



DICTIONNAIRE

Édition mise à jour 2026

Lexique alphabétique, technique et pratique

Afin de faire évoluer au mieux cette liste et la maintenir le plus à jour possible, vous pouvez me joindre par le formulaire de contact en cliquant : ici

Nouveaux termes ajoutés

Parmi les ajouts : HPA, FCU, ETU, MOSFET, solénoïde, régulateur, macroline, SLP, LiPo, chargeur équilibrant, pre-cocking, active brake, binary trigger, DSG, R-Hop, Flat Hop, TDC, joule creep et trigger response.

Sommaire alphabétique

A (15) • B (20) • C (38) • D (4) • E (5) • F (15) • G (12) • H (18) • I (1) • J (4) • K (2) • L (6) • M (17) • N (11) • O (3) • P (17) • Q (1) • R (14) • S (19) • T (8) • U (3) • V (1) • W (1) • Z (1)

A

A.C.O.G — Advanced Combat Optical Gunsight: système de visée monté sur les fusils d'assaut, employé par l'armée Américaine et possédant un faible grossissement (5.5x max)

ABU — Air Battle Uniform: Uniforme de L'US Air force, nuance de gris et de vert essentiellement, dérivé du Tiger-Stripes.

ACH — Advanced Combat Helmet: Basé sur le dessin du MICH (TC2000 : voir plus bas, très dur de faire la différence), ce casque remplace l'ancien PASGT . Il supplante son prédécesseur avec une protection augmenté aux balles de 9 mm, la possibilité de porter un headset (casque audio) et le confort de sa sangle 4 points et de ses pads de série. Ce casque, développé par MSA Gallet, est utilisé par L'US Army.

ACM — All China Made: Une réplique d'airsoft est dite ACM si sa fabrication s'effectue en Chine (Chine Populaire).

Active Brake — Frein actif piloté par un MOSFET/ETU : il arrête électriquement le moteur après le cycle pour limiter le sur-cycle. Son réglage doit rester compatible avec le moteur et la mécanique.

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

AE — gaz été ou hiver: contraction de American Eagle, la marque d'origine, trouvable en Europe sous l'appellation Cybergun APS3 été ou Cybergun APS3 hiver.

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. AEP : Abréviation de Automatic Electric Pistol : gamme de répliques inauguré en 2005 par Tokyo Marui

avec un glock 18C. Ce sont des répliques de pistolet fonctionnant sur le même principe que les AEG mais miniaturisés.

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 un très grand nombre de billes (génralement entre 2500 et 3000). Ces chargeurs peuvent

Airbreak — Petite tige sur le dessus d'un pistons sur les répliques dites "Bolt" (réarmement manuel), qui décélère la vitesse du piston afin de limiter la puissance de l'impact entre celui-ci et la tête de cylindre. La réduction de l'airbreak permet de gagner quelques fps mais en augmentant les risques de casse.

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-etre 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.

APS3 — Désigne à la fois du lubrifiant siliconé et du gaz repacké par cybergun. (voir à AE pour le gaz)

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 pour adultes à l'apparence d'une arme. A.L.I.C.E. (All-Purpose Lightweight Individual Carrying Equipment) : système de fixation des poches (porte-chargeur et autres) grâce à des clips métalliques. Adopté par l'armée américaine en 1973 pendant la guerre du Vietnam, 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. An-peq=An : "systeme"

P=Human portable E=Laser Q=" Special/combination: L'an peq est un désignateur de cibles utilisé sur fusils monté sur rail picatinny. Il est fait par Insight Technology, est utilisé par de nombreuses forces combattantes et fait partie du kit " SOPMOD" Américain . Il possède 2 types de rayons, l'un pour aider a la visée et l'autre pour " éclairer " la cible . Ces rayons ne sont visibles qu'à travers des lunettes de vision nocturnes . En airsoft il sert notamment de boitier pour batterie, certains modeles ont aussi les fonctionnalités laser / lampes.

ARPAT — Army Pattern: Nouveau camo de l'US Army, il est digitalisé de trois couleurs. Le tan, le sage green et le foliage green. Ce camo est sensé camoufler son porteur dans tous les environnement (urbain, désert, forêt...). Même si il s'en sort pas mal dans l'urbain et le désert, il fait vraiment tache en forêt. PS : Info: il est moins visible aux lunettes de vision nocturne, étant donné qu'il est pixelisé. PS2 : appelé souvent ACU (voir plus haut) alors que ACU désigne la coupe.

être désignés plus familièrement selon leur forme (Camembert, Mickey[en rapport avec la forme des oreilles du personnage] ou plus simplement drum, double drum...).

↑ Retour au sommaire

B

B&T — Brügger & Thomet AG: c'est une manufacture d'arme suisse produisant sous licences des MP5 ou encore des Steyr TMP (mp9).

