personnels militaires dont la fonction première n'est pas le combat d'infanterie classique mais qui peuvent avoir besoin de se défendre (conducteurs d'engins, personnels d'artillerie, des transmissions, de commandement...). L'intérêt est de disposer d'une arme qui soit peu encombrante mais suffisamment efficace pour résister à une attaque, en tout état de cause qui puisse neutraliser un adversaire peu protégé à une distance sécuritaire, ce que ne peut faire une munition d'arme de poing, même tirée d'un pistolet-mitrailleur. Ces armes ont in fine pour but de combler le fossé entre un pistolet-mitrailleur et un fusil d'assaut. Développé depuis les années 1990 par l'armée américaine, le concept rebaptisé maintenant "Advanced Personal Defense Weapon" (A.P.D.W) a pour but de développer ou faire développer des armes répondant aux critères suivants : portée efficace de deux cent mètres, encombrement réduit, polyvalence, perforation de protections balistique légères. Le FN P90 avec sa munition spécifique de 5,7x28 mm et le H&K MP-7 avec sa munition originale de 4,6x30 mm répondent à ces critères, et font actuellement l'objet d'évaluations par l'OTAN.

Peloton : lorsqu'un joueur ne respecte pas les règles à plusieurs reprises, dans certaines associations, chaque joueur tire une bille sur celui-ci. Cette pratique reste peu répandue.

Picatunny : standard de rail normalisé ayant une largeur de 20 mm, utilisé pour fixer des accessoires tels qu'une lunette, un désignateur laser, une lampe, etc.

PM : abréviation de pistolet-mitrailleur (sub machine gun "SMG" en anglais), parfois appelé mitraillette. C'est une arme d'épaule individuelle utilisant une cartouche de pistolet. Ses dimensions sont adaptées au combat rapproché (autour de 60 cm). Les exemples de pistolets-mitrailleurs les plus connus sont le IMI Uzi, le H&K MP-5, l'INGRAM Mac-10, l'INTRATEC Tec-9, H&K MP-7 A1...

Point Sight : synonyme de Aimpoint.

Powerboost: petit appareil utilisé sur les répliques de poing à gaz pour y adapter une sparklet et ainsi augmenter la puissance de la réplique.

R

Real-cap : type de magasin dont la capacité en billes est égale à la capacité du magasin d'une arme réelle.

Réplique : abréviation de "réplique d'arme". Désigne un lanceur de billes, une réplique d'airsoft.

Respawn : terme générique, emprunté au vocabulaire des jeux vidéo. C'est le lieu à partir duquel on peut se remettre en jeu après avoir été sorti ("outé"). Le respawn est souvent associé au point de départ des joueurs en début de partie, mais il arrive qu'un respawn soit soumis à une limite de temps (par exemple, remise en jeu au bout d'une minute après avoir été touché) ou de distance (remise en jeu après avoir fait X pas en arrière).

RD : abréviation de "real deal" (vraie dotation), qui désigne le matériel réellement utilisé par des soldats ou des forces de l'ordre en opération. Se dit d'une pièce d'habillement ou de matériel, mais aussi d'une façon de porter et d'utiliser cette pièce. Par exemple, "Mon sac à dos est RD" signifie que ce modèle exact de sac à dos est ou a été réellement utilisé au combat. Quelqu'un peut répondre à cette personne "Oui, mais la façon dont tu le portes, ce n'est pas RD", ce qui signifie que ce sac n'est pas porté ou utilisé de la façon dont le fait un militaire (ou un gendarme, un policier...) en opération.

R.I.S (*Rail Interface System*) : système de rail standardisé sur les armes (et donc les répliques) permettant d'ajouter des accessoires comme les lunettes ou des lampes tactiques. Les armes de conception moderne comportent souvent ce système, généralement sur le garde main et le haut du corps.

RS : abréviation de "real steel" (et non pas real style), littéralement "vrai acier". S'utilise pour désigner un accessoire ou une partie d'une réplique provenant ou utilisé sur une vraie arme, par exemple une crosse, un corps, une optique de visée... Par exemple, "Le bois de mon AK, c'est du RS", signifie que les bois de la réplique d'AK du joueur proviennent d'une véritable Kalashnikov. "RS" désigne en fait de manière généralement le matériel authentique (hors tenues), opposé aux "repros" (reproductions). Cette abréviation est parfois abusivement employée au lieu de "RD". On ne doit pas dire "Ma tenue, elle est RS" pour dire que sa tenue est celle qui est réellement utilisée en opération, mais "Ma tenue, elle est RD".

