

BADASS WORKSHOP

INITIATION & PERFECTIONNEMENT

12 JUIN 2016

15€

PROGRAMME

Tir de combat

Mission Critical Hour

Furtivité

CQB

Roleplay



INTRODUCTION

Un Badass Workshop est une session d'initiation et de perfectionnement qui met l'accent sur un jeu d'airsoft tactique. Les ateliers alternent avec des phases de mise en pratique. Le rythme est ainsi très dynamique. C'est une bonne occasion de découvrir l'organisation selon Kaboom. L'ambiance est conviviale et rigoureuse, on s'amuse sérieusement.

Le fort de Cormeilles est un lieu atypique, avec ses souterrains, ses zones découvertes, sa végétation, ses bâtiments. Kaboom-Airsoft est l'une des rares associations à pouvoir pratiquer au fort de Cormeilles.

Les joueurs ayant participé à un Badass Workshop sont prioritaires lors des inscriptions à une OP Kaboom.

Puissance des répliques 350FPS MAXIMUM.

Billes de 0.20g pour les répliques de poing, 0.25g max pour les répliques longues (des contrôles sont prévus).

Débutant(e) bienvenu(e).

Après le briefing, les groupes sont constitués par affinités.

Trois ateliers de 40 minutes se tiennent simultanément, suivis à chaque fois, par une phase de jeu de 20 minutes.

Un Badass Workshop a une orientation MilSim (military simulation), c'est-à-dire que :

- Les participants (Opérateurs) sont affectés par binôme dans un groupe de combat dirigé par un Coordinateur (sorte de Team Leader).
- Les tactiques et les techniques de jeu s'inspirent de manuels militaires.
- Les joueurs privilégient le jeu coopératif, l'auto-discipline et la communication.

NE POSTULEZ PAS À CE BADASS WORKSHOP

- *Si vous pensez jouer de manière individuelle,*
 - *Si vous n'avez aucun goût pour la discipline et l'effort,*
 - *Si vous êtes du genre impatient,*
 - *Si vous pensez "lâcher de la bille",*
- Vous seriez déçu et importun.*

INFOS PRATIQUES

Date: dimanche 12 juin 2016

Nombre de places: 24

PAF: 15€ (règlement en espèce uniquement) lors de l'inscription ou sur place ou par Paypal. Tarif réduit (7€) pour les 2 premiers inscrits étudiants ou demandeurs d'emploi.

Lieu: Fort de Cormeilles, 95240 Cormeilles-en-Parisis.

GPS 48.983466, 2.196208

Covoiturage: Nous organisons les covoiturages (voir fiche d'inscription). Ils sont gérés par Maedros 06 65 75 03 85 qui appellera les participants concernés par le covoiturage, dans les jours précédents le Badass Workshop.

Horaires:

9h15 Le site devient accessible aux participants.

9h30 Fin de l'accessibilité au site.

LES RETARDATAIRES NE POURRONT NI ENTRER NI ÊTRE REMBOURSÉS.

17h00 Fin du Badass Workshop.

ÉQUIPEMENT OBLIGATOIRE

- 1 tenue camouflée militaire.
- 1 réplique d'airsoft,
- 1 paire de lunettes de protection,
- 1 montre,
- 1 lampe (- de 500 lumens),
- 1 Casse-croûte et boisson,



- 1 petit sac-à-dos,
- 1 indicateur de touche (carré de tissu **orange**, ni rouge ni jaune, de 50cm par 50cm). Vendu sur place, 1€.

ÉQUIPEMENT RECOMMANDÉ

- 1 couteau factice,
- Genouillères, masque grillagé, gants tactiques.

ÉQUIPEMENT EN LOCATION

- 1 réplique longue + 700 billes, 10€ (règlement en espèce uniquement).

ARRIVÉE SUR LE TERRAIN

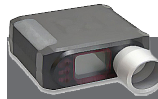
DÉS VOTRE ARRIVÉE, avant même de vous préparer, merci de déposer TOUTES vos répliques au checkpoint.

- Les répliques (2 longues max, 2 PA max) doivent être **dans une seule housse**. Prévoir un chargeur vide par réplique, et penser à mettre du gaz ou une sparcllette de CO2 dans les chargeurs de GBB et GBBR.

Merci de préparer la Fiche Répliques, située en

dernière page, et de la joindre à la housse qui contiendra vos répliques.

Les joueurs iront s'équiper dans une pièce qui servira de vestiaire. Ils chargeront leur sac à dos et laisseront le reste de leurs affaires dans ce vestiaire, qui sera fermée jusqu'à 17 h. Le jeu est en continue, il n'y a pas de retour en zone d'accueil pour se réapprovisionner.



