



Chocolate Warfare

Instruction de base AR15
version Septembre 2025

Open source
chocolate-warfare.com



Introduction

L'AR-15 est probablement l'une des plates-formes d'armes les plus connues et les plus modulaires au monde. Conçu à la fin des années 1950 par Eugene Stoner pour la société ArmaLite, il a été pensé dès le départ comme une rupture avec les fusils militaires plus lourds de l'époque. Son adoption par l'armée américaine sous le nom de **M16** a marqué le début d'une longue évolution technique et tactique.

Historique et évolution

À ses débuts, le fusil a séduit grâce à l'utilisation d'**aluminium aéronautique** et de polymères, matériaux qui le rendaient plus léger que les armes en acier traditionnelles. Au fil des années, il a connu de nombreuses améliorations :

- **Feed ramps** (rampe d'alimentation améliorée) pour une meilleure fiabilité.
- **Heavy barrel** (canon plus lourd) pour encaisser un tir soutenu.
- **Carry handle détachable**, permettant d'installer facilement des optiques.
- **Rail system (Picatinny, M-Lok, etc.)**, donnant au tireur la possibilité d'ajouter lampes, lasers, poignées, optiques et autres accessoires.

Ce processus d'amélioration continue a accompagné son utilisation massive par l'armée américaine et, par extension, par la majorité des forces armées occidentales.

Modularité et démocratisation

L'un des points forts de la plate-forme AR est sa **modularité**. La plateforme permet de changer facilement de canon, de calibre ou de configuration. Cette modularité, combinée à la production industrielle à grande échelle, a démocratisé l'AR-15 tant dans le milieu militaire que civil.

Au-delà de la version standard en 5.56×45 mm, on retrouve de nombreuses déclinaisons dont principalement :

- Systèmes à gaz remplacés par un **short-stroke piston** (ex. HK416).
- Variantes en différents calibres : **.308 (AR-10)**, **.300 Blackout**, **7.62×39 mm**, ou encore en **9 mm** pour des utilisations civiles, sportives ou policières.

Aujourd'hui

Devenu **le fusil le plus modulaire du marché**, l'AR-15 est à la fois une arme militaire de référence, une plate-forme d'innovation technique et un outil largement adopté par les tireurs sportifs. Son histoire illustre l'évolution de l'armement moderne : plus léger, plus adaptable et pensé pour répondre aux besoins variés de ses utilisateurs.

Composantes de l'instruction de base

Sécurité

4 règles élémentaires de sécurité aux armes à feu ; ACDC !

Arme => Chargée

Car les accidents arrivent souvent avec des armes qu'on pensait vide.

Canon => Conscient

Car l'arme est chargée. Mon canon est dans une direction sûre.

Doigt => Long et Haut

Car je peux être surpris. Je mets le doigt sur la détente quand je veux tirer.

Cible => Responsable

Je suis sûr de mon but, de l'environnement autour de ma cible et des conséquences de mon tir.

Sur homme, le fusil est approvisionné et chargé.

Lorsque je dépose mon arme (transport ou stockage), je fais un retrait des cartouches car je ne sais pas qui pourrait ramasser mon arme et ce qu'il fera avec.

Manipulation

Les 3 manipulations de base

- Contrôle de charge
- Charger
- Retrait des cartouches

Maintenir son arme en état de tir

- Recharger
- Réapprovisionner
- Réaction immédiate
- Réaction complémentaire
- Entretenir son arme

Tirer

Les attitudes

Elles décrivent le langage non-verbal du tireur.

