

Règlement ACP

Version 5.1.0 – 23/07/2026



<http://www.acp-rules.org>
<https://www.facebook.com/groupeACP>

Le « Règlement ACP », rédigé par le « Groupe ACP », est mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons suivante :

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International



Le règlement ACP V5 introduit de nombreuses modifications par rapport au règlement V4. Nous vous invitons à le consulter

Règlement ACP v5.1.0

<http://www.acp-rules.org/>
<https://www.facebook.com/groupeACP>

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



Préface

Après plusieurs mois de réflexion, d'échanges, de tests terrain et de travail collaboratif, nous sommes heureux de vous présenter la version 5 du règlement ACP.

Cette évolution n'aurait pas été possible sans l'implication, les retours d'expérience et la confiance accordée par les équipes qui nous accompagnent depuis de nombreuses années. Nous tenons à remercier chaleureusement les membres du groupe DIL, de la Section Bravo-Airsoft-Milsim, des Taipans, Chouka - Team IS38 Milsim, IRG et des Komando Phénix pour leur participation active à cette nouvelle version.

Un remerciement tout particulier à Titou, Skywalker, Well et Benounn, qui ont rejoint le staff ACP ces derniers mois. Leur investissement, leurs idées, leur regard critique et leur engagement ont largement contribué à enrichir et faire évoluer ce projet.

Cette V5 est le fruit d'un travail collectif. Elle n'a pas vocation à imposer une vision unique du jeu, mais à proposer un ensemble d'outils permettant aux organisateurs et aux joueurs de construire des événements toujours plus cohérents, immersifs et adaptés à leurs besoins.

Merci à tous ceux qui font vivre l'ACP, sur le terrain comme en dehors, par leurs retours, leurs suggestions et leur implication.

Le staff est bien sûr à l'écoute des retours de tous et nous pourrions mettre en place des évolutions rapides si besoin.

L'aventure continue.

Le Staff ACP

Règlement ACP v5.1.0

<http://www.acp-rules.org/>

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

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



Sommaire

Préface.....	2
Préambule.....	5
I / Éléments de sécurité.....	6
A / Protection oculaire.....	6
B / Trousse de secours (soins réels).....	6
C / Matériel de signalisation.....	6
D / Safe word.....	6
II / Règles d'engagement, de touches et de soins.....	7
A / Règles d'engagement.....	7
1 / État d'Esprit.....	7
2 / Distance.....	7
3 / Surface.....	7
B / Règles de touches et de soin.....	7
1 / Introduction.....	7
2 / Touche.....	8
3 / Règles de touches.....	8
a / Touches létales / PAX neutralisé.....	8
b / Touches aux membres.....	9
c / Protection balistique.....	10
d / Tableau récapitulatif.....	10
C / Touche sur sac ou sur réplique.....	11
1 / Touche sur sac transporté par l'opérateur.....	11
2 / Touche sur réplique (un ou plusieurs impacts).....	11
D / Attaque d'un camp.....	11
F / Règle de fouille.....	12
Etat d'esprit.....	12
Restrictions.....	12
Refus de fouille.....	12
III / Matériel.....	13
A / Répliques.....	13
1 / Puissance :.....	13
2 / Répliques d'assaut.....	13
3 / Répliques d'appui.....	13
B / Emport de consommable sur l'Homme.....	14

Règlement ACP v5.1.0

<http://www.acp-rules.org/>

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

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



1 / Chargeurs.....	14
2 / Billes en vrac (en complément des chargeurs).....	14
3 / Gaz et batteries.....	14
C / Emport de consommable en véhicule engagé au combat.....	14
D / Grenades à main et grenade 40mm, fonctionnant au Gaz, au Co2 ou par système pyrotechnique.....	14
1 / Flash et frag.....	14
3 / Mise en œuvre.....	15
4 / Interdiction de rechargement.....	15
E / Drones et appareils de reconnaissance.....	15
F / Boucliers.....	15
1 / Bouclier individuel.....	15
2 / Bouclier collectif.....	16
3 / Dégâts causés par les grenades.....	16
IV / Véhicules.....	17
A / Identification.....	17
1 / Véhicule en jeu non engageable.....	17
2 / Véhicule en jeu engageable.....	17
3 / Véhicule orga.....	18
B / INTERCEPTION VÉHICULE.....	18
1 / Véhicule léger.....	18
2 / Autre type de véhicule.....	18
C / DESTRUCTION VÉHICULE.....	18
1 / Véhicule léger.....	18
2 / Autre type de véhicule.....	18
D / Sécurité.....	19
Changelogs.....	20
Annexe.....	21

Préambule

Le règlement ACP V5 constitue une refonte complète des versions précédentes afin de s'adapter à l'évolution des OP. Il propose un cadre destiné principalement aux événements airsoft milsim, tout en restant utilisable par toute association, équipe ou organisation souhaitant s'appuyer sur ses règles, qu'elle pratique ou non le milsim.

