

# CODEX LVDVS TACTICAE

LE GRAND LIVRE DES LOISIRS TACTIQUES



## VOLUME I

TEXTES : AURELIEN BASSET ; ILLUSTRATIONS : ALAIN LESBATS



## **Avant-propos**

Avant d'aller plus loin, il est utile de donner une succincte physionomie du monde de l'airsoft.

L'airsoft est le plus passionnant des arts de touches. Car, c'est entendu, l'airsoft est un art, et aussi une science, et non moins un sport, tout en restant un jeu. L'airsoft est tout enfin, et l'airsoft n'est rien, selon qui le pratique. Il est souvent une fumisterie, consciente ou inconsciente, il sert de tremplin à des farceurs, et ouvre un abîme nouveau à la sottise humaine. Il y a l'art d'être fort et l'art de le faire croire.

L'airsoft est avant tout une source de plaisir et un exutoire pour grand nombre d'entre nous. Ne perdez jamais de vue que vous êtes là pour votre plaisir, mais également pour celui de vos partenaires de jeu.

(Propos adapté d'un manuel d'escrime, 1895)

## **Préface**

Amis lecteurs, vous trouverez dans ce codex, un recueil non négligeable, d'informations et conseils adaptés, totalement dédiés à la pratique de l'airsoft. Ce codex est le fruit de plus de 2 décennies de pratique et de 2 années de recherche et d'adaptation de mes connaissances professionnelles et personnelles.

Il a pour but de vous transmettre techniques et tactiques, afin d'améliorer, de parfaire votre jeu. Par ce biais, vous faire profiter pleinement des plaisirs que ce loisir peut nous apporter ; et ce, sans oublier votre sécurité et celle de vos adversaires. J'espère qu'à la lecture de celui-ci vous découvrirez à quel point ce loisir est complet et passionnant. Il ne tient qu'à vous a présent de vous approprier ce Codex et les connaissances qu'il contient ; de vous les faire vôtres comme elles furent miennes ; de les corriger et les améliorer selon votre pratique.

Restez fairplay.

-Sarge

## SOMMAIRE

|  |    |
|--|----|
| <b>Avant-propos</b>  | 3  |
| <b>Préface</b>   | 3  |
| <b>Sommaire</b>  | 4  |
| <b>Chapitre I</b>  |    |
| <b>- Définition &amp; Histoire-</b>                                | 7  |
| 1-1- Définition  |    |
| 1-2- Histoire de l'Airsoft   |    |
| <b>Chapitre II</b>   |    |
| <b>- les bases du jeu, les différents types de jeux, Le Médic-</b> | 12 |
| 2-1- Les Bases de l'airsoft  |    |
| 2-2- Jeux à objectifs simples                                      |    |
| 2-3- Jeux à objectifs complexes                                    |    |
| 2-4- Jeux impliquant un jeu de rôle (Rôleplay)                     |    |
| 2-5- Simulation Militaire et associés (MILSIM)                     |    |
| 2-6- Jeux dédiés à la compétition (Speed)                          |    |
| 2-7- Le rôle particulier du Médic en Jeu                           |    |
| <b>Chapitre III</b>  |    |
| <b>- Théorie du tir Airsoft-</b>                                   | 20 |
| 3-1- Introduction à la balistique                                  |    |
| 3-2- Les différents mécanismes de mise en œuvre                    |    |
| 3-3- Le HOP UP   |    |
| <b>Chapitre IV</b>   |    |
| <b>- Prise en main des répliques-</b>                              | 25 |
| 4-1- Nomenclature d'une réplique de poing                          |    |
| 4-2- Nomenclature d'une réplique d'épaule                          |    |
| 4-3- Lexique   |    |
| 4-4- Comportements de sécurité associés (CsA)                      |    |

## **Chapitre V**

### **- Positions de Tir-**

---

38

5-1 Appuis & équilibres

5-2- Hautes

5-3- Intermédiaires

5-4- Basses

## **Chapitre VI**

### **- Premiers Tirs-**

---

58

6-1- Manipulation de bases

6-2- La prise de visée (2 yeux ouverts)

6-3- Alignement des organes de visée

6-4- Respiration

6-5- Le « Lâché »

6-6- Tirs sur points fixes

6-7- Tirs sur points mobiles

6-8- Tirs en déplacements

6-9- Changement de chargeurs

6-10- Fin de tirs



# CHAPITRE -I-

## DÉFINITION & HISTOIRE

## **Définition :**

L'airsoft est un loisir d'opposition par équipe dans lequel les participants utilisent des répliques d'armes à air comprimé propulsant des billes de plastiques de 6 MM.

Le but est de toucher le joueur adverse afin de l'éliminer. Les billes étant non marquantes, c'est au joueur touché de se déclarer « out » (éliminé).

## **Histoire de l'Airsoft**

2 septembre 1945 ! Suite à la signature de l'armistice, les américains imposent le désarmement du Japon dans leur nouvelle constitution et les civils japonais se voient interdire l'achat et la possession d'armes à feu.

