

I FRANCK



Quel est ton rôle dans l'équipe ?

Je suis en phase de recrutement. J'essaie de m'intégrer le mieux possible et de comprendre comment le groupe fonctionne. Je n'ai pas encore fait d'OP avec la Delta, seulement des trainings. J'ai hâte de commencer ! Et puis c'est en jouant face à une véritable opposition qu'on apprend le plus.

Le plus de la Delta ?

L'équipe joue dans un état d'esprit à la fois sérieux et posé. Je n'aime pas les joueurs qui se plaignent et qui râlent. C'est ce qui m'a fait quitter ma précédente équipe. J'ai rencontré la Delta sur le terrain, par hasard. J'ai joué une ou deux fois face à eux et j'ai été séduit par leur jeu en équipe, leur cohésion et leurs progressions. Les tenues aussi m'ont plu et je me suis dit que c'était pour moi. Je me suis présenté à eux et aujourd'hui je suis très motivé pour continuer avec la Delta.

I THIERRY



Quel est ton rôle dans l'équipe ?

Sur le terrain, je prends souvent le lead d'un groupe de cinq ou six Delta. Dog Patch o6 peut détacher cette escouade du groupe pour accomplir une mission précise. J'ai rejoint la Delta aux côtés de quelques joueurs avec lesquels je jouais auparavant. J'étais le plus âgé et je prenais souvent la tête du

groupe. Quand nous avons rejoint la Delta, Dog Patch o6 m'a proposé de garder ce statut.

Le plus de la Delta ?

J'ai découvert le milsim avec la Delta. Après quelques parties, j'ai constaté ce que cette philosophie de jeu apportait : jouer en équipe, tout donner pour réussir un objectif et prendre globalement plus de plaisir dans le jeu. Je pense qu'il y a une vraie plus-value. Au-delà du jeu, je me sens chez moi dans cette équipe. Elle est animée par un esprit de famille que nous essayons de perpétuer.

LA TEAM



MK18

Les répliques de la Delta

Comme souvent, c'est la M4 qui domine les débats au sein de cette team d'inspiration US. Voici le Type MK18, version Navy de la M4, de Julien.

HELL IN EUROPE



LE NUCLÉAIRE FRANÇAIS AUX MAINS DES TERRORISTES

Le capitalisme a vécu. Suite aux crises économiques successives du 21^{ème} siècle, de nombreuses voix se sont élevées contre l'économie de marché. L'autisme de la classe politique face aux revendications populaires a conduit à la radicalisation du mouvement. C'est en France que la situation est la plus critique : l'État est désorganisé face à la colère de la rue, la police et l'armée sont désertées en masse. Dans ce climat d'insurrection, les citoyens sont livrés à eux-mêmes et prompts à accepter les solutions les plus radicales. Beaucoup enragent contre les technocrates qui ont conduit le pays à la ruine et réclament la dictature du peuple. Le contexte est idéal pour qu'un groupe d'extrémistes communistes, baptisé Ordre Nouveau, sème le chaos et s'empare de plusieurs complexes nucléaires français. Nul ne sait ce que l'Ordre Nouveau souhaite faire de cet arsenal, ni même s'il a les capacités d'utiliser les missiles. L'armée nationale en déroute, seul un petit groupe de militaires est en mesure de s'opposer aux terroristes. Les États-Unis ne comptent pas laisser le sort de l'Europe se jouer sans eux. Un bataillon de Marines et des unités spéciales ont traversé l'Atlantique pour rétablir un semblant de stabilité... et éviter un incident nucléaire majeur. Comme en Ukraine quelques années auparavant, les Russes comptent bien profiter du désordre pour étendre leur influence. La poudrière est sur le point d'exploser. C'est l'enfer en Europe !

(Pitch inspiré du scénario original des Airsoft Guys 72)

Terrain : la forêt de Pré-en-Pail

Grand et physique. Voilà comment les joueurs de l'OP Hell in Europe ont décrit le terrain dégouté par l'association Airsoft Guys 72. La partie s'est jouée sur 140 hectares de forêt parcourus par de nombreux dévers. Les pentes étaient parfois vertigineuses et les jambes de certains s'en souviennent encore !



DOWNLOAD



L'équipe RED DOT est heureuse de vous offrir les photos de l'OP HELL IN EUROPE en haute définition. Comme ce magazine, elles sont soumises aux droits d'auteur et sont destinées à votre usage personnel.

Pour avoir toutes les photos de l'OP HELL IN EUROPE, télécharger les trois fichiers compressés ci-dessous !