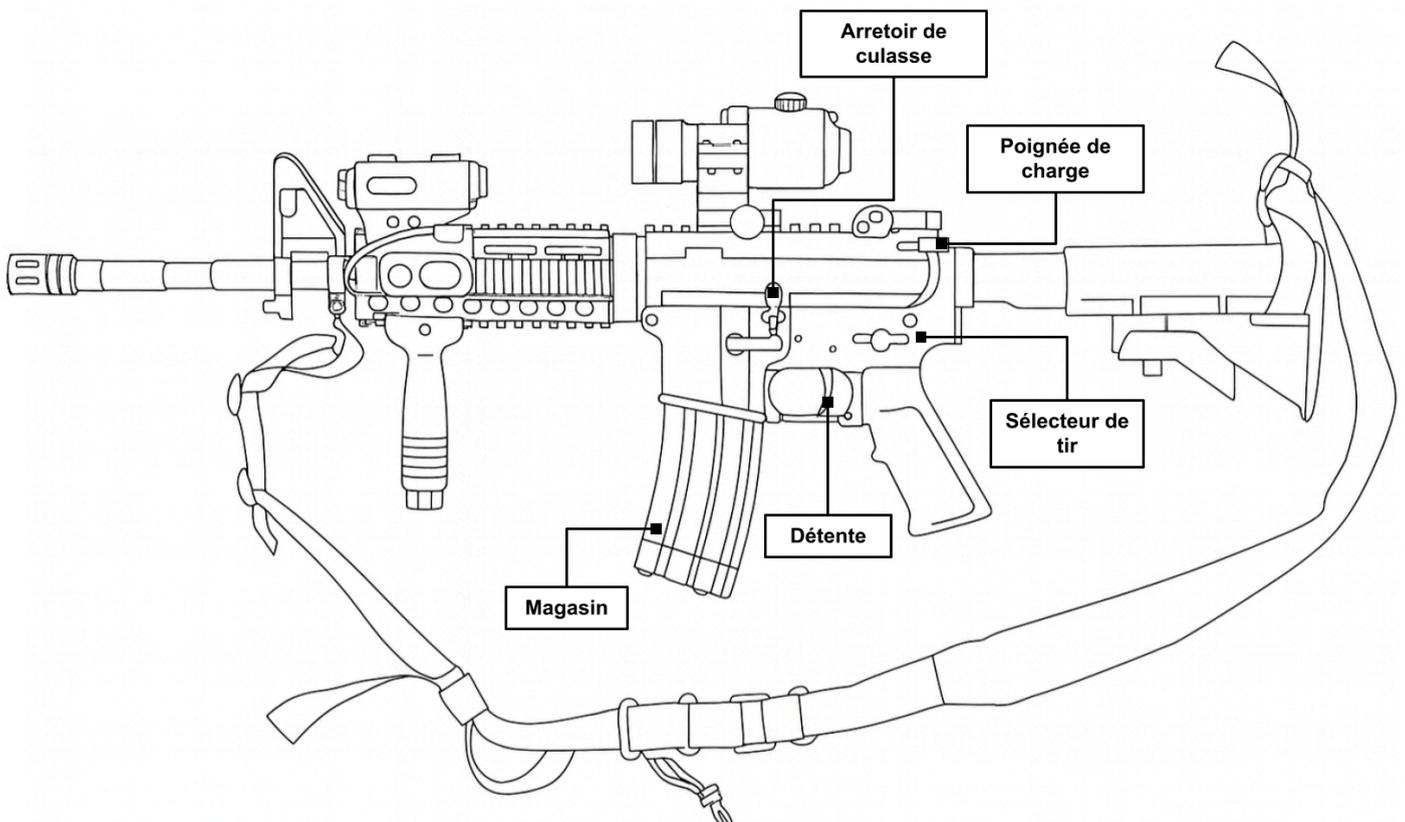