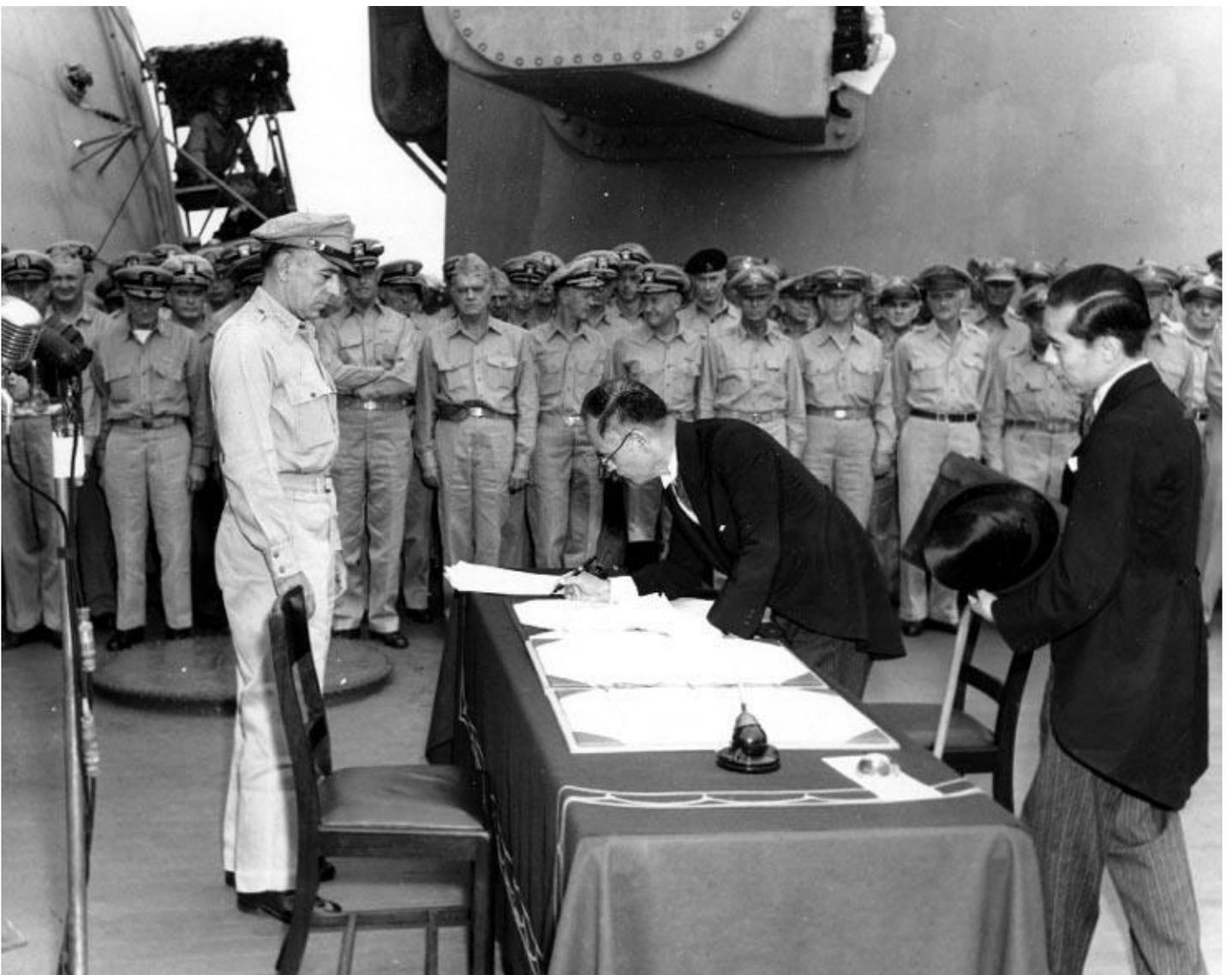
Dans les années 60, Les collectionneurs, premiers à souffrir de cette restriction, se tournent vers des reproductions grandeur nature en plastique. Une première marque, Maruzen voit le jour avec des répliques en plastique coulé, totalement inertes destinées au marché de la collection.

Au milieu des années 70, des ingénieurs japonais, en conformité avec les lois restrictives locales, transforment ces maquettes en lanceurs tirant des billes de 6 mm ! Un système de piston et de ressort est intégré ... le spring était né !

En France, la Société « 3 pylônes » est la première à importer les répliques d'armes que l'on nomme aujourd'hui Air soft guns. Elles étaient distribuées, en premier lieu dans les armureries du pays.

Les produits et les technologies évolueront de manière exponentielle à partir du milieu des années 90 avec les premières Gear box (système électrique propulsant le piston), puis le système GBB et enfin le système GBBR (utilisant du gaz propane).

Aujourd'hui de très nombreuses marques et fabricants nous permettent d'avoir des répliques capables d'affronter la rigueur de notre loisir et les attentes des joueurs les plus aguerris.



2 Septembre 1945 : Signature de l'Armistice entre les USA et le Japon.



# CHAPITRE -II-

- LES BASES DU JEU, LES DIFFÉRENTS TYPES  
DE JEUX, LE MÉDIC-

## Les Bases de l'airsoft

Les bases de l'airsoft sont assez simples à qui veut bien les appliquer ; elles sont l'essence même de notre pratique :

Première base de l'airsoft : le **fairplay**,

Deuxième base de l'airsoft : le **fairplay** !

Enfin, et si mes souvenirs sont bons, la troisième base de l'airsoft, et la plus importante est le... **fairplay** !

**Fair-Play** : nom masculin invariable du mot anglais fair-play

Composé du mot : « Fair » qui signifie Loyal, et du mot : « Play » qui signifie quant à lui Jeu en français.

Ce mot définit la pratique du sport ou d'un jeu dans le respect des règles, de l'esprit de celui-ci et de l'adversaire.

## Les Règles de jeu

Il existe autant de règles de jeu qu'il existe de groupes ou d'associations d'airsofteurs en France. Que ce soient sur les règles d'engagement, de touches, de spawn, de Medic, de puissance des répliques, et j'en passe...

**Une règle cependant est maitresse de toutes les autres : quand je prends une Bille sur moi en phase de jeu, je m'arrête, je crie OUT ! et je lève la main au-dessus de la tête !**

Cette simple règle de base, si elle n'est pas appliquée, fout en l'air l'esprit même du jeu et peut amener à de gros litiges sur les terrains comme on en voit régulièrement passer sur les réseaux sociaux.

Dans tous les cas, si vous avez un doute et que vous ne savez pas si l'adversaire en face vous à toucher ou pas ; et bien déclarez-vous Out ! (n'oubliez pas que vous aurez la possibilité de retourner en jeu si les règles de la partie vous le permettent).

Pour les autres règles, écoutez bien les briefings avant parties et demandez un exemplaire de ces règles à l'organisateur de la partie ; avant de venir sur le terrain.

## L'esprit du jeu

L'esprit de notre jeu est avant tout celui de la camaraderie ; des bons moments passés avec les copains sur les terrains.

Que vous soyez joueurs du dimanche, associatifs, réguliers, confirmés, ou que votre passion de l'airsoft vous pousse jusqu'au milsim ; et bien votre partie ne sera réussie que si votre quota de plaisir est rempli. N'oubliez jamais que l'airsoft est un jeu, un loisir et un sport.

## Le respect de l'adversaire

Là, je pourrais y passer des heures sur le sujet et de nombreux débats courts toujours sur celui-ci ; et sur de nombreux réseaux sociaux.