FICHIER 1 **FICHIER 2** **FICHIER 3** **FICHIER 4**

** En cliquant sur un bouton vous lancerez le téléchargement du fichier via votre navigateur préféré pour qu'il soit enregistré sur votre ordinateur.*

PAF :
40 €

Date :
19 et 20 avril 2014

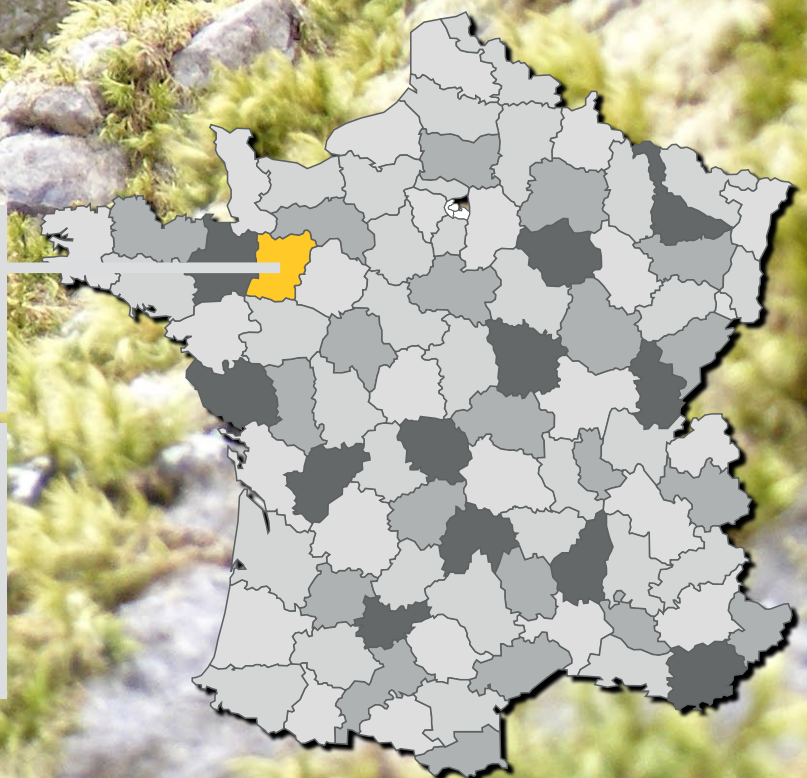
Lieu : Pré-en-Pail (53)

Joueurs : 80

Organisation : Airsoft Guys 72

Terrain :

140 hectares de forêt et de pistes





Un médic des Marines à l'œuvre.

ALLIANCE US ET FRANÇAIS

Les alliés de l'OTAN ont dû faire face à la menace terroriste. La force américaine était notamment constituée de Marines, dont le camouflage MARPAT a fait fureur dans la forêt de Pré-en-Pail. Les troupes françaises, en nombre limité, étaient elles aussi au rendez-vous.



« J'ai perdu mon chargeur juste ici, en A5. »





Les restes de l'armée française luttent sur leur sol.



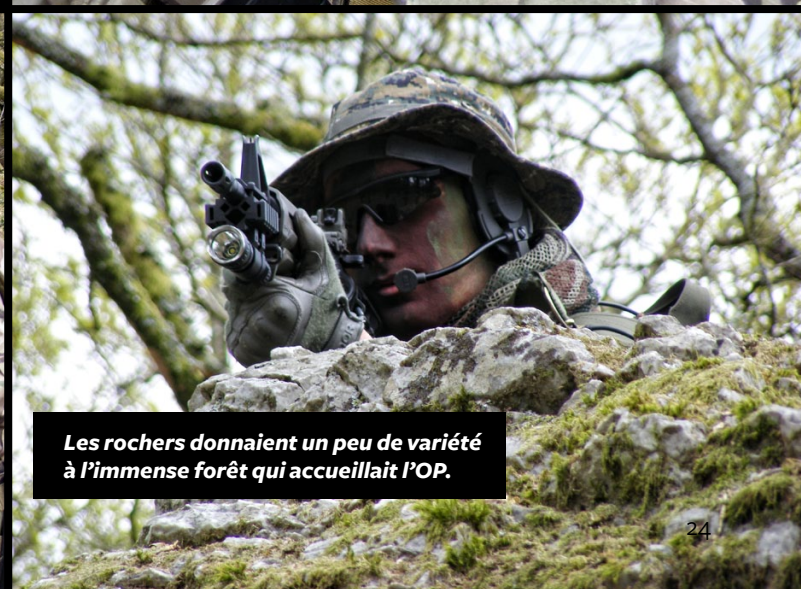
American Express.



Les temps sont durs pour l'armée française...



Les unités de forces spéciales opéraient en Multicam.



Les rochers donnaient un peu de variété à l'immense forêt qui accueillait l'OP.



« Direction de mon bras ! »



ALLIANCE RUSSES ET ORDRE NOUVEAU

Comme à l'accoutumée, les Russes avaient le mauvais rôle aux côtés des terroristes de l'Ordre Nouveau. Ces derniers portaient majoritairement des set-up de mercenaires. La chemise à carreaux avait le vent en poupe, notamment grâce à la team WOC.





Vous aussi, pensez à camoufler votre casquette.