Ce règlement encadre l'utilisation du matériel ainsi que les actions de jeu, en recherchant un équilibre entre réalisme, immersion et jouabilité. Son application repose sur un ensemble de consignes techniques et comportementales auxquelles chaque participant adhère pleinement. Le non-respect de ces règles peut entraîner des sanctions décidées par l'organisation.

Le règlement ACP doit ainsi être considéré comme un outil de jeu et d'organisation, tandis que la mentalité et la philosophie ACP reposent avant tout sur une attitude responsable, immersive et un esprit collectif.

Bonne OP à tous.

Règlement ACP v5.1.0

<http://www.acp-rules.org/>

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

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



I / Éléments de sécurité

A / Protection oculaire

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

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

B / Trousse de secours (soins réels)

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

C / Matériel de signalisation

Chaque participant doit avoir sur lui les éléments de signalisation de sécurité suivants:

- Element de signalisation personnel, type "Gilet jaune", "Dead Red Flag", etc
- Téléphone portable
- Sifflet
- Cyalume
- Lampe

D / Safe word

Afin que le RP puisse atteindre une bonne intensité tout en garantissant de ne pas confondre une véritable situation d'urgence avec de la "comédie", un mot de passe est prévu : **"BABYLONE"**.

Celui-ci, une fois prononcé, suspend toutes actions et permet de faire une différence immédiate entre interprétation et problème véritable.

Règlement ACP v5.1.0

<http://www.acp-rules.org/>

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

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



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

A / Règles d'engagement

1 / État d'Esprit

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

2 / Distance

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

3 / Surface

Toutes les surfaces de touche sont autorisées.

B / Règles de touches et de soin

1 / Introduction

Les règles de touche et de soin ont beaucoup évolué sur l'ACP V5, afin de se rapprocher de la réalité et donner un rôle plus prépondérant au rôle de MEDIC/SAN.

Afin de **ne pas imposer** aux équipes **la manière dont elles souhaitent prendre en charge leurs blessés**, le règlement impose des contraintes communes et des temps de soins minimum. Chaque équipe peut ainsi choisir son niveau de simulation sur la prise en charge d'un blessé.

Le règlement v5 introduit 2 règlements lié aux touches, que l'organisateur d'un évènement pourra choisir :

Règles de touche LIGHT	Règles de touche HARD
- Permet la remise en jeu d'un membre touché - Facilite le déplacement de blessé	- Ne permet pas la remise en jeu d'un membre touché

Règlement ACP v5.1.0

<http://www.acp-rules.org/>

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

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



2 / Touche

Une touche est un l'impact d'une bille sur un PAX ou son équipement. Une rafale de 3 billes qui impacte un PAX doit donc être considérée comme 3 touches distinctes.

3 / Règles de touches

a / Touches létales / PAX neutralisé

Introduit dans l'ACP V5, la notion de "blessé lourd" est présente pour apporter plus de roleplay et de réalisme pour ceux qui le souhaitent. Un blessé lourd peut ainsi jouer les conséquences de sa blessure, imposant à son équipe à l'évacuer. L'important ici est qu'être mort ou blessé lourd a la même finalité : vous êtes neutralisé, et ne pouvez donc plus combattre avant recyclage.

Une bille à la tête, au buste ou au dos sans port de protection balistique neutralise définitivement le PAX touché, ne permettant plus son retour en jeu jusqu'à recyclage.

En fonction de la zone de touche, un PAX neutralisé peut jouer le DCD ou le blessé lourd, nécessitant une prise en charge par son équipe.

Un opérateur neutralisé s'allonge au sol et reste sur place. S'il n'est pas pris en charge par son équipe, il restera sur place jusqu'à la fin de l'action en cours, avant de pouvoir mettre en place son élément de signalisation personnel ("Gilet jaune", "Dead Red Flag", etc) et d'allumer sa lumière rouge, puis se diriger vers la zone dédiée aux pax neutralisés.

Avant de faire mouvement, le PAX neutralisé veillera à ne pas gêner les manœuvres en place. Pendant le laps de temps durant lequel il est au sol, il est à la disposition de son ennemi pour une éventuelle fouille de son emport (cf. La Fouille).

Règles de touche LIGHT	Règles de touche HARD
- Un PAX neutralisé est ambulateur après prise en charge par son équipe	- Un PAX neutralisé est non ambulateur après prise en charge par son équipe - Doit être transporté par son équipe (brancardage, véhicule, etc) S'il est abandonné par son équipe : - Se déplace après action vers la zone de recyclage

b / Touches aux membres

Une touche au bras ou à la jambe neutralise le membre touché, et entraîne une hémorragie. Le pax applique la contrainte liée à sa blessure. Tout autre impact n'a pas d'effet aggravant : le membre reste neutralisé et hémorragique.