Au-delà des règles de savoir vivre en communauté et du respect des sensibilités de tous, pour moi, le plus important quand je joue, c'est avant tout d'accepter et de respecter les différences des autres joueurs présents ; en respectant leurs tenues, leurs expériences de jeu ou encore leur investissement personnel dans l'airsoft.

Une autre chose importante et non des moindres ; est de respecter scrupuleusement l'intégrité physique du joueur adverse. Nous ne sommes pas là pour faire mal et blesser les joueurs adverses, qui souvent, sont des copains.

Une bille peut blesser, légèrement, ; comme une petite rougeur, un hématome ou une petite brûlure ; et plus sérieusement lorsque les bases, dont je vous parle ici, ne sont pas respectées et que les mauvaises conditions sont réunies. Cela va de la dent cassée, à la bille coincée sous la peau en passant par une rétine décollée.

La pratique de l'airsoft lui-même, comme toute activité sportive vous fait également courir les risques de blessures spécifiques aux sports tels que des fractures, des déchirures musculaires, entorses et autres joyusetés.

Le respect de votre adversaire passe donc par le fait d'éviter autant que possible les tirs à la tête ou sur des parties qui sont découvertes et/ou non-protégées. Enfin, de ne pas le pousser à se mettre en situation dangereuse.

N'oubliez jamais l'airsoft est un sport, un loisir et un moyen de passer du bon temps entre copains, alors éclatez-vous, faites bouffer de la bille à vos potes et surtout faites attention à vous.

Et rappelez-vous : **Dans le doute, je suis out !**



## **Les différents types de Jeux**

Maintenant que vous savez d'où vient l'airsoft, ses bases et ses fondements, vient alors la question de la manière dont vous aller y jouer.

Même s'il existe pléthore de manières de jouer à l'airsoft, quelques grandes catégories de jeux ressortent permettant aux novices d'y voir plus clair et de trouver ce qu'ils recherchent dans leurs pratiques.

Vous trouverez dans ce chapitre des exemples de modes de jeux ainsi qu'une brève description de ceux-ci. N'oubliez pas que la plupart du temps, une zone de retour en jeu (respawn) est mise à la disposition des joueurs afin qu'ils retournent en jeu après s'être fait éliminer. Dans le cas échéant, un système de Médic permet un retour en jeu des joueurs éliminés ; et cela tout en restant en jeu.

### **Jeux à objectifs simples**

#### **- Match à Mort par Equipe**

2 ou plusieurs équipes s'affrontent, l'équipe gagnante est celle qui élimine tous ses adversaires. (Respawn/Medic possible)

#### **- Capture du drapeau**

2 ou plusieurs équipes s'affrontent, chacune dispose d'un drapeau à défendre et doivent aller chercher le/les drapeaux adverses pour marquer des points. L'équipe gagnante est celle qui atteint un nombre défini de drapeaux capturés. (Respawn/Medic possible)

#### **- Pilote**

2 ou plusieurs équipes s'affrontent ; 1 ou plusieurs joueurs prennent le rôle d'un pilote qui doit rejoindre sa faction. L'équipe vainqueur est celle qui récupère son pilote et élimine celui de l'équipe adverse. (Respawn/Medic possible)

## Jeux à objectifs complexes

### **- Chasse à l'objectifs**

2 ou plusieurs équipes s'affrontent. Des éléments de jeu (items) sont disposés sur le terrain. Les joueurs doivent récolter ces items tout en évitant de se faire éliminer par les joueurs de l'équipe adverse. L'équipe gagnante est celle qui récolte le plus d'items avant la fin de partie. (Respawn/Medic possible)

### **- Enigme**

2 ou plusieurs équipes s'affrontent. Les éléments permettant de résoudre une énigme donnée au briefing sont disposés sur le terrain de jeu. Les joueurs doivent découvrir ces éléments d'indices, les mémoriser et tenter de résoudre l'énigme. L'équipe gagnante est celle qui résout l'énigme avant ses adversaires. (Respawn/Medic possible)

### **- Champ de bataille**

2 ou plusieurs équipes s'affrontent. Des points fixes sont disposés sur le terrain. Les joueurs doivent capturer ces points pendant un laps de temps donné pour que celui-ci se transforme en point de respawn. L'équipe gagnante est celle qui prend possession de tous les points. (Respawn/Medic possible)

## Jeux impliquant un jeu de rôle (Rôleplay)

Les modes de jeux dits « Roleplay » sont très complexes et demandent un engagement complet tant de la part du participant que de celle de l'équipe organisatrice.

Ce mode de jeu vous demandera de vous immerger dans un monde imaginaire, jouer seul ou en équipe, d'incarner un rôle et d'interagir avec des personnages non joueurs (PNJ). Dans ce mode, l'histoire supplante les phases d'opposition, bien que nombreuses, et dans certains événements vous n'utiliserez que peu ou prou vos répliques airsoft.

Ce mode demandant tout une organisation et une écriture scénaristique poussée n'hésitez pas à vous renseigner sur le net et sur les réseaux sociaux.

## Simulations Militaires et associés (MILSIM)

Malgré des appellations parfois trompeuses, le MILSIM, comprenez : « simulations militaires » n'est pas destinés aux frustrés de l'armée et aux fachistes de tout bord (ndlr : L'airsoft étant définitivement un Loisir apolitique et laïc).

Le MILSIM lui-même, peut être divisé en plusieurs sous-catégories, mais certains fondamentaux reviennent régulièrement.

Le Milsim se pratique sur des terrains très vastes, sur des WE entiers lors d'évènements que l'on appelle « OP » ou « Challenge ». La gestion des touches simule les blessures ou les handicaps du joueur touché et proportionnellement simule les actions qu'un Médecin aura à effectuer pour remettre un joueur en jeu.

Une chaîne de commandement plus ou moins réaliste peut-être mise en place lors de ces OP afin de donner les objectifs de jeu ou « missions » que les joueurs auront à réaliser lors de ces 24/48h.

Les joueurs se doivent de pouvoir évoluer en toute autonomie lors de ces 2 jours et généralement campent sur le site de l'évènement.

Voici 2 sous catégories que l'on peut retrouver en Milsim :

### **- MILSIM Roleplay**

À ne pas confondre avec le roleplay, le milsim roleplay plonge le joueur dans un univers militaire fantastique (scénario d'anticipation, reprise de scénarii de films d'actions ou de jeux vidéo) avec une chaîne de commandement et des missions à réaliser en équipe pour faire gagner son camp tout en empêchant le camp adverse de réaliser les siennes.