*Fumer nuit gravement à la santé...
mais donne un vrai look mercenaire.*



*Ne pas s'endormir durant le briefing est
parfois une tâche difficile.*



*Comme souvent, les terroristes se sont
frottés aux missiles et autres explosifs.*

L'AVIS DES JOUEURS



Hell in Europe avait plusieurs atouts dans sa manche. D'abord, un terrain gigantesque qui permettait une grande variété de choix tactiques. Ensuite, des équipes motivées et bien préparées, à l'image de la WOC et d'Océane Airsoft. Enfin, une organisation pré-OP via Facebook qui a permis d'établir une chaîne de commandement relativement efficace dans chaque camp. Ces ingrédients ont permis aux joueurs motivés de passer un grand moment d'airsoft. Dommage que l'OP se soit arrêtée dans la nuit de samedi. Suite aux intempéries, la majeure partie des participants a quitté le champ de bataille. Ces défections ont conduit l'organisation à mettre un terme prématuré à la partie. La rubrique Interview de ce numéro fait écho à ce phénomène qui nuit au bon fonctionnement de nombreuses d'OP françaises.



Echarpe-filet CE

Gilet MHV Condor

Ensemble MARPAT Propper

M4 MOE

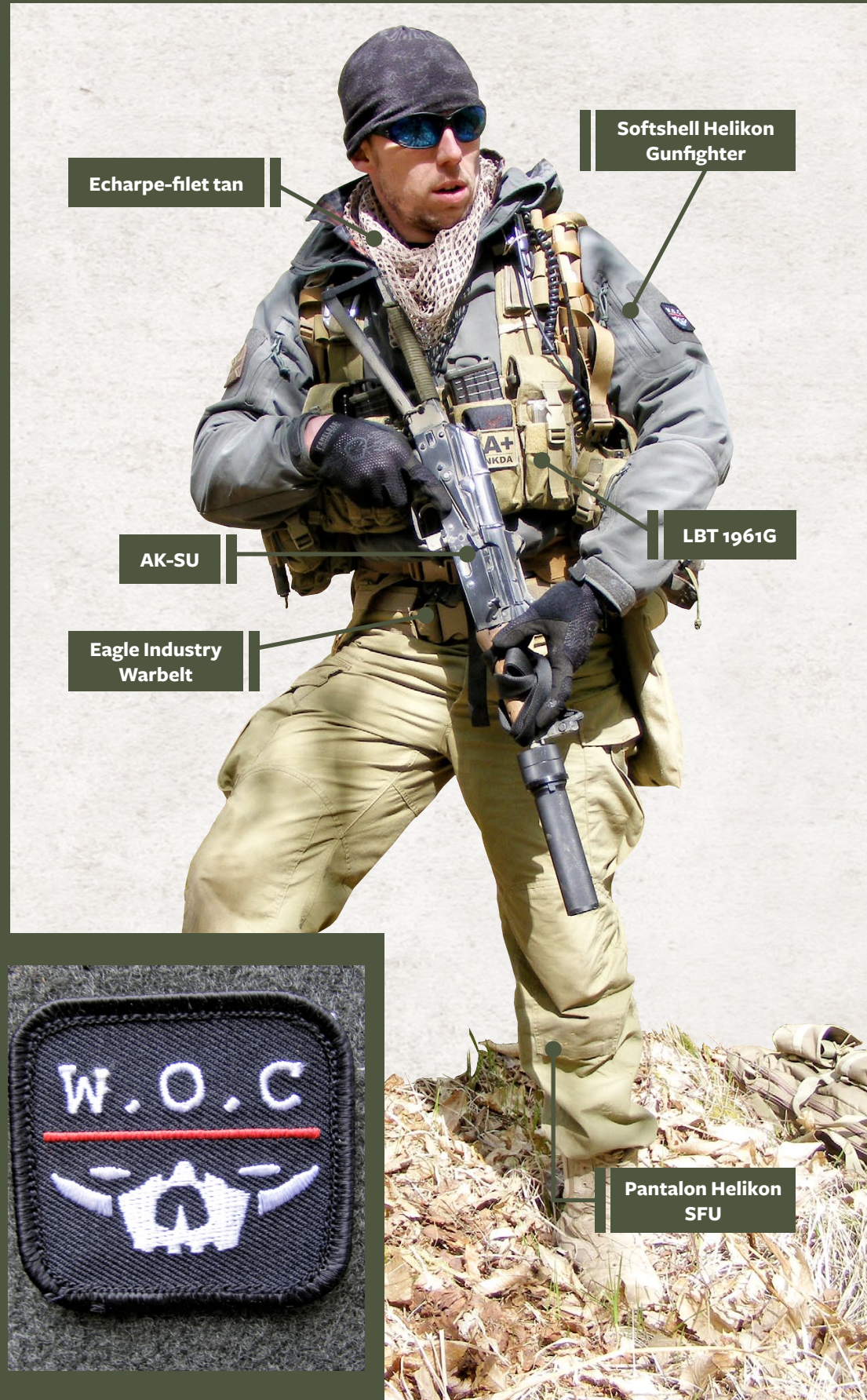
Ceinture tactique Condor

Holster SERPA BLACKHAWK!



IPATCHE-MOI!