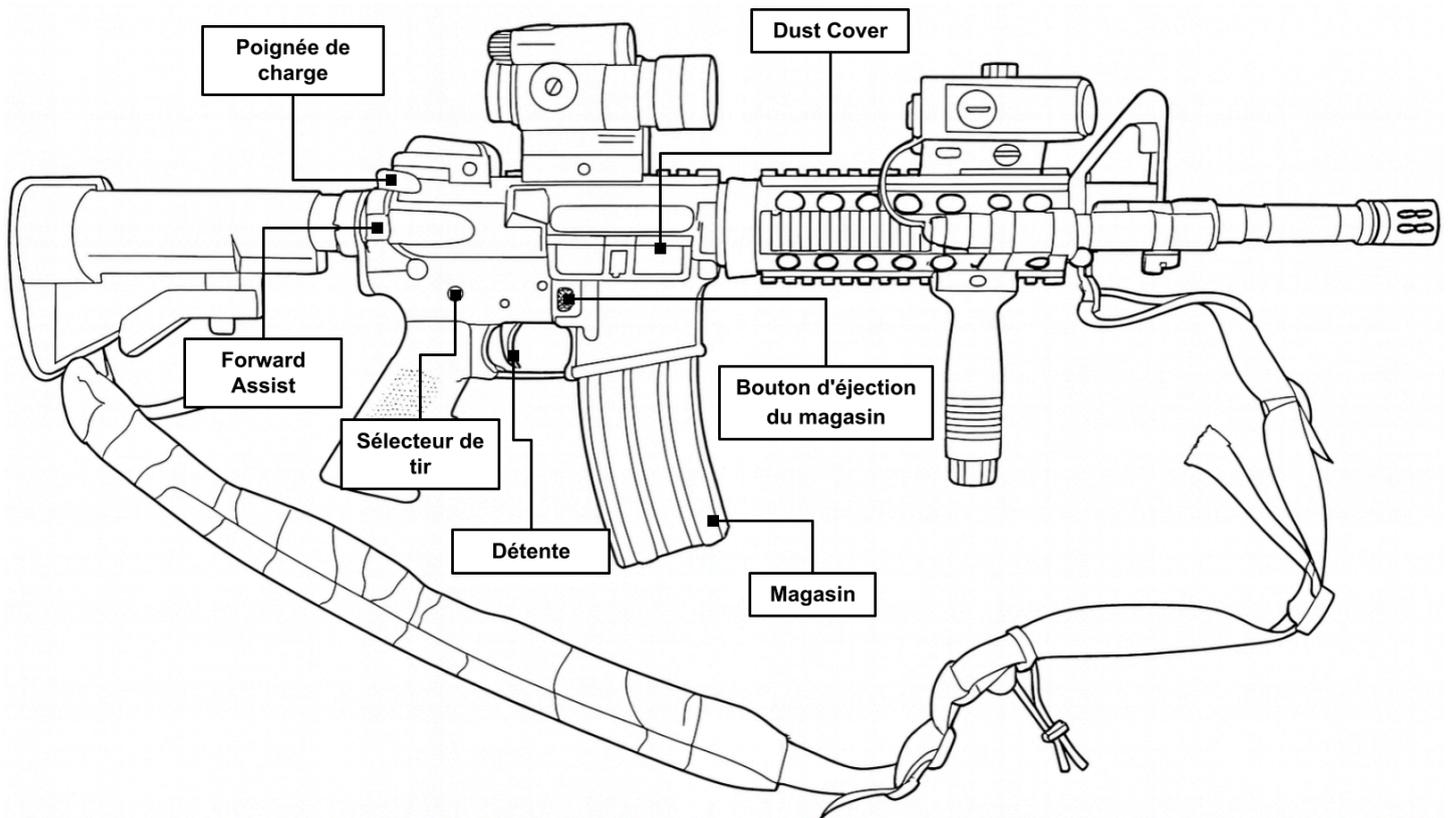
Les 5 fondamentaux du tir