### **- MILSIM Reenact**

Le Reenact, comprenez reconstitution, est la reproduction d'évènements militaires historiques ayant eu lieu ces 150 dernières années. La majeure partie des pratiquants, collectionneurs et passionnés, y cultivent le devoir de mémoire et le respect des unités reconstituées, notamment dans les conflits mondiaux avec des tenues fidèles à celles portées par les soldats et interviennent régulièrement lors d'évènements commémoratifs.

## Jeux dédiés à la compétition (Speed)

Le speed est inspiré directement du mode de jeu compétitif du paintball. Ce mode de jeu demande réactivité, précision et un matériel à la pointe.

Ce mode de jeu se passe sur des terrains de petites tailles et sur des temps de jeu très courts lors de modes de jeux simples. Du 1 contre 1 jusqu'au 5 contre 5, en capture de drapeaux ou MME, le speed demande des tactiques, du matériel et des techniques bien propres à cette pratique.

Le Speed est la pratique qui se prête le mieux à la compétition et aux sports spectacle.

## Le rôle particulier du Médic en Jeu et le respawn

### **- Le Respawn**

Le respawn est un lieu où vous devez vous rendre lorsque vous avez été touché afin de revenir en jeu. Les organisateurs de parties, demandent régulièrement, à ce que les joueurs aient sur eux un symbole de touche (foulard rouge, lumière rouge, etc.)

Ce symbole sert à vous identifier comme Out (éliminés) auprès des autres joueurs afin qu'ils ne vous tirent pas gratuitement et inutilement dessus.

Lorsque vous vous déplacez en tant qu'Out pour retourner au respawn, annoncez-vous et ayez un comportement et une attitude bien claire. (Mains sur la tête qui tient le foulard de touche, réplique vers le bas)

### **- Le Medic**

Le Medic est un rôle confié à un voir plusieurs joueurs lors de parties d'airsoft. Il a le pouvoir de remettre en jeu les joueurs touchés après avoir simulé des soins.

Le réalisme de cette simulation est proportionnel au réalisme de la partie voulue par les organisateurs. Inexistant dans certains modes de jeux ; devant apposer les mains sur le joueur pendant 10 sec pour le remettre en jeu ; jusqu'à la simulation d'actes chirurgicaux.

CHAPITRE -III-  
- THÉORIE DU TIR AIRSOFT-

## **Introduction à la balistique**

La balistique est la science du mouvement d'un projectile dans l'espace.

L'airsoft comme tout lanceurs de projectiles est donc régit par les principes balistique et cinétique. Ainsi, le poids, la vitesse, et la puissance sont des éléments à prendre en compte pour une utilisation optimale de vos répliques.

Les conditions climatiques d'utilisations de vos répliques, leurs entretiens influenceront sur la précision et la qualité de vos tirs. Le vent, par exemple, provoquera une déviation importante de la trajectoire de votre bille ; déviation plus ou moins importante selon le grammage de vos billes, de la qualité de votre canon interne et/ou de celle de votre joint hop up.

L'énergie cinétique de votre réplique a une importance particulière. Exprimée en joules ou en fps (feet per second).

C'est cette énergie, développée à la sortie de la bouche du canon de votre réplique, qui sera contrôlée avant chaque début de partie. Si votre énergie cinétique est trop élevée, votre réplique risque fortement de se voir interdite d'utilisation par les organisateurs.

## **Les différents mécanismes de mise en œuvre**

### Le Spring

Les répliques dites « spring » utilisent un système de piston à pompe mécanique.

Pour tirer une bille, vous devez armer manuellement votre réplique afin d'engager une bille devant le canon interne et pour comprimer le piston sur son ressort.

Lorsque vous appuyez sur la queue de détente, un levier libère le ressort qui propulse le piston. Cette compression pneumatique est évacuée par le canon interne de la réplique, ce qui propulse dans le même temps la bille.

On trouve dans cette catégorie les répliques d'épaules à pompe, les répliques d'épaules à verrou et certaines répliques de poing.

### Le GBB (Gaz Blow Back)

Les répliques de poing dites « GBB » utilisent un système de piston fonctionnant au gaz.

Les GBB disposent d'un réservoir de gaz et d'un système de décompression des gaz dans le chargeur. Une valve est percutée à l'arrière du chargeur, ce qui envoie une quantité de gaz dans le canon interne et propulse donc la bille.

Toutefois le système GBB permet, du fait de sa conception, le tir en semi-automatique et le fonctionnement Blow-Back de votre réplique de poing.

En effet lors du tir, un surplus de gaz est envoyé dans la culasse pour l'envoyer en arrière, réarmer le percuteur et réengager une bille dans le Bloc Hop up. Le GBB est la réplique de poing privilégiée par la majeure partie des joueurs.

## L'AEP (Air Electric Pistol)

Les répliques de poing dites « AEP » utilisent un système de piston actionné par des engrenages et un moteur électrique alimenté par une batterie électrique.

Lorsque l'on actionne l'organe de détente celui-ci fait office d'interrupteur.

Le moteur se met alors à tourner entraînant des engrenages. Ces roues dentées actionnent un piston qui se relâche à chaque tour et permet de tirer en rafale et/ou en semi-automatique.

## L'AEG (Air Electric Guns)

D'un fonctionnement qui a inspiré l'AEP dont il est l'ancêtre, l'AEG est la technologie électromécanique de mise en œuvre que l'on retrouve principalement dans les répliques d'épaules.

Composé d'un moteur, d'une gearbox, d'un bloc hop up et d'une batterie, les AEG permettent des tirs en automatique, semi-automatique, rafales de 3 coups.

Ils peuvent être programmés pour une amélioration des performances par l'installation de composants électroniques appelés Mosfet.

## Le GBBR (Gaz Blow Back Rifle)

Les répliques d'épaules dites « GBBR » utilisent un système de piston fonctionnant au gaz.

Les GBBR disposent d'un réservoir de gaz et d'un système de décompression des gaz dans le chargeur. Une valve est percutée à l'arrière du chargeur, ce qui envoie une quantité de gaz dans le canon interne et propulse donc la bille.

Toutefois le système GBBR permet, tout comme le GBB, du fait de sa conception, le tir en automatique et semi-automatique et le fonctionnement Blow-Back de votre réplique d'épaule.