Pour changer des traditionnels patches, la team Airsoft Xtrem (ASX) a confectionné des badges. Moins tacticool, mais tellement plus distingué. Vous pouvez aussi admirer le patch des Airsoft Guys 72, l'association organisatrice de l'OP Hell in Europe.





LES JOUEURS QUI PARTENT AVANT LA FIN DE L'OP

Par Loïc
«Hiro» Gaillard

Qu'en pensent les orgas ?

À la télé comme en amour, nous zappons de plus en plus. Cette tendance à ne pas tenir en place se ressent aussi dans les loisirs et l'airsoft ne fait pas exception. Qui n'a jamais participé à une OP qui se vide de ses joueurs dans la nuit du samedi à dimanche ? Nous sommes allés à la rencontre de trois organisateurs pour qu'ils nous donnent leur point de vue sur un phénomène qui prend de l'ampleur.

Matt COS, organisateur Airsoft Guys 72



ELON TOI, QUELLE EST L'AMPLEUR DU PHÉNOMÈNE ?

Je suis très souvent confronté à ce comportement. Certains joueurs s'en vont dès qu'ils subissent une contrariété durant l'OP. Je l'ai constaté sur El Cartel, BZE, ou plus récemment Hell In Europe. À la première difficulté, je perds des participants. Je pense que ce phénomène se produit sur la grande majorité des OP françaises.

COMMENT L'EXPLIQUES-TU ?

Les joueurs qui partent ne sont pas assez préparés physiquement et mentalement. Ils peuvent aussi souffrir d'un manque de matériel adapté. Sur Hell In Europe, certains n'avaient tout simplement pas de tente. Quand la nuit est tombée et qu'il a commencé à pleuvoir, ils étaient démunis. D'une manière générale, il ne faut pas s'inscrire à une OP de deux jours sans se renseigner sur la difficulté du terrain et sur les objectifs à tenir. Et même avec les bonnes informations, certains se surestiment. Enfin, ils peuvent tout simplement ne pas être assez motivés

pour parcourir le terrain pendant tout le week-end.

QUELLES EN SONT LES CONSÉQUENCES ?

Si les départs ne nuisent pas à l'équilibre des camps, l'OP peut continuer. Dans le cas contraire, les objectifs et missions prévus par les organisateurs tombent à l'eau. De même que le travail fourni pour mettre sur pied la partie. Il y a aussi un problème de sécurité. Si les joueurs partent sans prévenir, je ne sais pas ce qu'ils sont devenus. Sont-ils perdus en forêt ? Sont-ils blessés ? Le plus souvent, j'appelle et je me rends compte qu'ils ont quitté le terrain sans m'en informer.

VAS-TU CHANGER TA FAÇON D'ORGANISER POUR AUTANT ?

Je vais devoir devenir plus regardant sur les inscriptions. En rendant l'accès à mes OP plus difficile, je pense pouvoir filtrer les joueurs les moins motivés. Cela passera sans doute par un dress-code plus poussé, avec une tenue, du gear et un type de répliques imposés. Autre solution, n'inviter que des gens connus et motivés.

Un manque de motivation et de préparation



S-TU SOUVENT CONFRONTÉ AUX DÉPARTS INTEMPESTIFS DES JOUEURS SUR TES OP ?

C'est quasi-systématique. Quand je commence une OP à 100 joueurs, je peux être sûr qu'ils ne seront plus que 70 en fin de partie. De mon point de vue, c'est un phénomène qui prend de plus en plus d'ampleur. J'ai commencé l'airsoft en 2006 et je voyais moins de départs prématurés. Sans doute parce que l'airsoft était moins développé. Les OP étaient plus rares et plus chères. Avec le développement de l'airsoft, les joueurs partent de plus en plus tôt.

QUELLES SONT LES RAISONS DE LEUR DÉPART ?

Le mauvais temps peut pousser les joueurs à partir. Mais ce n'est pas le facteur le plus important. Quand quelques joueurs ressentent une mauvaise ambiance, il y a de bonnes chances pour qu'ils partent et qu'ils entraînent d'autres participants avec eux. Typiquement, un joueur croit avoir touché quelqu'un et crie au highlander. Il s'en suit un échange tendu qui nuit à la bonne ambiance de l'OP. Le plus souvent, c'est le joueur qui tire qui est en tort. 🍀🍀🍀

Les râleurs nuisent plus à notre activité que les highlanders

🍀🍀🍀 Les personnes de mauvaise foi sont plutôt rares dans notre activité.

QUE FAIRE POUR LUTTER CONTRE CE COMPORTEMENT ?

L'organisation doit être vigilante pour éviter ce phénomène. Il faut faire la chasse aux casseurs d'ambiance en faisant de la pédagogie. Le fair-play doit s'appliquer dans les deux sens : il faut faire confiance au joueur adverse et partir du principe qu'il est bon joueur. Je pense que les râleurs nuisent plus à notre activité que les highlanders. Bien sûr, tout ceci n'est valable que si l'organisation est de qualité. En cas de défaillance, l'organisateur ne peut s'en prendre qu'à lui-même.