1. La tenue de l'arme
2. La position
3. La visée
4. La respiration
5. La maîtrise de la détente

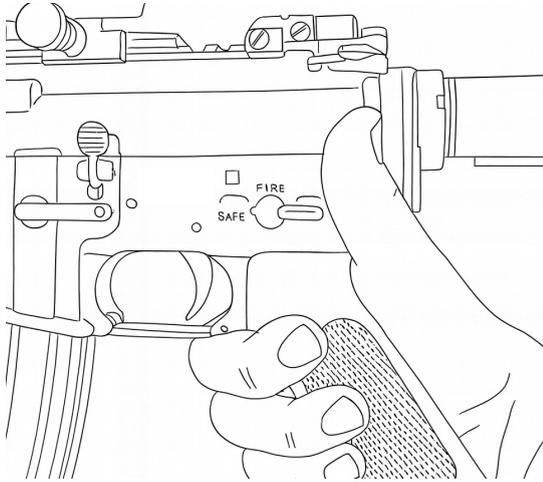
La chronologie du tir en 7 temps

1. Identification
2. Élevation
3. Visée
4. Doigt-détente
5. Presser
6. Analyse
7. Scanning

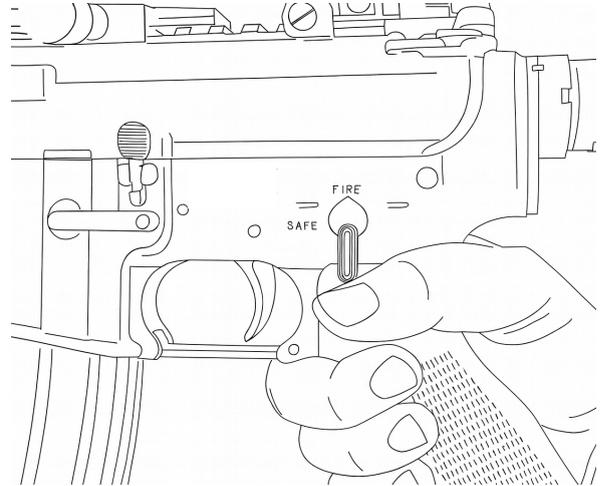
Présentation



Assurer et désassurer



Assurer



Désassurer



Arme assurée



Fusil épaulé = Fusil désassuré

Les attitudes



Patrouille



Contact



Arme à la main



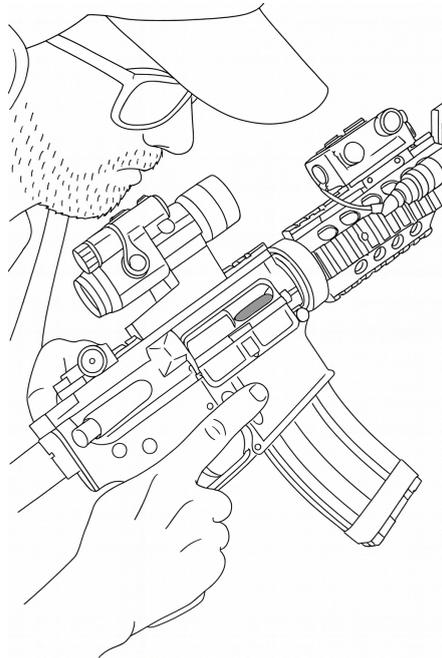
Arme haute



Tir

3 manipulations de base

Contrôle de charge



Vérifier si une munition est présente dans la chambre à cartouche.



Vérifier l'état du magasin.



Fermer le dust cover

Charger



Prendre un magasin avec l'index sur la pointe de la première cartouche.



Insérer fermement le magasin + **Vérifier** le verrouillage à l'aide d'un mouvement contraire.



Mouvement de culasse.

Retrait des cartouches



Retirer le magasin.



Mettre la main sous le puit de magasin et couvrir l'éjection avec les doigts



Ouvrir la culasse et laisser tomber dans la main la munition.



Note importante : Effectuez un contrôle de charge après le retrait des cartouches pour vous assurer de l'absence de munition dans la chambre à cartouche et du retrait du magasin de l'arme.

Réaction immédiate



L'arme ne tire pas.

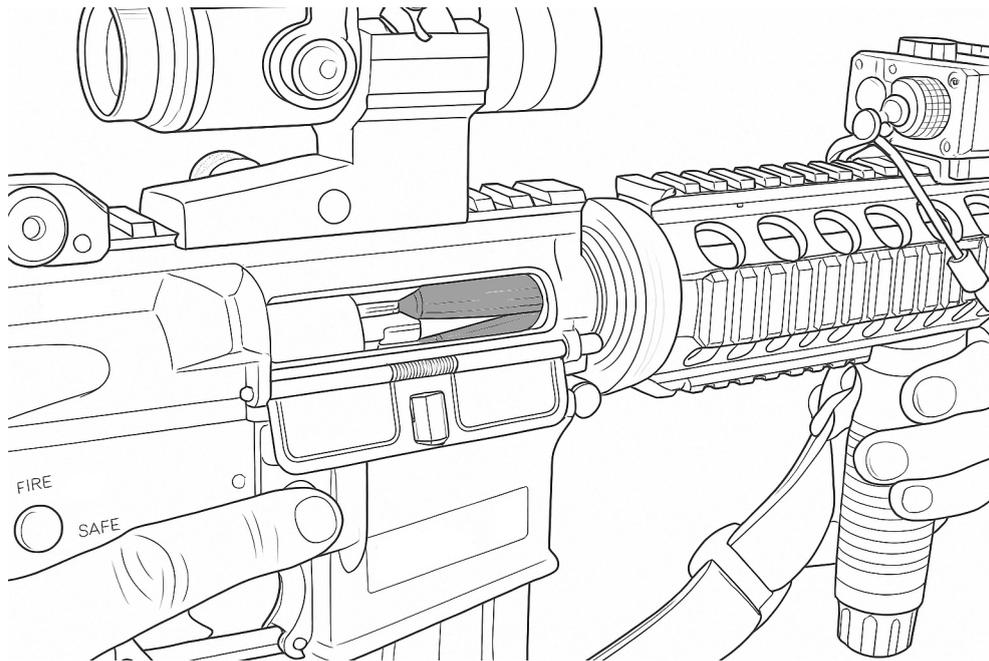


S'assurer que le magasin est bien inséré.



Orienter la fenêtre d'éjection vers le sol.
Effectuer un mouvement de culasse.

Réaction complémentaire



Exemple d'une double alimentation :
Deux cartouches obstruent la chambre à cartouche.



Bloquer la culasse en arrière.



Arracher le magasin.
Le magasin est probablement la cause du problème
Il est préférable de s'en débarrasser.