Ces répliques sont les plus fidèles au niveau fonctionnement et réalisme de manipulation.

## Le HOP UP

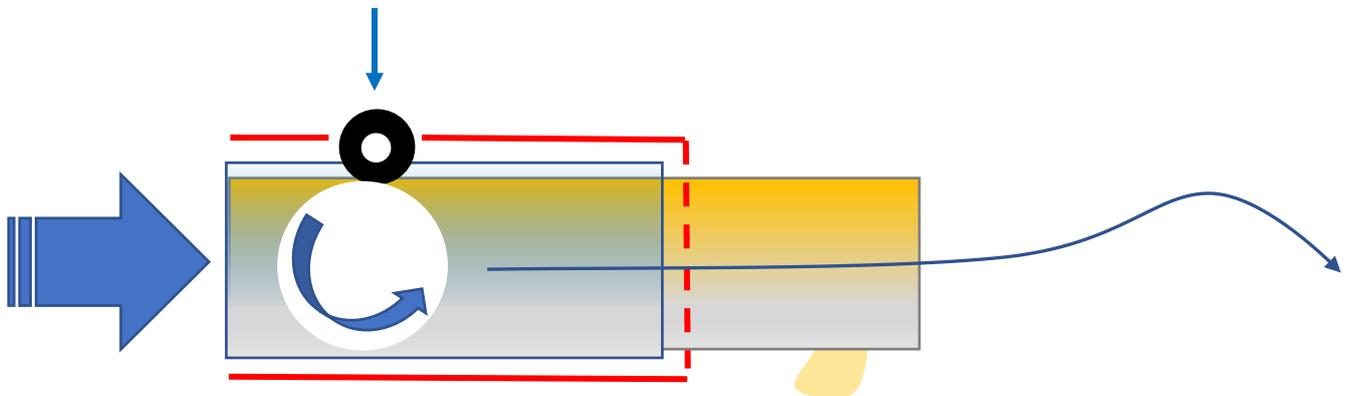
Il s'agit tout simplement d'un élément spécifique à la plupart des répliques, il vous permet d'**augmenter la portée des billes** ainsi que **leur précision** en leur donnant l'effet Magnus du nom du physicien allemand qui en découvrit les principes au XIXe siècle.

### **Le Hop-Up : Principes de fonctionnement.**

Le bloc hop-up, ou chambre hop-up est situé au bout du canon interne au-dessus du puit de chargeurs. C'est dans ce bloc que l'on trouve le système hop-up.

Il est composé d'un cylindre en caoutchouc, capable de déformation, recouvrant le canon interne sur son extrémité en contact avec le nozzle, appelé joint hop up.

D'un levier sur ressort actionné par une molette extérieur et d'une petite patte d'appui en caoutchouc appelée rubber.



Lorsque la bille se présente au niveau du canon, elle frotte contre une excroissance créée par la pression du levier et du rubber sur le joint hop-up, lors du tir, l'air propulse la bille tandis que le système hop up génère une rotation.

Avec l'effet Magnus, la bille part en rotation du bas vers le haut et prend légèrement de la hauteur en sortant du canon de la réplique. Elle retombe ainsi donc moins vite vers le sol, lui assurant une portée bien plus conséquente.

## **Réglages du Hop-Up**

Si votre réplique est équipée d'un hop-up réglable je vais vous apprendre ici à le régler.

Un hop-up non réglé aura une incidence tout aussi néfaste que le vent sur la trajectoire de vos billes.

Si vous constatez que vos billes retombent à courte distance après le tir, c'est qu'il vous faut augmenter l'effet hop-up :

Après avoir trouvé la bague de réglage du hop-up (consultez la notice de la réplique), remettez-le à zéro.

Sans vous soucier de la visée, faites quelques tirs dans une zone dégagée et sécurisée. Vous devez ici regarder la trajectoire que prend la bille à chaque tir.

Veillez à tirer plusieurs billes à chaque étape pour ne pas vous régler faussement sur un tir non représentatif.

En premier lieu, les billes toucheront le sol rapidement. Serrez avec précaution et progressivement le hop-up afin de relever la trajectoire jusqu'à ce que vous remarquiez que celles de vos billes partent sensiblement vers le haut avant de retomber. Desserrer alors légèrement votre hop-up pour atteindre le réglage idéal.

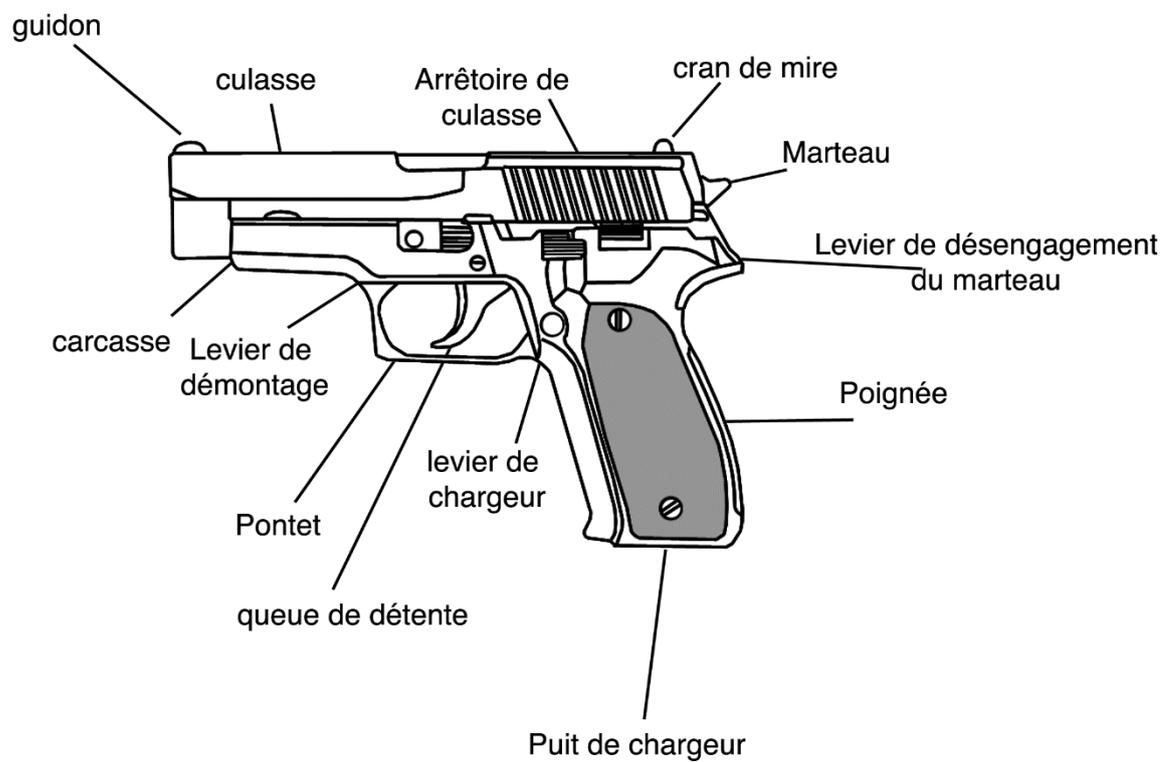
Si vous changez de billes avant une partie n'oubliez pas que le comportement des billes varie en fonction de leur poids, de leur qualité et de leur marque, vérifier vos réglages en fonction !