LES ORGANISATEURS PEUVENT-ILS S'ADAPTER ?

Oui, il y a plusieurs choses à mettre en place pendant l'OP. Si des tensions se font sentir, il ne faut pas hésiter à faire une pause d'une

heure pour calmer les esprits. Durant ce break, un rappel au fair-play peut éviter les départs prématurés. Enfin, prévoir un événement impressionnant à la fin du week-end et le faire savoir aux joueurs est un bon moyen de les faire rester.

QUELLE OPINION AS-TU DES JOUEURS QUI PARTENT AVANT LA FIN ?

Certains ont de bonnes raisons et il ne faut

Luke, organisateur Alpha Team

pas leur en vouloir. Pour les autres, ce n'est pas respectueux vis-à-vis de l'orga. Surtout quand les joueurs partent sans prévenir. Préparer une bonne OP demande du temps et de l'investissement, il faut respecter cela.



La tactique de la carotte

Luke nous a parlé d'une manière originale d'inciter les joueurs à rester jusqu'à la fin de l'OP. Lors de l'OP DMZ3, l'association Airsoft Contact remboursait 10 € à chaque joueur qui restait jusqu'à la fin. La PAF passait alors de 50 € à 40 €.

Guillaume, organisateur Wild Trigger



QUELS SONT LES PRINCIPAUX FACTEURS DE DÉPARTS SUR TES PARTIES ?

Ils sont très variés : de la non appréciation de l'organisation (passage au chrony, briefing, présence de marshal,...) aux conflits avec les autres joueurs en passant par la fatigue, la météo et le problème de réplique. Et puis il y a les cas exceptionnels comme les problèmes familiaux et les urgences.

COMMENT L'ORGANISATION PEUT-ELLE RÉAGIR ?

Pendant la partie, l'orga doit sentir les coups de mou et réagir aux problèmes. Il est là pour remotiver les joueurs, leur apporter à boire et à manger, les remettre dans l'immersion. S'il n'y arrive pas, il y a de bonnes chances qu'une partie des participants quitte l'OP. Avant la par-



tie, il faut que le scénario et les règles soient très clairs pour que personne ne soit déçu. Les restrictions telles que l'emport de billes et les règles de soin doivent être connues de tous pour éviter les litiges. Une partie de l'insatisfaction vient de l'inadéquation entre le

profil des joueurs présents et les règles de l'OP. D'une manière générale, l'orga doit toujours faire redescendre la pression et rappeler que l'airsoft reste un loisir pratiqué par des gens de bonne volonté.

L'ORGANISATION A DONC LES MOYENS DE GARDER LA MAIN ?

C'est du 50/50. Certains joueurs savent déjà qu'ils ne resteront pas jusqu'à la fin de l'OP lorsqu'ils posent un pied sur le terrain. Dans cette catégorie, on peut classer ceux qui viennent juste pour tester le terrain, pour le barbecue du midi ou pour régler leur compte avec à une équipe donnée. Certains viennent aussi pour prendre des vidéos et une fois que c'est fait, ils s'en vont. L'organisation est effectivement primordiale, mais il y a des situations où on ne peut rien faire.

SELON TOI, QUELLE EST LA RESPONSABILITÉ DE L'ORGANISATION DANS LE DÉPART DES JOUEURS ?

Les organisateurs sont responsables lorsqu'ils proposent des règles qui ne sont pas adaptées au terrain ou aux joueurs présents. Par exemple, autoriser le full à 400 fps en CQB génère forcément des problèmes et des tensions. Dans tous les cas, une organisation n'est jamais parfaite et n'est pas une garantie que l'OP se déroule correctement. Nous donnons la peinture et le pinceau mais ce sont les joueurs qui peignent le tableau. On ne peut pas se contenter de consommer une OP, il faut la faire vivre.

L'organisateur est là pour motiver les joueurs

Check-list pour des joueurs présents le dimanche

Je suis organisateur :

- je suis clair dans les objectifs qui seront confiés aux joueurs
- j'évite d'engager des joueurs inconnus sur des parties exigeantes
- je prépare des solutions en cas d'intempéries
- je suis en mesure de faire respecter le règlement

Je suis joueur :

- je ne me surestime pas
- je ne crie pas au highlander quand je crois avoir touché
- je suis renseigné sur la météo du week-end
- je préviens l'organisation en cas de départ

ZENDO

AIRSOFT & ACCESSOIRES

Crosses
À partir de
19,90 €



NVG Mount
39,90 €



Couteau
ABS
9,90 €



Kit RIS +
boîtier PEQ
69,90 €



Garrot C.A.T
14,90 €



Piston
Full Metal
17,90 €



Téléphone : 01 60 05 49 15
Horaires d'ouverture :
10h à 12h30 - 13h30 à 18h30 (du mardi au vendredi)
Le samedi de 10h à 19h
35 Boulevard de Beaubourg - 77184 Émerainville



RÉPLIQUES



ÉQUIPEMENTS



ACCESSOIRES



HK45

TOKYO MARUI

Par
Ding Chavez

Lorsque Tokyo Marui lance une nouvelle réplique, nombre de joueurs se mettent à frétiller. Et chez RED DOT, frétiller, c'est notre passion ! Nous ne pouvions donc pas passer à côté de ce HK45, qui n'est certes pas le premier modèle de réplique de cette arme, mais qui pourrait bien dominer la concurrence. Le point sur ce qui sera peut-être votre prochain backup...