B-U — Bore Up: taille maximale de l'alésage (pour préciser la dimension à prendre en compte lors de raccordement, souvent d'un point de vue étanchéité) de diverses parties cylindrique ou circulaire d'une réplique.

Backup — Réplique de poing ou compacte fixé ou dans un holster réplique secondaire ou réplique de secours où lorsque l'on a plus de billes.

Balance charger — Chargeur équilibrant : chargeur de batterie LiPo qui surveille et équilibre la tension de chaque cellule pendant la charge. Utiliser un modèle adapté à la batterie et suivre sa notice.

Bax — C'est un système concurrent du "hop-up" qui équipe seulement les répliques distribuées par la société Cybergun.

BB Blow Back — voir GBB

BB Loader — Petit accessoire qui permet un rechargement rapide des billes.

BB ou BBS — Abréviation de Blank Bullets désigne les billes d'airsoft de 6 ou 8 mm de diamètre (grammages 0,20 g, 0,23 g, 0,25 g...). Au pluriel BB's.

BDU (Battle Dress Uniform) — ensemble constitué d'une veste et d'un pantalon de treillis. Composée d'une veste avec un col chemise, veste et pantalons équipés de poches droites, fermées aussi par des boutons, simple et pas chère, c'est la tenue militaire de base par excellence, c'est aussi souvent la tenue de base des airsofteurs.

BEARING — roulements à billes, même rôle que les bushings.

Biberon — contenant en forme de biberon servant a stocker et recharger rapidement en billes

Binary Trigger — Détente binaire : fonction électronique qui déclenche un tir à l'appui puis un autre au relâchement. Elle n'est pas autorisée sur tous les terrains ; vérifier le règlement.

Bolt action ou Bolt — 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 ou à pompe.

Bonnie Hat — chapeau de brousse à l'origine conçu pour l'US Army durant la guerre du Vietnam.

Brushless motor — Moteur sans balais : moteur électrique dont la commutation est électronique. Il nécessite une électronique compatible ; il n'est pas interchangeable sans vérification avec un moteur AEG classique.

BS — BrasS: barillet de précision.

Bucking — Joint de hop-up : pièce souple en caoutchouc ou matériau élastomère qui entre en contact avec la bille pour lui donner sa rotation.

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 et plus récemment le FN F2000.

Burst — Celà signifie "éclater/exploser" en anglais, système permettant de tirer un nombre donné (généralement 3, plus rarement 2) de coups en appuyant une seule fois sur la détente. les plus connues étant les PTW 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, plastique ou bague en acier, insérée dans la gearbox, et qui sert axe de rotation pour les engrenages. Elles sont au nombre de 6. Ces bagues supportent les très lourdes upgrades mais ne permettent pas, à l'instar des bearings, une rotation avec moins de frottements.

↑ Retour au sommaire

C

britannique" a été développée au cours des années 1960 et en 1966 l'Armée présentait pour la première fois un uniforme de combat camouflé.

C.E — Centre Europe: camouflage actuel de l'armée française.

C.I.R.A.S — Abréviation de combat integrated releasable armor system: Veste permettant l'emport de plaques sapi et de beaucoup d'accessoire, compatible molle. Il en éxiste deux types: Maritime et Land.

C.P.U.D.L.F.R.S.F.A — * se désole de devoir mettre des inventions de Psychos...* Comité Pour l'Utilisation De La Fonction Recherche Sur France-Airsoft. Le poids des mots, le choc.. bin des mots.

C.Q.C — close quarter combat (cqb : close quarter battle) combats en milieu clos (urbains, intérieur etc).

Cache-flamme — Pièce qui se situe à l'extrémité du canon. Cette pièce sert sur une RS a atténuer la flamme qui est produite par l'explosion de la poudre et la compression des gaz. Dans le cas de l'AS cette pièce ne sert qu'à ajouter du réalisme à la réplique.

Cadence — Nombre de billes propulsées par une réplique en un temps donné.

CADPAT — Canadian Disruptive Pattern: Camo Canadien, c'est chronologiquement le premier camo digitalisé (avant même les USA). Ce camo est fait par ordinateur,

puisqu'il est pixelisé, c'est-à-dire, avec des petits carrés de couleurs. Il existe trois teintes principales :

Camelbak — marque américaine basée en Californie à Petaluma. Camelbak est le créateur et leader mondiale du « hands-free hydration system », un système composé d'un réservoir et d'un tuyaux muni d'un embout permettant de boire sans

Camo — abréviation de tenue camouflage.