Contraintes :

- **Blessure de la main à l'épaule** : bras et mains inutilisables, ni saisi ni appui
- **Blessure de la hanche au pied** : jambes et pieds inutilisables, ni poussé ni appui.

Afin de stopper l'hémorragie, le PAX touché devra appliquer un garrot ou un pansement compressif dans les 2 minutes ayant suivies la première touche. A défaut, il est considéré comme DCD par hémorragie (cf. paragraphe PAX neutralisé)

L'application du garrot ou du pansement compressif peut être fait par le PAX lui-même, ou tout joueur (allié ou ennemi).

Le PAX touché ne peut pas se déplacer seul avant une prise en charge MÉDIC. Il peut être aidé par tout joueur pour se déplacer, en appliquant les contraintes liées à la touche reçue.

Prise en charge MÉDIC

Après toute touche non létale dont l'hémorragie a été stoppée dans le délai de 2 minutes, une prise en charge d'au moins 10 minutes par le MEDIC est obligatoire.

D'un point de vue simulation, l'idée est de simuler un protocole MARCHE, que les équipes peuvent dérouler si elles le souhaitent durant ces 10 minutes.

D'un point de vue jeu, cela permet de ralentir l'action et d'appliquer une contrainte à l'équipe ayant subi une touche.

Récapitulatif

Après arrêt de l'hémorragie en moins de 2 minutes :

Règles de touche LIGHT	Règles de touche HARD
1ère neutralisation - Une prise en charge d'au moins 10 minutes par le MEDIC est obligatoire	1ère neutralisation - Une prise en charge d'au moins 10 minutes par le MEDIC est obligatoire

Règlement ACP v5.1.0

<http://www.acp-rules.org/>

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

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



- Après le soin 10 minutes, le PAX retrouve l'usage de son membre et peut de nouveau se déplacer seul - Le garrot ou le pansement doit rester en place	- Après le contrôle de 10 minutes, le PAX peut être déplacé, ou se déplacer - La contrainte liée à la touche RESTE
2ème neutralisation Si un membre soigné et de nouveau touché : - Pose d'un nouveau garrot ou pansement compressif en moins de 2 minutes - Une prise en charge d'au moins 10 minutes par le MEDIC est obligatoire - La contrainte liée à la touche RESTE	2ème neutralisation - Pas d'aggravation, le membre étant déjà neutralisé et inutilisable

c / Protection balistique

Un gilet pare-balle ou ciras (plaques factices obligatoires) permet d'être touché deux fois sur la zone protégée, la troisième balle est létale.

Un casque permet d'être touché une fois sur la zone protégée, la seconde balle est létale.

Toutefois, à chaque balle reçue le pax ira au sol pour simuler l'impact, et devra subir un contrôle par un équipier pour pouvoir reprendre le jeu.

En attendant le check, le PAX touché est désorienté / sonné, et ne peut donc plus combattre à pleine capacité.

D'un point de vue simulation, cela permet de simuler la vérification qu'il n'y a pas de lésion.

D'un point de vue jeu, cela permet de ralentir l'action et d'appliquer une contrainte au PAX ayant subi une touche, sans le sortir du jeu.

**Un check de 5 minutes doit être effectué avant toute reprise active de l'action.
Il peut être fait par l'importe quel PAX (MÉDIC ou non).**

Une rafale de trois billes sur la protection doit être considérée comme 3 touches distinctes : les 2 premières sont "arrêtées" par la protection, la 3ème impacte directement le PAX, qui devra appliquer la contrainte liée à une touche directe.

Règlement ACP v5.1.0

<http://www.acp-rules.org/>

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

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



d / Tableau récapitulatif

Action	Effet attendu	Règles LIGHT	Règles HARD
Touche létale	PAX définitivement neutralisé (DCD ou blessé lourd)	PAX ambulatoire après prise en charge	PAX non ambulatoire après prise en charge
1ère touche membre	Membre neutralisé et hémorragie	- Stabilisation par garrot ou compressif sous 2 minutes - Check médic 10 minutes pour permettre un déplacement - Récupère l'usage de son membre	- Stabilisation par garrot ou compressif sous 2 minutes - Check médic 10 minutes pour permettre un déplacement - MEMBRE RESTE NEUTRALISÉ
2eme touche membre après soin	Membre neutralisé et hémorragie	- Stabilisation par garrot ou compressif sous 2 minutes - Check médic 10 minutes pour permettre un déplacement - MEMBRE RESTE NEUTRALISÉ	<i>Pas d'aggravation, le membre ayant été garroté</i>
Touche protection balistique	Personnel ayant subi un choc	- Check MEDIC 5 minutes avant reprise	- Check MEDIC 5 minutes avant reprise
Déplacement d'un PAX neutralisé		PAX ambulatoire Ne peut plus prendre part à des actions jusqu'à recyclage	PAX non ambulatoire Doit être transporté par son groupe (brancardage, véhicule, etc)

Règlement ACP v5.1.0

<http://www.acp-rules.org/>

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

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



C / Touche sur sac ou sur réplique

1 / Touche sur sac transporté par l'opérateur

N'entraîne ni blessure, ni élimination.