Tokyo Marui HK45

Fabricant : Tokyo Marui

Type : GBB

Culasse mobile/recul : oui/oui

Modes de tir : coup par coup

Poids : 0,780 kg

Longueur : 20,4 cm

Gaz conseillé : HFC 144a ou équivalent

Vélocité : 265 fps à 17°C avec le gaz conseillé

Capacité : 26 billes

Prix public constaté en Europe : de 179 à 219 €

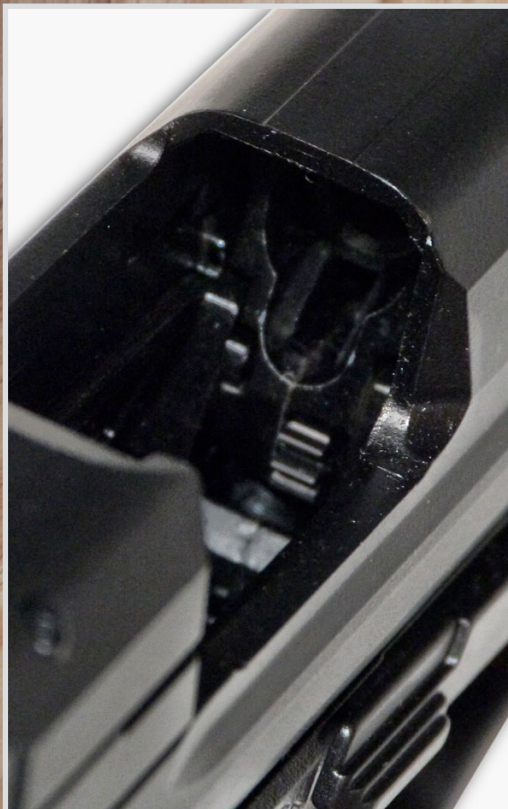
Lien officiel : tokyo-marui.co.jp



e Joint, c'est bien. Je ne parle pas des cigarettes qui font rire, mais du programme Joint Combat Pistol qui vise à remplacer le vénérable M9 auquel H&K a répondu. Évolution de l'USP45 et reprenant des éléments esthétiques du P2000, le HK45 jouit d'une ergonomie améliorée, notamment au niveau des contrôles de tir et de la prise en main comme nous allons le voir. En 2006, le besoin de rationalisation et les réductions des budgets de défense ont eu raison du Joint Combat Pistol dans les armées américaines. À ce jour, seules quelques forces de police et le United States Naval Special Warfare Command sont armés du HK45, de sa version courte (HK45C) ou de sa variante P30 chamberée en 9 mm. Maîtrise de leçon historique, ouvrons la jolie boîte de cette nouveauté Tokyo Marui.

LE PLASTIQUE C'EST FANTASTIQUE

Et le moins que l'on puisse dire, c'est que la boîte est bien remplie. On y trouve tout le nécessaire





Contrairement à son cousin l'USP, le HK45 dispose d'un rail Picatinny.



pour commencer à jouer, ainsi qu'un grip supplémentaire, le manuel et deux accessoires permettant de tirer à vide. On regrettera une fois encore que la documentation ne soit qu'en japonais, mais on sait que Marui se concentre sur le marché Nippon. Posée dans son écrin de polystyrène, la réplique est belle. Le corps et la glissière sont en ABS de bonne qualité et les marquages présents sont parfaitement nets. J'aurais aimé voir les petits marquages spécifiques à H&K présents sur la réplique KWA. Mais on ne peut pas tout avoir! Rappelons que la licence H&K en Europe est détenue par Umarex. Sachez donc que si vous achetez la réplique Marui, c'est à vos risques et périls. Nous parlions plus haut de l'ergonomie et effectivement, le HK45 est adapté à tous les types de tireurs. La crosse a un profil spécifique et le changement de grip à l'aide du chasse-goupille fourni permet de personnaliser votre prise en main. Les contrôles de changement de chargeur et l'arrêt de glissière sont ambidextres. Par contre, le levier de sûreté, qui fait également office de levier de désarmement, est adapté aux droitiers. Impossible de le changer de côté ou d'adapter un levier ambidextre comme sur le vrai HK45. Cerise sur le gâteau, le rail spécifique présent sur les USP laisse la place à un rail Picatinny qui permet d'accrocher votre lampe/laser préféré sans adaptateur. Certains joueurs reprochent souvent aux répliques de poing Marui d'être composées majoritairement de plastique, et plus spécialement les glissières. On trouve déjà des ensembles glissière/canon en métal mais rappelons que mieux vaut un ABS de bonne qualité qu'un alliage médiocre.