Camper — En opposition au style de jeu dit Rush, l'action de Camper désigne le fait de s'établir sur une position donnée, durant une durée variable, afin d'y attendre les joueurs adverses et les sortir du jeu depuis la position tenue pour ensuite se déplacer vers une autre position et reprendre ce même schéma. Cette position peut par exemple être un spot situé sur une hauteur et offrant une vue dégagée sur le terrain de jeu, ou encore un point stratégique selon le scénario de la partie, ou une voie empruntée par les joueurs adverses, etc. Les adeptes du tir longue distance (sniper) ont souvent recours à ce type de jeu. Souvent décrié comme une forme de jeu passif et manquant d'action, de nombreux joueurs préfèrent rusher plutôt que camper car cela entraine un jeu plus dynamique. Cependant, ce type de jeu convient très bien pour des joueurs affectionnant une approche orientée sur la discrétion et l'infiltration.

Carrying Handle — Poignée fixée au dessus du fusils qui sert aussi de viseur. Il est détachable sur les M4, mais ne l'est pas sur les M15 et les M16.

CB — Citizen Bandwith: poste récepteur-transmetteur via les ondes hertziennes (comme notre bonne vieille radio). Plus communément appelé Takie-Walkie.

CB — couleur Coyote Brown. Couleur qui tires vers le marron. Elle a été adoptée par l'U.S.M.C.

Chargette — ou chargette rapide: Ancêtre du bb's loader, il s'agit d'un tube dans lequel on charge les billes avant de les pousser avec une baguette dans le chargeur de son AEG.

Chargette à billes — accessoire indispensable à tout airsofteur : 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 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 — Existant avec des différentes capacités de billes, celui-ci désigne le magasin qui contient les billes de la réplique, la contenance de celui-ci peut varier de façon considérable. En effet un chargeur de type Hi-Cap peut aller jusqu'à une contenance de plus de 400 billes alors qu'un chargeur de type Real-Cap possèdera entre 30 et 40 billes en fonction du modèle de réplique utilisé.

Chargeur de batterie — existant sous plusieurs forme, il porte bien son nom, car effectivement il sert à recharger les batteries des répliques de types AEG/AEP. Il en existe différentes modèles, certains permettent de charger un seul type batterie à une vitesse standard alors que d'autres offre la possibilité de charger différentes

Charging handle — levier d'armement: sert à engager la première balle du chargeur sur une arme.

Cheap — On entend par cheap une réplique fabriqué à coût moindre, avec une qualité des matériaux inférieur aux hi-end et moins de contrôle qualité/technique. Ce terme est principalement utilisé pour caractériser les répliques ACM.

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 mauvais 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.

Chien — ne pas confondre avec l'animal Pièce se trouvant sur la partie arrière d'une arme de poing au niveau de la culasse. Elle est constitué d'un pontet et d'un percuteur venant sur une RS frapper l'amorce d'une balle. En airsoft, cette pièce peut être fixe ou mobile et sert à réarmer le mécanisme de percussion de la valve des chargeurs après chaque tir.

Chronographe — ou plus couramment "chrony" : appareil de mesure. On place le canon dans un trou, et celui-ci nous donne la vitesse/joules/cadence selon les modèles.

CMR — Le Desinated Marksman Rifle ou DMR est un des fusils snipers de l'USMC. Il est dérivé du M14.

CNC — usinage a commande numérique, les métaux sont découpés plus proprement, les marquages mieux réalisés.

Cocking lever — Levier d'armement extérieur au niveau de la culasse et servant a réarmer l'arme lors de l'insertion d'un nouveau chargeur.

Coupleur — de chargeur: Pièce plastique ou métallique permettent de "fixer" 2 chargeur ensemble.

Cowngrade — inverse de l'upgrade: action qui consiste à changer les pièces d'une réplique afin de diminuer sa puissance et par conséquent, la rendre plus fiable.

CPM — Disruptive Pattern Material est un dessin de camouflage utilisé principalement par les forces britanniques mais aussi dans beaucoup d'autres armées dans le monde entier, particulièrement dans d'anciennes colonies.La variante principale est un pattern bois de quatre couleurs avec le sable, vert, marron et noir, il y a aussi une variante désert de deux couleurs marron et sable. Une édition générale "DPM

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.

Crum — tambour: c'est l'appellation donnée au chargeurs dits "tambours" (généralement de grosse contenances, entre 1000 et 6000 bbs)

Cump Pouch — poche à bric-à-brac pour les airsofteurs peu ordonnés, une large poche où l'on mets les chargeurs vides, l'appareil photo, le paquet de cigarette...

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…

Céterrage — Ecrire à la suite d'un topic d'où le dernier message remonte à longtemps(1an minimum et jusqu'a 4ans, c'est le record)

sortes de batteries (cf. batterie) tout en permettant de programmer la puissance et donc par la même occasion, la vitesse de charge de celle-ci.

utiliser les mains. Le premier de leur produit devint très populaire dans le monde du VTT et du motocross. Camelbak propose de nombreux produits, des sacs pouvant contenir leur réservoir avec le système « hands-free hydration » allant de 30 à 100 onces, des gourdes, des gants… qui sont présents dans presque tous les sports et bien sûr chez de très nombreux soldats.