S

Semi-auto : tir au coup par coup qui ne nécessite pas de réarmement manuel.

SMG : (*Sub Machine Gun*) : arme automatique généralement courte (moins de 60 cm) avec une cadence de tir très élevée, conçue pour toute action rapprochée (H&K MP5, H&K G3 MC51, Ingram Mac11 A1, Steyr TMP, H&K UMP...). En RS, ces armes emploient généralement des munitions d'armes de poing (9x19 mm parabellum ou .45 ACP pour la plupart).

Sniper : terme anglais pour désigner un tireur embusqué. Par extension, ce terme désigne également un fusil de précision ou sa réplique (fusil de sniper ou de snipe, voire plus simplement "snipe").

Spring (en français "ressort") : modèles basiques et bons marché, tirant au coup-par-coup et devant être réarmés manuellement avant chaque tir. C'est un peu l'enfance de l'art dans l'airsoft, de nombreux pratiquants parmi les plus anciens ayant débuté avec de telles répliques. Bien que désignant typiquement les "pistolets à billes", certaines répliques de pistolet-mitrailleur ou de fusil d'assaut bas de gamme fonctionnent également selon ce principe. Concernant les répliques de fusils de précision, le terme de "bolt" lui sera préféré afin de les différencier des autres.

Shoot : le mot "shoot" vient de l'anglais, traduction de "tir". Il est assez utilisé en airsoft.

T

Traceur: accessoire pour réplique de type AEG utilisé en partie nocturne, prenant la forme d'un silencieux vissé à la réplique et contenant plusieurs diodes blanches permettant d'illuminer des billes phosphorescentes et d'obtenir ainsi un effet de "balles traçantes". Les mordus de réalisme utilisant ce système préféreront ne placer qu'une bille phosphorescente sur 5 ou 10 dans leur chargeur afin d'imiter la pratique réelle sur les théâtres d'opérations. L'avantage est de pouvoir ajuster son tir dans l'obscurité en voyant le tracé de la bille. Ce qui peut se transformer en inconvénient majeur : les joueurs du camp adverse voient l'origine des tirs.

Team: mot anglais, qui signifie "équipe". Il existe de nombreuses teams d'airsoft, dans de nombreux pays. Les équipes possédant un terrain légal peuvent organiser des parties et inviter d'autres équipes à jouer avec elles. Le jeu étant basé sur le fair-play, il n'y a pas d'affrontement ou de compétition réels lorsque deux (ou plus) équipent jouent, comme on peut le voir dans une compétition sportive. On distingue les teams des associations, qui sont officiellement déclarées en préfecture.

U

Unscope : opération qui consiste à tirer sans regarder dans la lunette de la réplique. Provient du vocabulaire employé dans les jeux vidéo, principalement Counter-Strike.

Upgrade : opération qui consiste à augmenter la puissance d'une réplique pour accroître sa portée, sa précision, sa fiabilité.

Z

Zone neutre : aussi appelée "safe zone" (zone de sécurité), c'est l'endroit du terrain qui est protégé des tirs. Souvent délimitée par un filet pour empêcher les billes d'y pénétrer, elle sert comme lieu de repos, d'attente, de pique-nique et de stockage du matériel et des consommables. C'est le seul endroit du terrain où les joueurs ont généralement l'autorisation de retirer leurs protections oculaires. De fait il est formellement interdit de tirer, même à vide, dans ou en direction de la zone neutre. Pour ceux qui désirent tester leur réplique ou effectuer quelques réglages, les terrains comportent souvent un espace dédié désigné comme un "pas de tir" ou une "zone de test". Dans le cas contraire, il convient d'attendre la fin de la partie en cours et le retour de tous les joueurs dans la zone neutre afin de pouvoir utiliser l'aire de jeu (le terrain) avant la partie suivante et procéder en toute quiétude aux manipulations nécessaires. De manière générale et pour une sécurité optimale, les répliques en zone neutre sont soit tenues canon vers le bas, soit posées canon vers le haut, le sélecteur de tir mis en position de sécurité le cas échéant, et le chargeur de préférence désengagé. Idéalement, les répliques ne se trouvent en zone neutre qu'avant le début de la première partie et après la fin de la dernière.

Voir aussi

- Airsoft

Sources et contributeurs de l'article

Lexique de l'airsoft *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=52791712> *Contributeurs:* Aiden Logan, Badmood, Chico75, Christophenoel, Coyau, Croco, Esprit Fugace, Gonzolito, Igmalec, J wing, Litlok, Loonies, Loveless, M01 MAROT, Melkor73, 127 modifications anonymes

Licence

Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>