TOUT EST BON DANS LE NIPPON !

Même si le démontage en sortie de boîte n'est pas obligatoire, le moment d'ouvrir la bête viendra tôt ou tard, que vous souhaitiez entretenir la réplique ou changer une pièce. Rien de plus simple. L'arrêtoir de glissière ambidextre n'est pas un obstacle. Après une courte période de rodage durant laquelle il faudra s'aider de la tige de nettoyage ou d'un outil pour retirer l'arrêtoir, il viendra ensuite aisément à la main. Le ressort récupérateur est solidaire de la tige-guide, aucun risque d'envol soudain en direction de vos gencives. La seule précaution à prendre concerne le démontage de l'ensemble hop-up/canon interne. Il faut défaire une vis qui maintient une petite pièce qui verrouille le bloc dans le canon externe et non forcer le passage à l'aide d'un tournevis, comme ça peut être le cas sur d'autres répliques. Le canon de 100 mm est de bonne qualité et le joint hop-up est une référence, inutile donc de faire des frais en pièces internes. Terminons en signalant que l'emplacement dans lequel l'arrêtoir de glissière vient se verrouiller a été renforcé. Cela évite l'usure prématurée.

LES PERFORMANCES MARUI

Qui dit Marui, dit réplique avec une puissance raisonnable et des performances honorables. Le HK45 ne fait pas exception. Car si les tests effectués à l'aide de gaz HFC 144a donnent une moyenne de 265 fps, on monte rapidement à 290 fps en utilisant de l'Ultrair. Mais l'utilisation d'un gaz plus puissant risque de provoquer des casses à plus ou moins long terme. Les vitesses mesurées peuvent paraître faibles, mais la portée et la précision ne sont pas en reste. À 25 mètres sur une cible de taille adulte, c'est 100% de coups au but pour peu que vous preniez le temps de viser et que le hop-up soit réglé. Même à 35 mètres, il est encore possible de faire mouche. En parlant du hop-up, celui du HK45 lève sans peine la plupart des grammages habituellement utilisés sur ce type de réplique. Pour ma part, j'ai obtenu le meilleur rapport portée/précision en utilisant de la bille 0,23g. Le kick est intéressant et le bruit de la réplique assez sec. Il est possible de tirer en simple ou double action, mais la course de détente en double action est relativement longue, ce qui ne facilite pas un tir rapide. Le cran de gâchette



La crosse emblématique du HK45.



Comme nombre de répliques d'armes modernes, le HK45 est livré avec deux grips.



accroche un peu. Cela réduit la fluidité du tir, ce que les adeptes d'IPSC n'apprécieront peut-être pas.

VIENS CHERCHER BONHEUR !

Vous l'aurez compris, si vous n'êtes pas allergique au plastique ou au design du HK45, il n'y a aucune raison de ne pas se laisser tenter par le dernier bébé Marui. Contenu de la boîte complet et finitions exemplaires s'ajoutent à une puissance modérée pour des performances de tir dignes de la marque nipponne. La réplique est dans la droite lignée des XDM et autres PX4. Le seul bémol pourrait venir d'une action de détente un peu rugueuse qui ne satisfera pas forcément les adeptes du tir de vitesse. Gageons que le M&P9 qui devrait être disponible cet été sera au moins aussi bon.

LES PLUS

- Excellent rapport puissance/portée/précision
- Finitions exemplaires
- Contenu de la boîte

LES MOINS

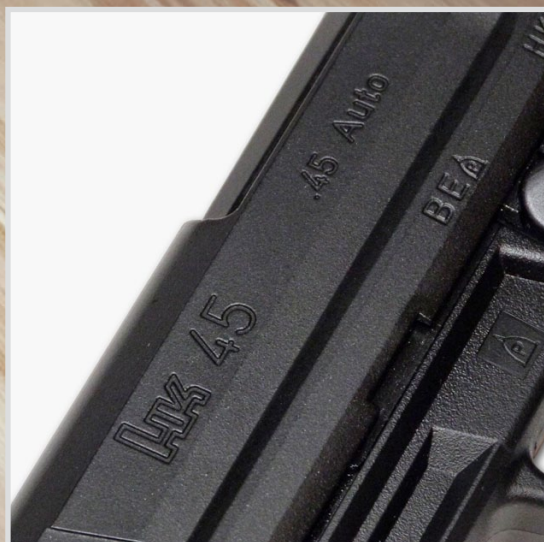
- Amoureux des glissières en métal, passez votre chemin
- Ensemble détente qui accroche un peu

PRIX PUBLIC TTC

de 119 à 219€



Contrairement au mag release, le sélecteur n'est pas ambidextre.



Le col, très haut, offre une bonne protection du cou.

Le tissu respirant du buste est signé Cordura.