● **-TW (Temperate Woodland)** — Principalement deux verts (un clair un foncé) et du marron. Très efficace en forêt (surtout quand elle est verdoyante) ● -AR (Arid Region) : Pour le désert : différents marron (plutôt clair…) ● -WA (Winter/Artic) : Pour le froid !

↑ Retour au sommaire

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.

DSG (Dual Sector Gear) — Engrenage sectoriel à double secteur : pièce de gearbox conçue pour entraîner deux cycles de piston par rotation. Elle modifie fortement la cadence et sollicite davantage la mécanique ; montage réservé aux personnes compétentes.

DUMMY — réplique ou accessoire absolument identique au modèle, mais qui ne fonctionne pas

Dwell — Durée d'ouverture de l'électrovanne sur certains systèmes HPA. Elle influence la quantité d'air libérée ; le réglage dépend du système et doit être effectué selon la documentation du fabricant.

↑ Retour au sommaire

E

E.C.S.M.G — Electric Compact Sub Machine Gun : répliques inventées par Tokyo Marui et fonctionnant sur le principe de l'AEG, avec une gearbox miniaturisée pour tenir dans une mitraillette.

E.C.W.C.S — Extended Cold Weather Clothing System: désigne une gamme de parkas et pantalons créés pour le port dans le froid ou sous la pluie. Plusieurs marques existent (Propper, Tru-spec...

EBB — Electric Blow Back: réplique de pistolet automatique à retour de culasse fonctionnant à l'électricité (équivalent d'un AEG sur le système de propulsion de la bille).

Energie cinétique — Puissance en joule

ETU (Electronic Trigger Unit) — Unité de détente électronique : module qui remplace ou complète les contacts mécaniques et peut gérer des fonctions comme la sensibilité de détente, les modes de tir ou le frein actif.

↑ Retour au sommaire

F

Fairplay — Terme anglais indispensable dans la pratique de cette activité. Il désigne le respect des règles de jeu, le code de conduite envers le jeu et les joueurs. Exemple concret: un joueur A touche (ou pense avoir touché) avec un tir de billes, un joueur B. Le joueur B "ressent l'impact" et se déclare par lui-même out (touché). Citation: Ne fais pas ou ne te conduis pas envers autrui comme tu ne voudrais pas que lui-même te le fasse. Y. Bernard

FCU (Fire Control Unit) — Unité de contrôle électronique d'un système HPA. Elle gère notamment les signaux de détente et le pilotage de l'électrovanne ; les fonctions varient selon le modèle.

FDD — Frais de Douanes: tout colis en provenance hors Union Européenne est taxable. De ce fait, un colis en provenance de HK (exemple) sera taxé à hauteur de

19.6% du prix+15 de frais de dossier (vi, ça prend du temps de calculer 19.6% d'un coût ninja.gif)

FDG — Faute de goût, se dit parfois d'une réplique rendue volontairement (ou pas) ridicule.

FDP — Frais de Ports : frais d'acheminement d'une réplique du magasin/shop jusqu'à votre château/manoir/demeure/maison/bicoque/trotoir. (rayez la mention inutile.)

Flashscope — Terme de jeu vidéo (counter strike) qui consiste à regarder à peine dans le viseur et tirer immédiatement après.

Flat Hop — Modification du hop-up utilisant une surface de contact plus plate sur le joint, associée à un appui adapté, afin de répartir la pression sur la bille.

Foliage green — couleur Vert feuillage.

FPS (Feet Per Second soit pied par seconde) — unité de mesure de vitesse de la bille en sortie de canon pour mesurer la puissance d'une réplique.

Frame — carcasse d'un GBB (ou GNB).

Free-float — se dit d'un garde-main n'étant pas fixé sur le canon, mais uniquement sur le corps. Exemple, le M4 Bushmaster possède un garde-main flottant tubulaire en aluminium moleté. Le but est d'éviter un appui sur le canon afin de conservé une précision maximale.

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.

Front sight — visée mécanique avant d'une arme/réplique

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.

↑ Retour au sommaire

G

G-Spec — désignation d'une variante de VSR10 chez le fabricant Tokyo Marui, les différences avec le VSR10 standard sont : un canon plus court, un silencieux, des attaches sangles, un rail pour optique et un levier d'armement plus ergonomique d'origine.

G.N — Jeu de rôles Grandeur Nature: Activité dont le concept original et convivial permet aux participants de vivre des scènes dignes des plus forts moments du cinéma ou de leur imagination. Mais ils en sont tous les acteurs, improvisant dans le cadre d'un scénario interactif qu'ils découvrent en direct et qui est mis en scène par l'association qui l'organise. Le G.N est facilement assimilable aux parties d' airsoft en fournissant a chaque joueur des " compétences " et en leur donnant diverses missions : Trahisons, négociations, escorte ... Voir J.D.R.