2 / Touche sur réplique (un ou plusieurs impacts)

Rend la réplique inutilisable jusqu'au finex, ou jusqu'au recyclage de la réplique à la discrétion de l'organisation de l'événement.

D / Attaque d'un camp

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

Règlement ACP v5.1.0

<http://www.acp-rules.org/>

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

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



F / Règle de fouille

Etat d'esprit

La fouille de tout PAX est autorisée, et vous avez la possibilité d'accéder à l'ensemble de l'équipement sauf refus explicite (cf. Refus de fouille).

La fouille d'un PAX et de son équipement doit se faire au plus proche du réalisme, dans le respect de son intégrité physique, de son intimité et dans la limite de certaines exclusions.

Votre rôle de participant se limite à la fouille, l'exploitation terrain et la collecte d'informations.

Cependant, l'analyse, l'extraction et l'exploitation des informations est, comme dans la réalité, dévolu à des groupes spécialisés : vous n'avez donc pas à fouiller dans un téléphone ou un système électronique, sauf autorisation de l'organisateur.

Restrictions

Tout sac marqué NO-PLAY ou BABYLONE est un sac qui ne peut être ouvert et exploité. Il ne doit cependant contenir aucun matériel utile au jeu.

Afin de ne pas séparer un PAX de son matériel (réplique, appareil électronique, etc), **une photo d'un matériel est considérée comme la preuve de sa récupération virtuelle**, dans la limite de votre capacité à le transporter (vous ne pouvez pas arriver seul avec la photo de 10 répliques).

Le déverrouillage d'un appareil électronique est autorisé si l'appareil n'est pas sécurisé, vous permettant de le prendre en photo afin de valider son accès.

Sa fouille est cependant strictement interdite.

Le vol de nourriture, d'eau, et de tout matériel est strictement interdit.

Refus de fouille

Un PAX a la possibilité de refuser tout ou partie d'une fouille, en annonçant clairement et explicitement aux personnes effectuant la fouille son refus. Il doit cependant, en cas de refus, transmettre tous les documents dont il dispose en lien avec l'événement, et permettre la prise en photo de son téléphone et de sa radio afin d'assurer une fouille jugée comme réussie.

Règlement ACP v5.1.0

<http://www.acp-rules.org/>

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

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



III / Matériel

A / Répliques

1 / Puissance :

La puissance maximale autorisée est de 2 joules, conformément à la réglementation Française.

2 / Répliques d'assaut

Chargeur amovible standard (pas d'ammo-box) approvisionné à la capacité réelle de l'arme répliquée.

Un ajout de 10 billes pour les répliques perdant des billes à chaque rechargement est toléré.

NB : En cas d'utilisation de réplique de fusil à pompe tirant 3 billes en 1 coup, cela correspond à 1 seule touche.

3 / Répliques d'appui

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

Étant donné les difficultés liées au changement d'ammo-box sur certaines répliques, il est possible :

- D'employer une seule ammo-box (fixée à la réplique), et d'utiliser des sachets de 100 ou 200 billes pour le transport et le réapprovisionnement. Les limites de quantité restent identiques.
NB : Si l'opérateur souhaite procéder à un rechargement anticipé, il devra vider la box avant d'y verser un nouveau sachet.
- D'utiliser des chargeurs d'AEG, en conservant l'ammo-box sur la réplique

B / Emport de consommable sur l'Homme

1 / Chargeurs

L'emport de chargeur n'est pas limité.

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

- Réplique de poing : 25 billes
- Réplique de fusil d'assaut : 150 billes
- Réplique de fusil de sniper : 25 billes
- Réplique d'appui : 400 billes (conditionnées en sachet de 100 ou 200)

3 / Gaz et batteries

Emport illimité

C / Emport de consommable en véhicule engagé au combat

L'emport de bille, de gaz, de batteries et de chargeurs est illimité dans les véhicules en jeu.

D / Grenades à main et grenade 40mm, fonctionnant au Gaz, au Co2 ou par système pyrotechnique

Obligatoirement issues du commerce et non modifiées, à la norme CE.

Le poids, la taille et forme de la grenade doit être proche du réel (type "pétards à mèche" interdit).

Un usage modéré et dans le respect de l'intégrité individuelle est obligatoire.

1 / Flash et frag

Une grenade neutralise 5 secondes dans la pièce ou dans un rayon de 5 mètres, à cause du souffle.