LES PLUS

- Confort
- Qualité de fabrication
- De bonnes idées de conception

LES MOINS

- Prix
- Genouillères non réglables en hauteur
- Boutons canadiens





CLAW GEAR

Par Loïc
"Hiro" Gaillard

Combat shirt MKII et pantalon Stalker MKIII

Après plusieurs mois d'absence, la marque Suisse Claw Gear revient sur le devant de la scène. La refonte de son catalogue a vu la disparition de nombreux produits au profit d'une gamme resserrée sur une poignée de références. Le fleuron de ce Claw Gear 2.0 est un ensemble combat shirt-combat pants qui se veut techniquement très abouti.

Combat shirt MKII

Tailles	XS-XL (tailles européennes)
Coloris	Coyote, OD, noir, Multicam, Vegetato, A-TACS AU, A-TACS FG

Prix : 79 €

Pantalon Stalker MKIII

Tailles	XS-XL (tailles européennes)
Coloris	Coyote, OD, noir, Multicam, Vegetato, A-TACS AU, A-TACS FG

Prix : 109 €



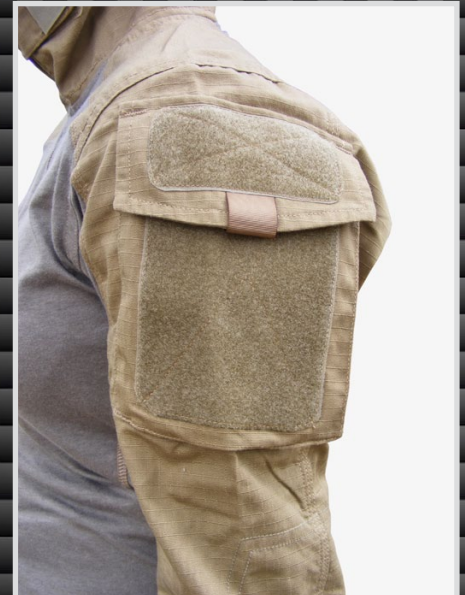
Si vous connaissez le combat shirt MKII de Claw Gear (CG), vous êtes peut-être étonné par les photos visibles dans ces pages. Sous la même dénomination, CG vend désormais une nouvelle version de son shirt : le tissu CoolMax laisse place à du Cordura Baselayer, les coudières disparaissent et quelques détails diffèrent. Seule différence visuelle majeure, le tissu du torse est désormais de deux couleurs différentes. D'un point de vue technique, le Cordura Baselayer est présenté comme extrêmement respirant et moins sensible au feu que le polyester. Effectivement, le tissu est très léger. Mais à moins de forcer sur la pyrotechnie, aucun airsofteur n'aura l'occasion de mettre à l'épreuve les performances techniques de ce shirt. C'est une constante sur les nouveaux produits Claw Gear. Ils sont plus évolués techniquement mais aussi plus chers, ce qui les destine à un usage professionnel. Cette montée en gamme risque de laisser l'airsofteur sur le bord de la route. Reste l'alternative Invader Gear, plus abordable (voir encadré Invader Gear : l'alternative bon marché).

POWERGUN
AIRSOFT

Merci à Powergun (Morigny-champigny, 91) pour le prêt de cet ensemble Claw Gear. Il est disponible auprès de ce shop au prix de 188 €.

COMBAT SHIRT MKII

Revenons à notre t-shirt tactique. Il reprend les caractéristiques traditionnelles du combat shirt. Conçu pour être porté sous un gilet porte-plaques, il est fait d'un tissu respirant pour le buste et de rip-stop pour les manches. Les deux textiles sont de bonne facture et remplissent bien leur office : légèreté pour l'un, solidité pour l'autre. Les coutures, triplées à certains endroits, ne laissent aucun doute sur la solidité de l'ensemble. En somme, que du bon. Claw Gear a bien négocié sa montée en gamme en proposant un produit digne de son prix de vente. Vous avez pu lire plus haut que ce combat shirt était dépourvu de coudières. Il les remplace avantageusement par une doublure noire confortable. Une bonne idée qui n'est pas étrangère au confort du shirt. Il est très agréable à porter et se fait vite oublier. Il est doté d'une poche sur chaque épaule et d'un logement pour stylo sur l'avant-bras gauche. Rien de bien exceptionnel, mais l'essentiel est là. Les extrémités, cou et manches, sont fermées par un double système velcro-fermetures Éclair. Le col, très haut, peut dérouter au premier abord. Notons que CG affiche des tailles européennes. Choisissez donc la même taille que pour vos vêtements civils.



À l'image des poches d'épaules, le combat shirt est de conception classique.



La manche retournée laisse apparaître le renfort sur le coude.



Certaines coutures du combat shirt sont triplées.



Il est possible de régler la longueur des manches avec un système de velcro.

Invader Gear : l'alternative bon marché

Jusqu'à aujourd'hui, les produits Claw Gear étaient positionnés en milieu de gamme. Ce segment est désormais occupé par Invader Gear, la branche « low cost » de Claw Gear. Cette marque est portée vers une utilisation récréative du gear et satisfera sans doute les airsofters. L'ensemble combat shirt-combat pants Invader gear est vendu environ 100 €.