LES RÉPLIQUES DE POING DÉPASSANT LES 300FPS AINSI QUE LES RÉPLIQUES LONGUES DÉPASSANT LES 350FPS RESTERONT DANS LES SACS.

EN CAS DE DÉSISTEMENT

Merci de prévenir en cas d'empêchement. Le PAF ne peut être remboursé que si un autre participant est accepté.

INSCRIPTION

Date limite d'inscription : 3 jours avant jour J

PAF : 15 euros (à régler sur place ou par paypal à op@kaboom-airsoft.com), 7 euros pour les 2 premiers étudiants ou demandeurs d'emploi inscrits.

1. Lire ce livret.

2. Imprimer, remplir et donner la fiche d'inscription à **Heritage-Airsoft** 20 Bvd de la République, 92210 St-Cloud

2. Remplir et renvoyer la fiche d'inscription à **op@kaboom-airsoft.com**

Liste des participants consultable **ICI**

REPAS

Les participants doivent prévoir leur ravitaillement. Une petite bouteille d'eau est offerte à chaque inscrits. Des rations de combat sont en ventes sur place pour 7€.

RÉPARTITION DU PAF (Participation Aux Frais)

L'argent collecté sert intégralement à payer la location du terrain et les achats d'accessoires, d'éléments de déco et de matériel liés à notre prochaine mini-OP. Aucun bénéfices n'est distribué aux membres de l'association KA.

ASSURANCE

Vous serez couvert pour cet événement par l'assurance de KA contractée auprès de la MDS via la FédéGN.

L'airsoft est une activité qui exige un minimum de condition physique. À chacun de juger de sa capacité à pouvoir exercer ce loisir. Merci de prévenir les Orgas si vous souhaitez ne pas être trop sollicité physiquement.

TOILETTES

Des toilettes seront accessibles à partir de 10 heures. Demander aux Orgas pour connaître leurs localisation. **Un participant ne peut pas se rendre aux toilettes avec ses répliques** (situées dans une zone accessible au public).

• ATELIER TIR

Règles de sécurité
Positions de tir
Tir de couverture
Tir de saturation
Combat Awareness (éventuellement)

• ATELIER FURTIVITE

Équipement
Camouflage
Déplacements

ATELIER ROLEPLAY

Comment interpréter avec conviction un rôle de PNJ ou son propre rôle

MISSION CRITICAL HOUR

Chaque atelier est suivi d'une session de jeu

• ATELIER MEDIC

Rôle
Medkit
Transport d'un blessé
Soins

• ATELIER COMMUNICATION

Communiquer par gestes
Bases de la com
Procédures radio
SITREP

• ATELIER CQB

Formation
Déplacements
Franchissement de porte et d'angle
Domination

RÈGLES DE SÉCURITÉ

- Les systèmes HPA ne sont pas admis pour ce Badass Workshop.
- **Les radios individuelles ne sont pas autorisées** afin d'augmenter la cohésion du groupe et le réalisme.

Triche, Mauvaise humeur et incompatibilité d'humeur = risque d'exclusion temporaire ou définitive.

PUISSANCE DES RÉPLIQUES

Vitesse	Joules max	Classe	Coup par Coup	Rafales*	Type de réplique	Poids Bille Max.
jusqu'à 290FPS	0.78	I	à partir de 1m	à partir de 10m	AEP-GBB	0.20
jusqu'à 350FPS	1.14	II	à partir de 5m	à partir de 15m	AEG-GBBr	0.25

* Les rafales ne doivent pas dépasser les 7 billes ; coup par coup signifie 2 billes maxi par seconde

** réplique avec un canon interne de 45cm minimum et une optique de tir.

GRENADES À MAIN

Uniquement les Enola Gaye, les Kimera et les TLSFx.

GRENADES FUMIGÈNE

Autorisées mais pas à l'intérieur des bâtiments ou des souterrains.

LANCE-GRENADES, MINES

Les tirs directs (avec une DMT de 5m) comme les tirs indirects sont autorisés (tir en cloche).

Ne sont pas autorisés :

- Les grenades TAGinn.
- Les mines artisanales recourant à un explosif.
- Les mines artisanales non approuvées par les Orgas.
- Les contenus salissants.
- L'enfouissement (dégrade le terrain).
- Les fumigènes artisanaux.

COMPORTEMENT

- Les altercations verbales ou physiques sont rigoureusement interdites.
- Les propos insultants fondés sur la race, la couleur, le sexe, l'orientation sexuelle, la religion, les convictions politiques, la langue, l'âge, la condition sociale, ou l'origine ethnique peut amener à l'exclusion.
- **Les femmes seront l'objet d'une protection particulière de la part des Orgas. Aucune blague sexiste ou comportement déplacé ne sera toléré.**
- Les participants doivent considérer et appliquer les règles de sécurité avec diligence.
- Tout comportement dangereux, provocateur, ostentatoire, contraire aux bonnes mœurs ou à l'ordre public, entraînera une réaction appropriée de la part des Orgas.
- À l'issue du jeu, les joueurs doivent récupérer tout ce qu'ils ont laissé derrière eux (restes de grenades, de mines, détritrus, emballages alimentaires), à l'exception des billes.