Les personnes subissant cet effet s'efforceront d'avoir un rôleplay adapté.

Les personnes subissant un ou plusieurs impacts liés à la détonation doivent appliquer les contraintes de touches des zones qui auront été impactées.

Règlement ACP v5.1.0

<http://www.acp-rules.org/>

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

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



3 / Mise en œuvre

Il est de la responsabilité de l'organisation de l'événement de définir le cadre d'utilisation de ces outils (contraintes liées au terrain, aux horaires, etc).

Il est OBLIGATOIRE de crier "GRENADE !" avant chaque lancer de grenade à main, afin de permettre aux autres joueurs de se protéger les oreilles si nécessaire.

L'usage des grenades / fumigènes dans les véhicules est **INTERDIT**.

Pour les 40mm propulsant un projectile solide type Taginn (autre que des billes), le tir devra se faire en cloche, les tirs tendus en direction d'un véhicule ou du personnel sont **INTERDIT**.

4 / Interdiction de rechargement

Les grenades rechargeables du type TORNADO ou fonctionnant avec des cartouches à blanc ne sont pas rechargeables sur le terrain.

E / Drones et appareils de reconnaissance

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

- Le tir n'est pas autorisé depuis ou vers les drones ou modèles réduits radio-commandés.
- L'opérateur devra maintenir son matériel à une altitude suffisante pour éviter les potentielles collisions avec l'environnement et éviter le survol des personnels alentour.
- Le largage de matériel depuis un drone est **INTERDIT**, conformément à la législation.

F / Boucliers

Tout bouclier balistique doit avoir la taille et l'opacité du bouclier réel qu'il reproduit, ainsi qu'un poids approchant.

1 / Bouclier individuel

Un bouclier individuel est un bouclier utilisé par un PAX pour se protéger personnellement, et lui permettant d'utiliser une réplique.
Par exemple : les boucliers de type KNIGHT SHIELD.

Règlement ACP v5.1.0

<http://www.acp-rules.org/>

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

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



Ces boucliers ont une capacité d'absorption de 5 impacts. Les impacts suivants blessent l'utilisateur au bras porteur.

2 / Bouclier collectif

Un bouclier collectif est un bouclier utilisé par un PAX pour se protéger lui-même et des équipiers, et ne lui permettant pas d'utiliser une réplique, ou de manière très limitée.

Par exemple : les boucliers TenCate

Ces boucliers ont une capacité d'absorption de 20 impacts.

3 / Dégâts causés par les grenades

- Grenade à main lancée devant le bouclier : marquer un arrêt de progression de 10 secondes.
Aucun dommage sur le bouclier.
- Grenade moscart en tir direct sur le bouclier : marquer un arrêt de progression de 20 secondes. Aucun dommage sur le bouclier ou le porteur.

Les impacts direct de projectile sur le porteur ou sur un PAX derrière le bouclier (par exemple sous le bouclier, bouclier ne protégeant que le haut de corps, etc) entraînent la blessure aux zones impactées.

- Grenade auto-propulsée (ogive 40mm type TAGINN obligatoirement tirée depuis une réplique de RPG/AT, assimilée à une roquette) en tir direct : destruction du bouclier et du porteur.

Règlement ACP v5.1.0

<http://www.acp-rules.org/>

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

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



IV / Véhicules

Le règlement ACP introduit une grosse évolution et une simplification liée aux véhicules.

L'état d'esprit de la V5 est de traiter un véhicule comme il est vu : un 4x4 est un 4x4.

A / Véhicule en jeu

Un véhicule en jeu, ou “jouable”, est un véhicule qui participe de manière active au jeu. Les participants peuvent donc interagir avec lui : un véhicule en jeu peut être intercepté (cf. Interception véhicule), détruit (cf. Destruction véhicule), accédé (si ouvert), fouillé (sans dégradation), etc.

Tout véhicule en jeu doit **forcément être identifiable** (cf. Identification).

L'utilisation d'un véhicule en jeu sans autorisation du propriétaire est interdite.

B / Identification

Tout véhicule est considéré comme **non en jeu**, sauf s'il est clairement identifié et marqué comme tel.

Le règlement V5 introduit des marqueurs permettant d'indiquer si un véhicule est en jeu, qui doivent être positionnés aux 4 côtés du véhicule (disponibles en annexe).

L'idée de ces logo et d'être facilement identifiable, de jour comme de nuit, et très facile à faire en moyen dégradé au moyen d'une feuille A4 et d'un feutre noir.

1 / Véhicule en jeu non engageable

Un véhicule en jeu “non engageable” est un véhicule en jeu qui ne doit pas recevoir de projectiles pouvant l'abîmer (billes, etc).

Les projectile 40mm en mousse, qui n'abîment pas le véhicule, sont tolérés pour sa destruction à distance (cf. Destruction véhicule).