Gas tube — tube de récupération des gaz sur une armes RS, sert à réarmer le prochain tir en récupérant une partie des gaz produits lors du tir.

GBB (Gaz Blow Back) — Une gamme de pistolets à gaz dont une partie du Gaz est utilisé pour faire reculer la culasse pour chambrer la bille suivant, celà simule l'effet de recul d'une vraie arme, c'est la gamme la plus répandue. En contrepartie, la consommation de gaz est plus élevée qu'avec un NBB.

Gear — Désigne l'équipement individuel d'un airsofteur. Il peut s'agir des vêtements portés, et plus largement des accessoires, voire des répliques.

Gearbox — mot anglais (pouvant etre 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.

Geardos — Personne appréciant le matériel de haute qualité et de grande marque. Ce mot est malheureusement employé à tort et à travers, souvent dans de mauvaises circonstances. Un joueur ayant une tenue cohérente n'est pas forcément un Geardos. Il faut donc faire attention lors de l'emploie de ce terme.

Ghillie — vêtement de sniper/recon utilisé pour se fondre dans la nature (généralement, fait penser à un mix entre Chewbacca et un buisson...)

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.

GNB — Gaz Non-Blowback: Réplique dont la culasse n'effectue pas un mouvement d'aller-retour lors du tir.

Green Gaz — c'est un des gaz utilisé dans les GBB (Gas Blow Back) utilisé uniquement dans les répliques full métals (enfin, en général...) 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 une entretien suivi et attentif de la réplique car, n'étant pas lubrifié, il met les joints des valves à rude épreuve.

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

↑ Retour au sommaire

H

H&K — abréviation de "Heckler & Koch", fabricant d'armes RS allemand fondé en 1949 à Oberndorf am Neckar dans le Baden-Würtemberg.

Handguard — garde-main: partie avant d'une arme, servant à protéger la main faible du tireur de la chaleur du canon.

Head-Shot - Tir à la tête — terme de jeu vidéo qui désigne un tir en pleine tête, mais qui, bien-sûr, est interdit ou à éviter le plus possible en airsoft (surtout pendant une partie où la tête n'est pas protégée au moins par un casque!).

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.

HFC-134a=gaz — très peut puissant, le gaz idéal pour une réplique japonaise (Marui, Tanaka, marushin, etc.) souvent boudé par les joueurs car dans l'esprit des gens : plus de puissance =meilleure portée...

HG — High Grade: haut niveau, haute qualité

Hi-cap — ou Hicap: littéralement: "Haute capacité" Les Hicaps sont donc des chargeurs haute capacité fonctionnant avec une molette qui comprime un ressort, agissant ainsi sur une roue qui entraine les billes dans le puit de chargement.

Hi-cap (High Capacity) — 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

Hi-End — désigne les répliques/accessoires de haute qualités. Opposition avec le Cheap.

Highlander — Appellation commune pour désigner les tricheurs qui ne sont, selon eux, jamais touché, ou, jamais "mort" (comme dans le film Highlander...)

Highlander - immortels — 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.

HK — Hong-Kong : Nom d'une célèbre ville parmi les airsofteurs où la majorité des répliques et accessoires y sont fabriqués.

Holster — Poche : fait exclusivement pour contenir un GBB en ayant la forme de celui-ci, il se porte a la cuisse, l’épaule ou la ceinture. Il existe d'autre type de holster, plus rare, pouvant contenir une réplique longue ou ECSMG. (MP7 & Cie)

Hop-up — ou Hopup: Système de correction de trajectoire inventé par Tokyo Marui, il donne un effet de rotation à la bille et permet de donner plus de portée à celle-ci. La quasi-totalité des répliques sont équipées de ce système. 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.

HPA (High Pressure Air) — Système de propulsion utilisant de l'air comprimé stocké dans une bouteille, puis délivré par un régulateur et un flexible à un moteur HPA installé dans la réplique.

HW — Heavy Weight: Poids d'un accessoire ou d'un réplique. Représente plus couramment un ABS de haute densité.

Hydrabag — poche dans laquelle la boisson de l'airsofteur y est stocké et où un fil vient approvisionner le belligérant.

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 en 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.

↑ Retour au sommaire

I

Issued — Terme caractérisant un vêtement, ou un équipement, qui a été porté par des opérateurs militaires ou policiers dans le cadre de leurs professions et qui a été vendu aux civils, ici aux airsofteurs, qui veulent faire une tenue identique à celle des opérateurs.

↑ Retour au sommaire

J

J.D.R — Jeux de rôles: peuvent être sur table (Wargames), mais ceux qui nous intéressent sont les G.N.

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 fps = 89,443 m/s = 321,994 km/h

Joule (énergie à la bouche) — Énergie cinétique de la bille à la sortie du canon. Elle dépend de sa masse et de sa vitesse ; les FPS seuls ne suffisent pas à caractériser l'énergie.