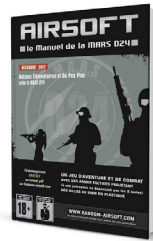
- Les joueurs doivent s'efforcer de respecter le terrain, l'environnement (pas de prélèvement sur la végétation pour parfaire un camouflage, pas de tirs en direction des animaux).
- Interdiction de prendre position dans un arbre ou tout autre endroit présentant un risque.
- Un joueur ne doit pas interpeller un joueur qu'il pense avoir vu tricher. Il doit avertir son Coordinateur, son Référent ou un Marshal.

SONT STRICTEMENT INTERDITS SUR LE TERRAIN

- Les armes blanches à l'exception des couteaux multifonctions et des couteaux de poche.
- Drogues et alcools.
- Les symboles ostentatoires d'appartenance politique ou religieuse ou ethnique (autre que fictifs prévus par le scénario), les grades et les écussons d'unités réelles.
- Tout engin pyrotechnique non validé par les Orgas.
- Tous les lasers.

Tous les objets interdits devront rester en zone d'accueil.

L'ouvrage de référence des
Badass Workshop est le
Manuel d'Airsoft de la MARS D24,
en téléchargement gratuit sur
www.kaboom-airsoft.com



RÈGLES DU JEU

TOUT JOUEUR EST ÉLIMINÉ SI

• Il est atteint par une bille (provenant d'une réplique, d'une mine, ou d'une grenade).

La touche est non valide si le tireur a transgressé les règles du jeu ou les règles de sécurité.

• Il tire une rafale (+ de 2 billes) en deçà de la DMT, dans la tête d'un adversaire (si seule la tête dépasse, il suffit de tirer en coup par coup). **La touche est non valide, la cible continue de jouer. Le tireur est Out.**

Le tireur est Out.

- Il met Out un joueur de son groupe.
- Il est touché par une arme GN.
- Encore actif, il entre dans la ZN ou franchit les limites extérieures de la Zone de Jeu.
- Il est déclaré "Out" par un Marshal.
- Il déclare forfait.

TOUCHES

1. Se déclarer "Out" ou "Touché" à voix haute, une ou plusieurs fois de suite.

2. Sortir et agiter son indicateur de touche.

3. S'asseoir ou s'allonger et placer son Indicateur de Touche sur sa tête ou autour du cou. Il peut ensuite appeler à l'aide, par intermittences à voix haute. Noter l'heure et commencer à décompter 5 minutes (voilà pourquoi il faut une montre).

4. Placer le sélecteur de sa réplique sur SAFE.

5. Soit :

• Le blessé est aidé par un coéquipier qui place un pansement compressif sur la blessure pendant **2 min**.

• Personne ne vient aider le blessé qui attend alors **6 min** avant de rejoindre son groupe en gardant son indicateur de touche sur le trajet.

De plus le blessé doit

• S'écarter de quelques mètres s'il est au milieu d'un échange de tirs ou dans un endroit présentant un risque potentiel.

- Porter sa réplique de manière non menaçante.
- Se déplacer en montrant bien son indicateur de touche.
- S'abstenir de tirer ; de donner l'avantage à son équipe en s'interposant comme bouclier ; de communiquer (sauf avec un Infirmier) ; d'échanger ou de partager du matériel avec un joueur actif, à l'exception du Gunner qui peut confier sa réplique de mitrailleuse à l'Assistant Gunner.

ADVERSAIRE TRÈS PROCHE

- Pas de Out verbal ("Freeze ou Pan t'es out!").
- Les joueurs dégainent leur réplique secondaire systématiquement en cas de suspicion d'un engagement imminent à très courte distance. Seuls les tirs au coup par coup sont autorisés.
- Les joueurs n'ayant pas de réplique de classe 1 doivent prendre de la distance.
- Pour une élimination silencieuse un joueur peut faire usage d'un couteau en plastique souple ou tirer avec sa réplique secondaire, accompagné du geste "Silence" afin que le joueur éliminé comprenne qu'il doit quitter les lieux discrètement sans passer devant son groupe et sans crier Out, pour ne pas révéler la présence du tireur.

RICOCHETS, IMPACT SUR UNE RÉPLIQUE

La touche n'est pas valide si une bille rebondit avant de toucher le joueur.

Si une réplique est touchée, elle devient inutilisable pendant 15 minutes.