Toute autre interaction avec le véhicule reste possible.

Un véhicule non engageable interdit également à ses occupants, intérieur ou extérieur, d'engager.

Règlement ACP v5.1.0

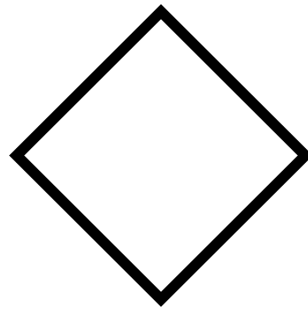
<http://www.acp-rules.org/>

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

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



Le logo d'un véhicule en jeu non engageable est un losange blanc encadré de noir.

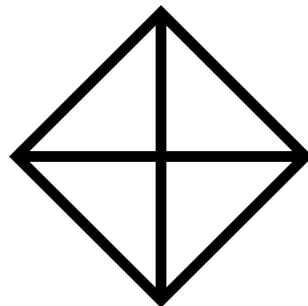


2 / Véhicule en jeu engageable

Un véhicule en jeu engageable est un véhicule en jeu qui peut recevoir des projectiles (40mm, billes, etc).

Un véhicule engageable permet à des occupants intérieurs ou extérieurs d'engager.

Le logo d'un véhicule en jeu et engageable est un losange blanc encadré de noir, rempli par une croix.



Note : un véhicule disposant d'une tourelle montée est obligatoirement engageable.

3 / Véhicule orga

Les véhicules orga ne sont pas des véhicules en jeu.
Ils n'ont donc pas de logo, et sont de plus marqué par :

- WARNING
- GILET JAUNE RETRO
- GYRO ORANGE (optionnel)

Règlement ACP v5.1.0

<http://www.acp-rules.org/>

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

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



C / INTERCEPTION VÉHICULE

Une interception de véhicule ne doit se faire que sur un véhicule en jeu.

La majorité des véhicules utilisés dans des événements MilSim sont des véhicules légers de type 4x4 ou buggy. L'interception de ces derniers est liée à la réalité du véhicule.

1 / Véhicule léger

Un véhicule en jeu de type 4x4 ou buggy non blindé est donc interceptable via :

- La menace par tout type de réplique et « calibre » à l'avant du véhicule, entraînant l'arrêt obligatoire du VL

2 / Autre type de véhicule

Si d'autres types de véhicule sont utilisés lors d'un événement, il est de la responsabilité de l'organisateur de proposer aux participants au moins un moyen d'immobilisation.

D / DESTRUCTION VÉHICULE

Une destruction de véhicule ne doit se faire que sur un véhicule en jeu.

1 / Véhicule léger

Avec un lance-grenade 40mm, équipé d'une cartouche à gaz sans billes et d'une balle ou roquette en mousse. Le conducteur DOIT s'arrêter et NE DOIS PAS forcer le passage ; Destruction totale du véhicule et de ses occupants (validé uniquement lorsque bien visible par le conducteur).

Pour un véhicule arrêté et accessible directement à pied, la détonation d'une grenade offensive ou défensive à sa proximité immédiate simule sa destruction, doublé si nécessaire d'un marquage "détruit" au feutre sur son losange d'identification côté conducteur.

2 / Autre type de véhicule

Si d'autres types de véhicule sont utilisés lors d'un événement, il est de la responsabilité de l'organisateur de proposer aux participants un moyen de destruction du véhicule.

Règlement ACP v5.1.0

<http://www.acp-rules.org/>

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

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



E / Sécurité

Pour des raisons évidentes de sécurité, les véhicules en jeu ne doivent pas dépasser les 30 km/h afin de permettre des interceptions en sécurité.

Sur route ouverte (voie publique), le respect du code de la route est bien évidemment obligatoire.

Règlement ACP v5.1.0

<http://www.acp-rules.org/>

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

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



Changelogs

Liste des changements

V5.0 (06/06/2026)	
Refonte	Refonte globale du règlement ACP
V5.1.0 (23/07/2026)	
Touches aux membres	- Ajout de l'impossibilité pour un PAX blessé de se déplacer seul - Ajout d'un paragraphe pour expliquer la "prise en charge MÉDIC après une touche non létale"
Protection balistique	- Le check est permis par tout PAX - Précision du comportement d'un PAX touché avant le check
Précision sur le bloc "véhicule"	- définition du terme "véhicule en jeu" - ajout de détails sur les véhicules en jeu non engageables - ajout de détails sur les véhicules en jeu engageables - Corrections mineurs sur l'interception de véhicule - Corrections sur la destruction de véhicule
Complétion "PAX neutralisé"	- Précision concernant le "PAX neutralisé" - Remplacement du terme "gilet jaune" par "élément de signalisation personnel" pour englober les dead flag ou autre - Ajout de la lampe rouge lors du déplacement hors jeu d'un PAX neutralisé