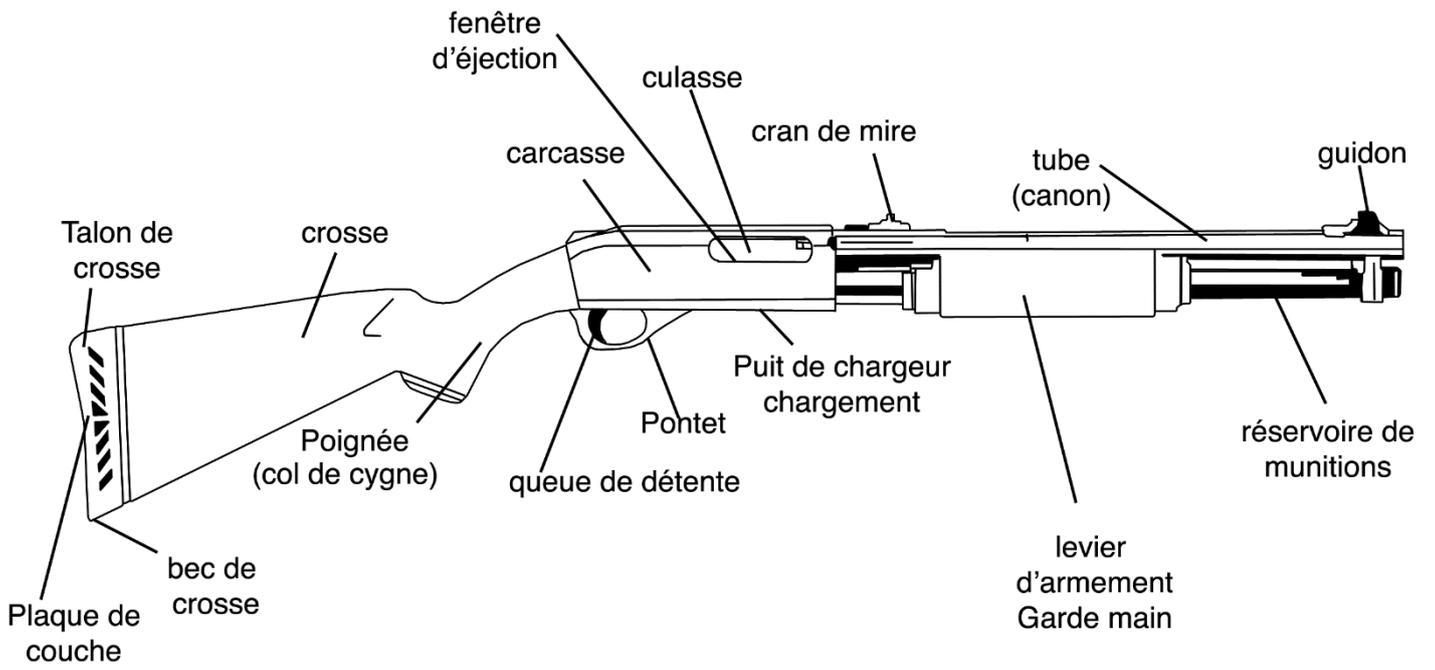
**Attention** : un hop-up trop serré = billes bloquées entre le nozzle et le joint = bourrage = casse réplique. C'est pour cela que je vous conseille de partir de zéro en serrant progressivement plutôt que le contraire !