Joule creep — Phénomène par lequel l'énergie mesurée à la bouche peut augmenter lorsque l'on utilise des billes plus lourdes, selon le système de propulsion et sa configuration. Le contrôle doit être fait avec le grammage réellement utilisé en jeu.

↑ Retour au sommaire

K

KAC — Knight's Armament Company: compagnie de fabrication d'armes et d'accessoires d'armes

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

↑ Retour au sommaire

L

L.W.H. — Lightweight Helmet: Casque développé pour les Marines dans le but de remplacer le PASGT. Même s'il ressemble fortement a celui-ci, le LWH possède une sangle 4 points et est plus léger de 6 onces. Les principaux utilisateurs sont les Marines.

Lanceur — synonyme de réplique, plutôt utilisé pour le Paintball.

Laryngophone — c'est un micro qui se met sur la pome d'adam/trachée

Lemon — terme désignant une réplique neuve qui ne fonctionne pas et qui possède un défaut récurrent, la garantie s'applique donc immédiatement.

LiPo (Lithium-Polymer) — Technologie de batterie rechargeable courante sur les AEG. Elle exige une charge adaptée, une surveillance de l'état des cellules et un stockage conforme aux consignes du fabricant.

Low-Cap (Low Capacity) - chargeur standard — type de chargeur de contenance limitée en billes (30 à 80) et sans molette. 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.

↑ Retour au sommaire

M

(suivant le scénario) toucher le joueur blessé pendant un certain temps sans se faire toucher et pendant que ses coéquipiers le couvrent, le défendent.

des préjugés, les "milsimeurs" sont avant tout des passionnés du détail, de reconstitution et des collectionneurs.

M.A.J — Mise à Jour.

M.I.C.H. — Modular Integrated Commucation Helmet: Casque léger conçu pour les forces spéciales. Il procure une bonne protection balistique mais aussi une non balistique. Il intègrent la possibilité de porter sous le casque (en restant relativement agréable) un headset (casque audio). De série il est livré avec une sangle (chin strap) 4 points et des pads (des blocs de mousse qui maintiennent la tête). Ce casque équipe principalement les forces spéciales. Ce casque développé par MSA Gallet à vu plusieurs versions voir le jour : TC2000, TC2001, TC2002 (qui sont les principales versions utilisées même si beaucoup d'autre existent). PS : Il est possible de voir du MICH sur un simple soldat et du ACH sur un SF (special force)

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…

M/S — Mètre par seconde

Macroline / Air line — Flexible qui relie le régulateur au système HPA de la réplique. Il doit être compatible avec la pression de service et les raccords utilisés.

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

MAh — milliAmpère par heure: besoin en consommation électrique d'une réplique. Plus l'ampérage est élevé sur une batterie, plus l'autonomie de celle-ci sera longue (en plus d'augmenter légèrement la cadence.)

Medic Pouch — poche de médecin poche où l'on peut y entasser le matériel de premier secours, les pansements, les ciseaux, les potions magiques et autres préservatifs... Quand tout ceci ne se trouve pas dans la Dump Pouch parce que l'on à affaire à un airsofteur désordonné. (dénoncez vous! ninja.gif)

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

Mil-Dot — Aide à la visée d'une lunette de tir. Constitué en général d'une ligne horizontale et verticale coupées perpendiculairement en leur milieu.

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...). 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

Mini — abrévation de mini-AEG. Désigne les répliques destinées aux mineurs, et inférieurs à 0.08 joules. Elles sont, en plus de la faible vélocité qu'elle délivre, esthétiquement "aplaties". TM produit la plupart des mini utilisables.

Moleter — l'action de faire remonter les billes du chargeur High-Cap en tournant la molette en dessous du chargeur.

MOSFET — Composant électronique de puissance qui commute le courant du moteur et peut protéger les contacts de détente. Les modèles avancés intègrent parfois des fonctions de programmation.

Médic — Abréviation de médecin, lorsqu'on est touché, outé ou blessé, on crie "Médic", pour que le médecin de son équipe vienne nous respawner, vous réanimer. S'il est tué, il ne peut sauver personne, sauf si le second médecin le réanime, mais pour plus de difficulté, il n'y a généralement qu'un médic par équipe. Le médecin doit

↑ Retour au sommaire

N

N.A.T.O — abréviation de North Atlantic Organisation Treaty ou "Organisation du Traitré de l'Atlantique Nord" en français. Autrement dit, l'OTAN.

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.

Newbie — contrairement au terme noob, newbie désigne les joueurs débutants, mais sans être péjoratif. Bien sûr le sens de la phrase viens avec.

Ni-Cd — Nickel-Cadmium: Mélange de métal composant une batterie dite de type Ni-Cd. Possède un "effet mémoire".