TIR EN AVEUGLE

Le tir en aveugle (aussi appelé "tir à la libanaise") qui consiste à tirer en direction supposée de la cible en tenant la réplique à bout de bras hors du couvert, est interdit.

FICHE D'INSCRIPTION

BADASS WORKSHOP juin 2016

Nom : _____ **Prénom :** _____

Pseudo : _____ **E-mail :** _____

Téléphone : _____ **Date de Naissance** _____

Pseudo du binôme avec lequel vous souhaitez jouer : _____

Débutant

Non Débutant

Je souhaite louer une réplique

Étudiant(e)

Demandeur d'emploi

Je postule au rôle de coordinateur

J'ai un diplôme de Prévention et Secours Civiques de niveau 1 ou supérieur.

J'ai un véhicule et je suis d'accord pour covoiturer.

Je suis dans le secteur de _____

Je souhaite bénéficier d'un covoiturage.

Je suis dans le secteur de _____

C'est bon pour moi.

Je reconnais avoir pris connaissance des règles du jeu et de sécurité, et les accepter.

Imprimer, remplir et donner la fiche d'inscription à

Heritage-Airsoft 20 Bvd de la République, 92210 St-Cloud

ou

Remplir et renvoyer la fiche d'inscription à **op@kaboom-airsoft.com**



FORT DE CORMEILLES



HISTOIRE

Le Fort de Cormeilles fut construit entre 1874 et 1877 dans le cadre du plan de fortification établi par le général Séré de Rivières ; il fait partie intégrante de la place forte de Paris. Cet ouvrage, même s'il n'était pas le plus important du dispositif d'ensemble de la défense de la capitale, tirait néanmoins de sa situation dominante proche du confluent de la Seine, une valeur stratégique importante. Le Fort de Cormeilles disposait de 64 canons et sa garde nécessitait 1 095 hommes de troupes, 36 officiers et 14 chevaux, avec 3 mois d'approvisionnements.

Des canons antiaériens de 75 mm y furent positionnés en 1914 pour tenter d'abattre les Zeppelins venus bombarder Paris. Au début des années 1930, l'État-major du 407e RADCA y est installé ; quatre canons de 75 mm sont mis en place dans des encavements sur le « Cavalier ».

Une compagnie de tirailleurs marocains en a la garde à partir de 1944 et il fut utilisé comme prison jusqu'en 1956. Peu après, des fonctionnaires du ministère de la Justice y sont logés dont une

grande majorité de familles de gardiens de prisons qui travaillent en des sites éloignés comme la prison de Fresnes. Ces familles sont logées dans les « traverses-abris » de l'Escarpe et du « Cavalier » de 1957 jusqu'à vers 1962. Une école maternelle est alors construite dans un bâtiment préfabriqué en face du pavillon des officiers.

Les dernières familles - principalement des Harkis et la famille du gardien - quittent le fort au début des années 1970. L'armée en reprend la gestion complète après et le 23e RIMa de Maisons-Laffitte y installe en 1967 un centre d'initiation commando qui fonctionnera jusqu'en 1997.

Il est aujourd'hui la propriété du Conseil Régional et l'Agence des Espaces Verts de la Région Île-de-France est le gestionnaire des bois alentour. La gestion des bâtiments a été confiée à l'Association des « Amis du Fort de Cormeilles ». Cette association s'est donné pour objectif de sauvegarder et restaurer le site, tout en faisant vivre en y permettant l'installation d'ateliers d'artistes et des tournages cinématographiques.

RAPPEL

DÉS VOTRE ARRIVÉE, avant même de vous préparer, merci de déposer **TOUTES vos répliques au checkpoint.**

• Les répliques (2 longues max, 2 PA max) doivent être **dans une seule housse.**

Prévoir un chargeur vide par réplique, et penser à mettre du gaz ou une sparclette de CO2 dans les chargeurs de GBB et GBBR.

• Puissance maximale **350FPS.**

• Billes de **0.20g** max pour les répliques de poing et **0.25g** max pour les répliques longues.

Découper en suivant les pointillés



FICHE RÉPLIQUES

PSEUDO _____

RÉPLIQUE PRINCIPALE 1

AEG GBBR MODÈLE _____

MARQUE _____

RÉPLIQUE PRINCIPALE 2

AEG GBBR MODÈLE _____

MARQUE _____

RÉPLIQUE SECONDAIRE 1

AEP GBB MODÈLE _____

MARQUE _____

RÉPLIQUE SECONDAIRE 2

AEP GBB MODÈLE _____

MARQUE _____

MERCI D'IMPRIMER, DE DÉCOUPER, DE REMPLIR, DE PLIER ET DE JOINDRE A LA HOUSSE CONTENANT VOS RÉPLIQUES