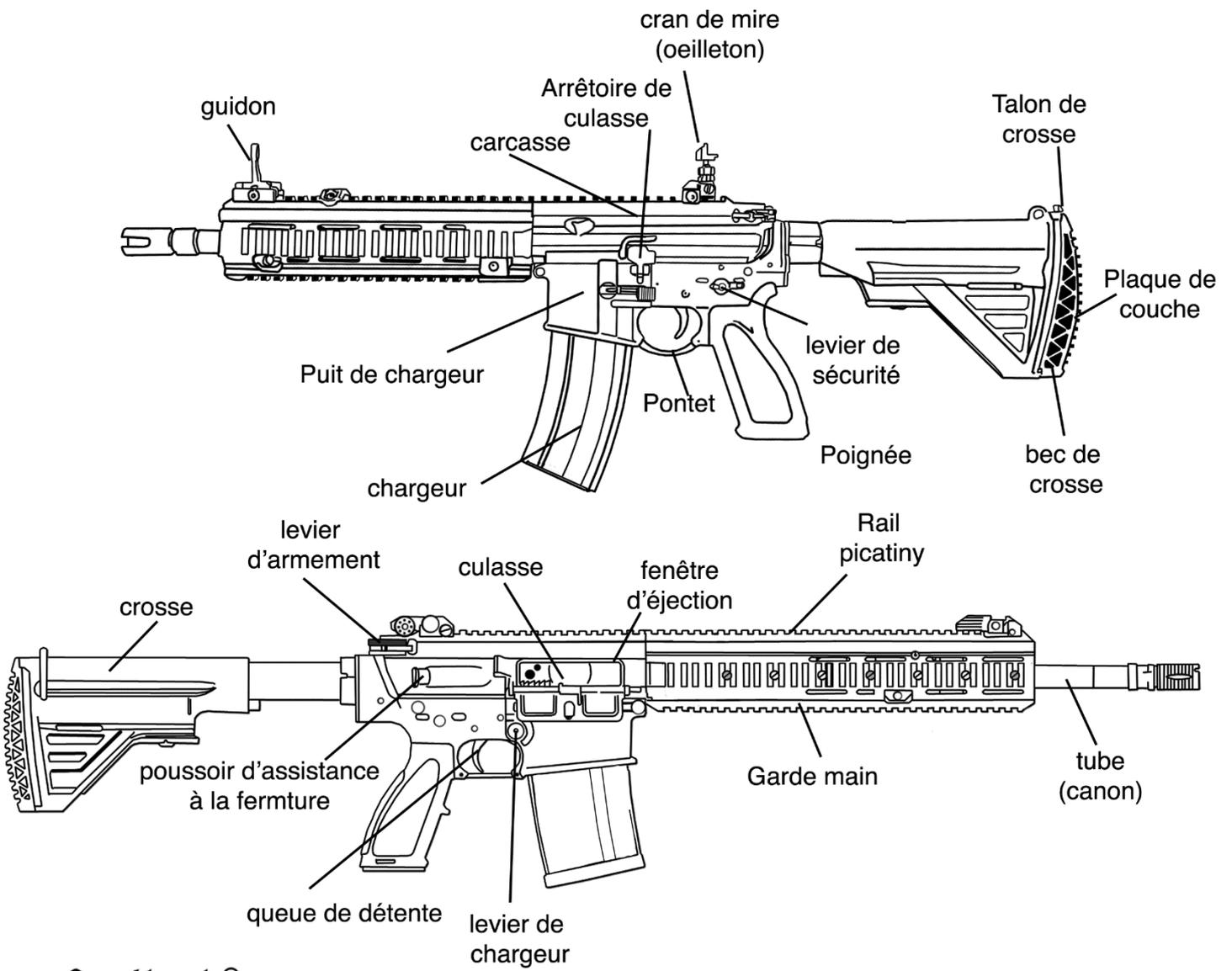
CHAPITRE -IV-  
- PRISE EN MAIN DES RÉPLIQUES-

## Prise en main des répliques

### Nomenclature générale GBB/AEG/GBBR/POMPE







ARAA/d graph ©

## **Prise en main d'une réplique de poing**

Pour les droitiers, on saisit la poignée de la réplique de la main droite. La main gauche vient couvrir la main droite.

Pour les gauchers, on saisit la poignée de la réplique de la main gauche. La main droite vient couvrir la main gauche.

Veillez à toujours maintenir l'index parallèlement au pontet. Tendez les bras vers votre adversaire, alignez le guidon et le cran de mire sur celui-ci pour le toucher

## **Prise en main d'une réplique d'épaule**

Pour les droitiers, saisissez la poignée de la réplique de la main droite. La main gauche vient saisir le garde main avant. La crosse vient se loger dans le creux de l'épaule droite. Coudes rentrés.

Pour les gauchers, saisissez la poignée de la réplique de la main gauche. La main droite vient saisir le garde main avant. La crosse vient se loger dans le creux de l'épaule gauche. Coudes rentrés

Veillez à toujours maintenir l'index parallèlement au pontet, alignez le guidon et le cran de mire sur votre adversaire pour le toucher.