Ni-Mh — Nickel-Metal hybride: Mélange de métal composant une batterie dite de type Ni-Mh. Ne possède pas "d'effet mémoire".

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.

Noob — terme péjoratif qui désigne les joueurs qui pensent en savoir plus que tout le monde. Se faire traiter de noob n'a rien de très glorieux.

Noscope — un tir sans viser au préalable (voir Unscope)

Nozzle — bec d'air : pièce en forme de cône, situé à l'avant de la gearbox et ressortant par celle-ci. Cette pièce est maintenue au tappet plate et fait des mouvements de va-et-viens afin de chambrer les billes dans le bloc hop-up.

Nub — Petit élément d'appui placé au-dessus du joint de hop-up. Il transmet la pression du système de réglage au joint ; sa forme et sa dureté influencent le contact avec la bille.

NVG — Night Vision Goggles: lunettes de visée nocturne. Attention, en France, celles ce sont réglementées.

↑ Retour au sommaire

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 vidéo 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 œuvre 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'"organisteur". 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, préfèrera 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.

↑ Retour au sommaire

P

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.

P.A.S.G.T. — Personal Armor system for Ground Troops: Ancien casque des armées US en général (US army, Marines...). Plus du tout (ou alors très peu) utilisé en opérations et quelquefois en entraînement. A été remplacé par le ACH et le LWH (voir plus haut pour ces casques). Conçu, fabriqué et utilisé depuis 1983 ce casque en kevlar est disponible en 5 tailles (XS à XL). Il protège la tête des fragments de

munitions et des pistolets. Il était pourvu d'une chin strap (sangle de menton) 2 points et un autre système de sangle à l'intérieur du casque. Il s'agit aussi d'un standard de fabrication américain qui peut désigner un gilet pare-éclat.

P.C — plate carrier: gilet tactique qui se contente de deux plates formes (une devant et une derrière) qui acceuillent des plaques SAPI mais sans attaches/poches sur les cotés

P.C.U — Protective Combat Uniform: désigne une gamme de vêtements créés pour un port dans des conditions variées de température. Il existe sept haut et sept bas, répartis par sept niveaux (levels), qui sont de plus en plus chaud et combinables entre eux. Les trois premiers niveaux sont des sous-vêtements, les quatres derniers des vestes, parkas ou pantalons.

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'un 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.

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.

Partie — désigne une partie d'airsoft.

Pattern — schéma, motif

Picatinny — 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.

Piston sear — c'est la pièce qui retient le piston en arrière sur les répliques de snipe.

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 Rouge - Assistance de visée — synonyme de viseur holographique ou viseur de type point rouge.

Pouch — poche désigne souvent les poches que l'on fixe sur une C.I.R.A.S

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

Pre-cocking — Fonction électronique qui laisse le piston en position pré-comprimée après un cycle, afin de réduire le délai ressenti à la détente. Elle peut augmenter les contraintes mécaniques et nécessite un réglage adapté.

PTW — Personal Training Weapon: Produit par Systema, les modèles PTW (M4 et MP5) sont les must des AEG. Une finition exemplaire, un système de tir géré éléctroniquement et un puissance inter-changeable. Que demande le peuple? Quoi? Que ce soit moins cher? Bon, okay...

PVS14 — modèle de NVG.

↑ Retour au sommaire

Q

Quickscope — tir en regardant dans sa lunette en moins de 2 secondes. Il est généralement peu apprécié parmi les airsofteurs car il ne permet pas une grande précision, sauf si l'airsofteur est très expérimenté.

↑ Retour au sommaire

R

R-Hop — Modification du système hop-up utilisant une pièce de contact allongée et adaptée à la fenêtre du canon, pour répartir l'appui sur une plus grande longueur. La qualité du montage et l'association joint/nub sont déterminantes.

R.A.S — Rail attachment System: cf: R.I.S: les seuls changements sont le système d'attache au garde-main, la numérotation des systèmes ainsi que les types de canons pouvant être utilisés avec.

R.A.V — Releasable Assault Vest: Cette veste constitue à la fois un gilet pare-balle et une chasuble d'assaut compatible Molle. Son originalité réside dans la présence d'une poignée d'extraction rapide.

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.

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.

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

Rear Sight — visée mécanique arrière d'une arme/réplique.

Red-dot — point rouge: une aide a la visée pour une acquisition plus rapide de la cible avec un Grand champ de vision, pas de grossissement, et un point rouge au milieu. L'avantage principal étant de pouvoir viser les deux yeux ouverts.

Regulator (HPA) — Régulateur HPA : dispositif qui réduit et stabilise la pression provenant de la bouteille à une pression de sortie adaptée au système. Respecter strictement les limites du fabricant.

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).

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

Rush — courir vers l'adversaire en tirant.

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

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".