Règlement ACP v5.1.0

<http://www.acp-rules.org/>

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

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



Annexe

- Fiche récap règles de touche LIGHT
- Fiche récap règles de touche HARD
- Marquage véhicule en jeu non engageable
- Marquage véhicule en jeu engageable

Règlement ACP v5.1.0

<http://www.acp-rules.org/>

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

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





RÈGLES DE TOUCHE — LIGHT

Schéma décisionnel · prise en charge des blessés ·
MilSim ACP v5.1

Fiche A4 · Recto

Imprimable couleur ou N&B

Réf. règlement v5.1

Principe LIGHT : permet la **remise en jeu** d'un membre soigné et facilite le déplacement du blessé. Le PAX neutralisé reste **ambulatoire** jusqu'à la zone dédiée. Privilégier la fluidité du jeu tout en imposant la prise en charge MEDIC.

DÉLAIS CLÉS

2min

Garrot ou compressif

Pose après touche membre
Sinon → DCD

10min

Check MEDIC

Soin d'un membre touché
Récupère l'usage

5min

Check tout PAX

Après impact gilet
Avant reprise active



TÊTE · BUSTE · DOS

1 **Touche létale** reçue sur zone non protégée.

2 Le PAX **s'allonge** et reste sur place. Disponible pour fouille.

3 À la **fin de l'action**, enfiler le gilet jaune.

✗ **PAX ambulatoire** — rejoint la zone dédiée jusqu'au recyclage.

LIGHT Le PAX se déplace **par ses propres moyens**. Aucun brancardage requis.



BRAS OU JAMBE

1 **Membre neutralisé** + hémorragie. Contraintes appliquées.

? **Garrot ou compressif posé sous 2 minutes ?**

OUI
Hémorragie stoppée

NON
PAX considéré DCD

Le PAX **ne se déplace pas seul** jusqu'à la fin du check MEDIC.

2 **Check MEDIC 10 min** obligatoire pendant la prise en charge.

✓ **Membre retrouve son usage.**
Garrot reste posé. Reprise active.

LIGHT 2ème touche après soin → nouveau garrot 2 min + nouveau check 10 min. **Membre reste neutralisé** : la contrainte est définitive.



PROTECTION BALISTIQUE

1 Bille n°1 ou n°2 sur la **zone protégée** (gilet, plaques, casque).

2 Au sol pour simuler l'impact. Joue le **sonné / désorienté**.

3 **Check 5 min** par **n'importe quel PAX** (MEDIC non requis) avant reprise.

? **3ème bille reçue ?**

OUI
Impact direct létal

NON
Reprend le jeu

! **3ème bille → bascule sur branche létale ou membre selon zone.**

RAFALE Une rafale de 3 billes = **3 touches distinctes** : 2 absorbées, la 3ème impacte directement le PAX.



RÈGLES DE TOUCHE — HARD

Schéma décisionnel · prise en charge des blessés ·
MilSim ACP v5.1

Fiche A4 · Recto

Imprimable couleur ou N&B

Réf. règlement v5.1

Principe HARD : ne permet **pas la remise en jeu** d'un membre touché. PAX neutralisé **non ambulateur** — son équipe doit l'évacuer (brancardage, véhicule). Simulation exigeante : la blessure pèse sur la manœuvre tactique.

DÉLAIS CLÉS

2min

Garrot ou compressif

Pose après touche membre
Sinon → DCD

10min

Check MEDIC

Permet le déplacement
Membre reste neutralisé

5min

Check tout PAX

Après impact gilet
Avant reprise active



TÊTE · BUSTE · DOS

1 **Touche létale** reçue sur zone non protégée.

2 Le PAX **s'allonge** et reste sur place. Disponible pour fouille.

3 PAX **non ambulateur** — ne se déplace pas seul.

Évacuation par son groupe :
brancardage ou véhicule
obligatoire.

HARD L'équipe paie le coût
tactique : **2 PAX minimum** mobilisés
pour brancarder un blessé lourd vers
la zone de recyclage.



BRAS OU JAMBE

1 **Membre neutralisé + hémorragie.**
Contraintes appliquées.

? **Garrot ou compressif posé sous
2 minutes ?**

OUI

Hémorragie
stoppée

NON

PAX considéré
DCD

Le PAX **ne se déplace pas seul** jusqu'à
la fin du check MEDIC.

2 **Check MEDIC 10 min** obligatoire
pendant la prise en charge.

Déplacement autorisé (seul ou
porté). Membre reste
neutralisé : la contrainte
demeure.

HARD

2ème touche sur un membre
déjà garrotté → **pas d'aggravation.**
Le membre est déjà inutilisable.