3 x RACK



Orienter la chambre d'éjection vers le sol
+ Effectuer 3 x mouvements de culasse (relâcher complètement).

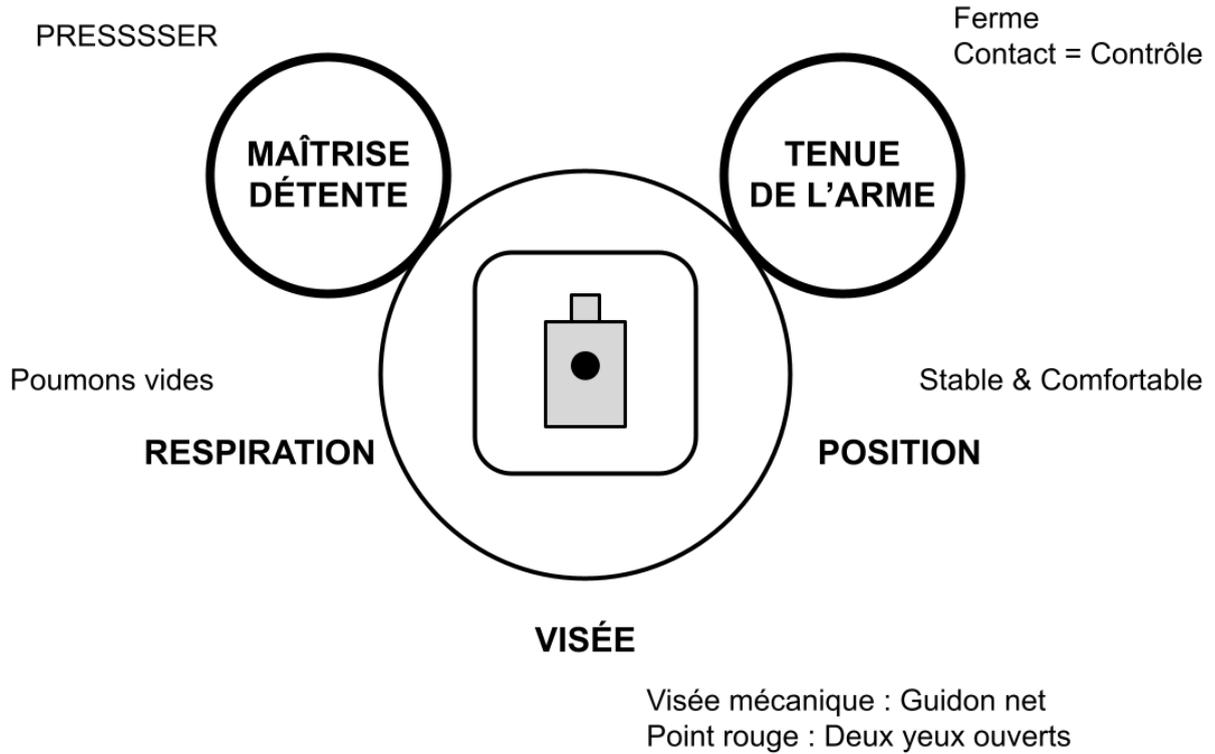


Insérer un nouveau magasin dans l'arme.



Charger.

Les 5 fondamentaux du tir



Exemple d'une bonne tenue de l'arme.

La chronologie du tir en 7 temps

1. Identification	Amis ou ennemi ? Règles d'engagement / Cadre légal
2. Élevation	Organes de visée à la hauteur des yeux Déassurer
3. Visée	Distance Vitesse Point à viser
4. Doigt - Détente	Préparer la détente
5. Tirer	P-R-E-S-S-S-S-E-R
6. Analyse	Le tir est-il un succès ? Non ? Engager à nouveau
7. Scanning	- Adversaires ? - Camarades ? - Chef ? - État de la situation ?

Les 7 savoir-faire à entraîner

Acronyme: les 7D

Décider	Prendre la décision d'engager son arme ou d'autres moyens d'engagement.
Discuter	Communiquer avec l'adversaire. Désescalader une situation.
Distance	Prendre de la distance avec l'adversaire. Engager de loin.
Se Dissimuler	Utilisation de couvert ou d'obstacles.
Se Déplacer	Tirer en mouvement.
Défendre l'arme	Réagir à une saisie de l'arme par un adversaire.
Distribuer	Combattre plusieurs adversaires à la fois.

Contribution

Si vous désirez contribuer ou accéder au document d'origine, contactez nous:

<https://chocolate-warfare.com>

info@chocolate-warfare.com