↑ Retour au sommaire

S

S.A.P.I — Small Arm Protective Insert: plaques de blindage additionnelles qui se mettent dans la grande majorité des gilets pare balles ou vestes tactiques pare balles actuelles

S.O.C.O.M — Special Operative Command: Commandement d'Opérations Spéciales. Organisme de commandement militaire ou abréviation généralement

constaté en commentaire à un accessoire ou une réplique stipulant de la spécificité d'utilisation et de création du dit objet.

S.O.P.M.O.D — Special Operations Peculiar Modification: Il est destiné à uniformiser les armes et accessoires employés parmi les forces spéciales Américaines, les SOF (Forces d'opérations spéciales), notamment les SF (US Army Special Forces) et les SEAL (Sea, Air and Land, commandos de l'US Navy).

S.T.A.N.A.G — Appellation commune du standard STANAG 4172 qui rend inter-compatible les chargeurs dits "stanags" entre eux. Exemple :armalite, fnc, f2000, l85, etc.

Sage Green — Couleur Vert Sauge

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

Shims — rondelles de calages: rondelles métalliques de différentes épaisseurs (0.2mm, 0.5mm etc) se glissant entre l'engrenage et le bushing d'un aeg pour caler correctement les engrenages afin de limiter le jeu latéral.

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

Short stroking — Modification consistant à réduire la course du piston dans une gearbox, généralement en retirant ou en modifiant des dents selon une configuration précise. Elle change le cycle mécanique et demande une vérification complète.

SLP (Super Low Pressure) — Type de régulateur de bouteille HPA à basse pression de sortie. Il doit être associé à un circuit/régulateur explicitement compatible ; ne pas mélanger les systèmes au hasard.

SMG — (Sub Machine Gun) : arme automatique généralement courte (moins de 60 cm) avec une cadence de tir très élevée, conçue pour toute action rapprochée . En RS, ces armes emploient généralement des munitions d'armes de poing (9x19 mm parabellum ou .45 ACP pour la plupart).

SMG Sub-Machine Gun — Plus connu en France sous le nom de Pistolet Mitrailleur (PM) ou encore Mitraillette, ce type d'arme est apparu lors de la Première Guerre Mondiale. C'est une arme légère et automatique fonctionnant avec des balles de pistolet.

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").

Solenoid / Électrovanne — Composant électromécanique commandé par la FCU dans un système HPA ; il ouvre et ferme le passage de l'air selon le cycle prévu.

Spring — Réplique devant être rechargée après chaque tir manuellement. Ce sont généralement des répliques bas de gammes et donc peu coûteuses. Excepté les Bolts

Spring (en français "ressort") — modèles basiques et bons marché, tirant au coup-par-coup et devant etre 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. De nombreuses répliques de fusils à pompe fonctionnent aussi sur ce principe, leur utilité en combat rapproché venant de leur faible puissance, elles conservent ainsi l'appellation "spring", et ce même si certains modèles évolués tirent des grappes de billes (donnant un effet "chevrotine" proche d'un vrai fusil à pompe).

Spring guide — pièce interne, en forme de cône, sur laquel le ressort est placé et qui fait office de... guide. Ba vi.

Steel — acier : voir RS.

Sélecteur — sélecteur de tir. Bouton placé sur la réplique pour changer le mode de tir (coup par coup, deux par deux, trois par trois, rafale ou sécurité).

↑ Retour au sommaire

T

T.R.U. — Tactical Response Uniform: coupe spécifique d'une tenue de combat de l'US Army autre que ACU ou BDU.

Tamiya — marque japonaise de maquettes plastiques, de modèles radiocommandés et de matériel de modélisme. N'est utilisé en Airsoft que pour ses bombes de peinture acrylique ou la connectique liée aux batteries utilisé en radiocommande.

TAN — couleur Sable.

Tappet plate — pièce en plastique, qui sert à bouger le nozzle et qui est entrainé par les engrenages.

TDC (Top Dead Center) — Méthode de réglage du hop-up par le dessus du bloc. Elle applique la pression de façon plus verticale ; sa conception varie selon les blocs.

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.

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 préfèreront 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.

Trigger response — Réactivité de détente : délai entre l'action sur la détente et le départ du tir. Elle dépend de l'électronique, de la batterie, du moteur, de la mécanique et des réglages.

↑ Retour au sommaire

U

UCP — Universal Camouflage Pattern. (voir ARPAT)

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 — action qui désigne le fait de changer les pièces interne d'une réplique afin de la rendre plus performante et/ou de gagner en puissance

↑ Retour au sommaire

V

Vitesse — La vitesse d'une bille dans une direction donnée.

↑ Retour au sommaire

W

Weaver Rail — un système de rail plus ancien par rapport à la nouvelle norme RIS présentant des encoches de différentes tailles.

↑ Retour au sommaire

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.

↑ Retour au sommaire