PROTECTION BALISTIQUE

1 Bille n°1 ou n°2 sur la **zone
protégée** (gilet, plaques, casque).

2 Au sol pour simuler l'impact. Joue le
sonné / désorienté.

3 **Check 5 min** par **n'importe quel
PAX** (MEDIC non requis) avant
reprise.

? **3ème bille reçue ?**

OUI

Impact direct
létal

NON

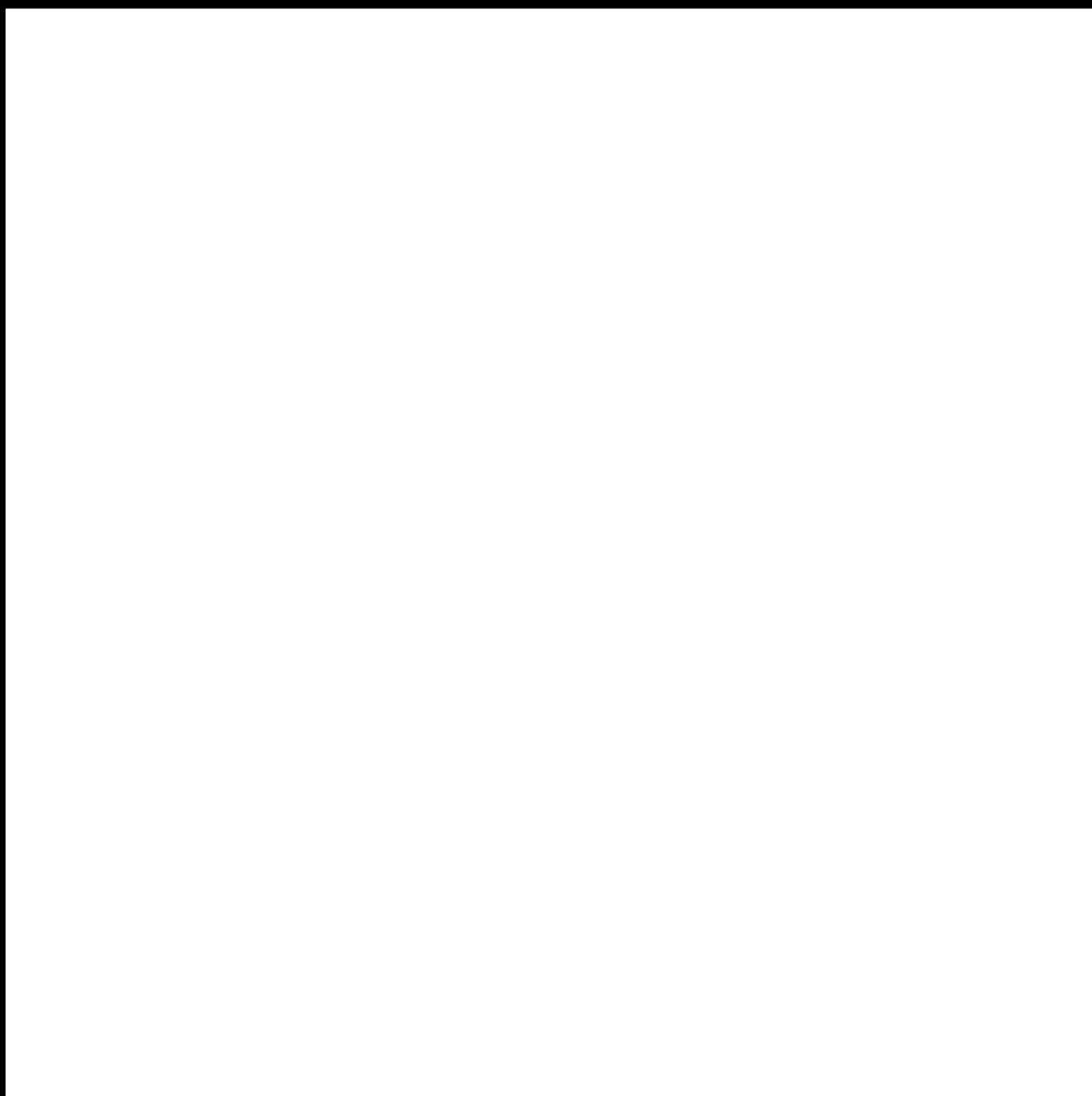
Reprend le jeu

3ème bille → **bascule sur
branche létale ou membre
selon zone.**

RAFALE

Une rafale de 3 billes = **3
touches distinctes** : 2 absorbées, la
3ème impacte directement le PAX.

MARQUAGE VEHICULE ACP V5
VEHICULE EN JEU NON ENGAGEABLE
A INSTALLER EN LOSANGE



MARQUAGE VEHICULE ACP V5
VEHICULE EN JEU ENGAGEABLE
A INSTALLER EN LOSANGE