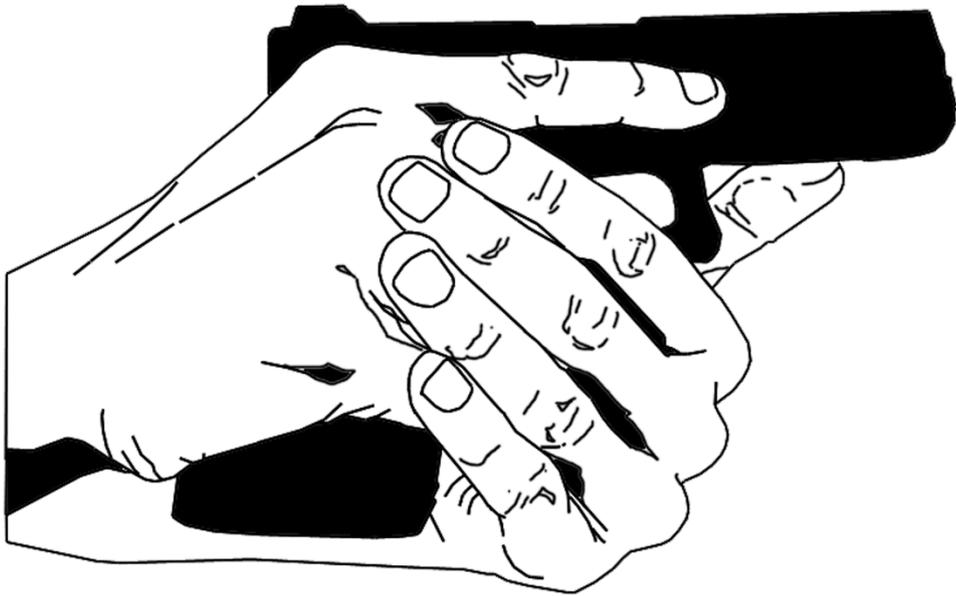
ARAAld graph ©



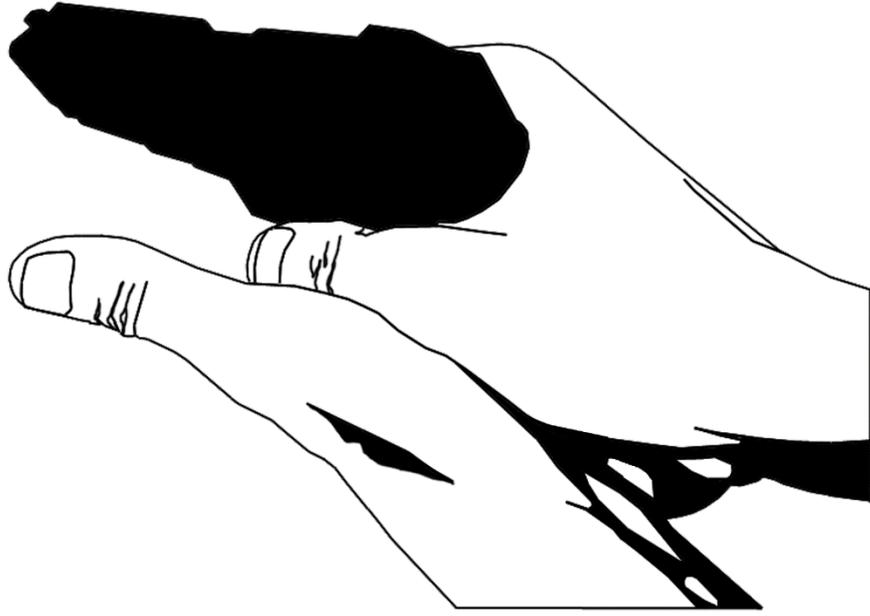
ARAAld graph ©



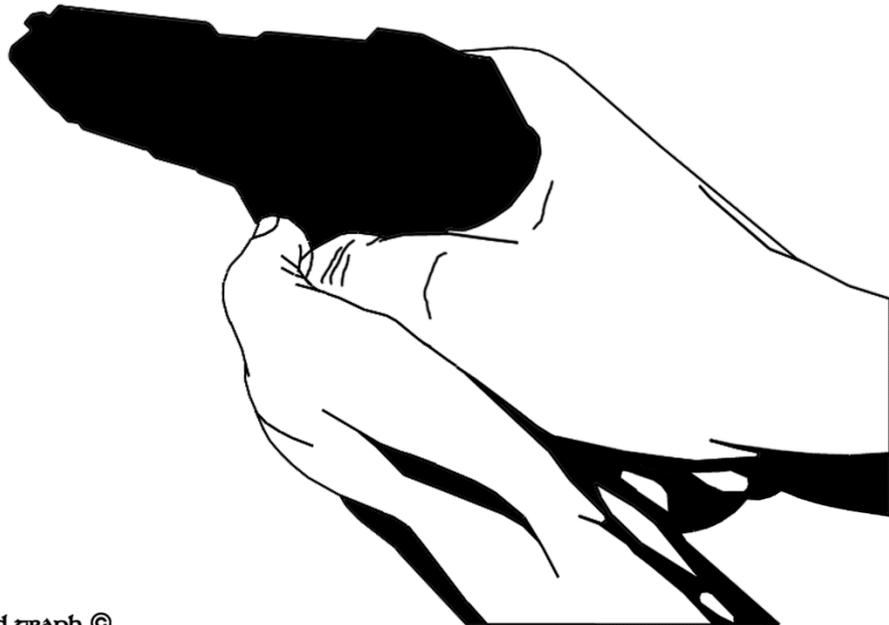
ARAAld graph ©



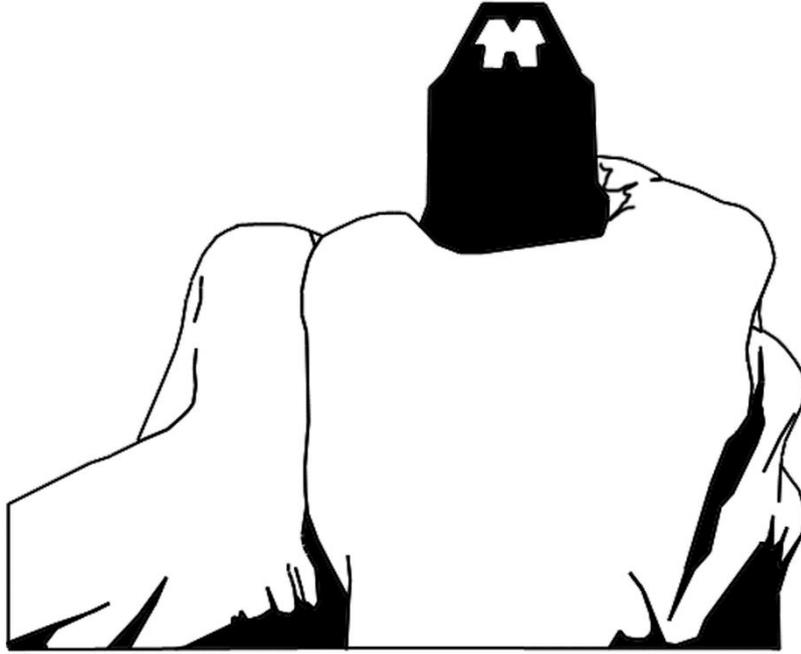
ARAAld graph ©



ARAAld graph ©



ARAAld graph ©



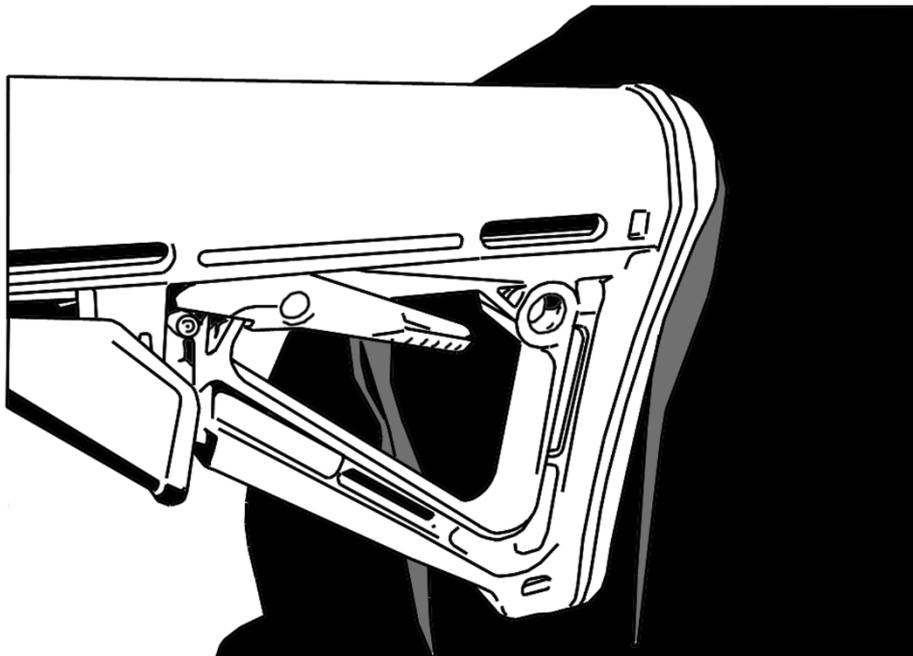
ARAAld graph ©



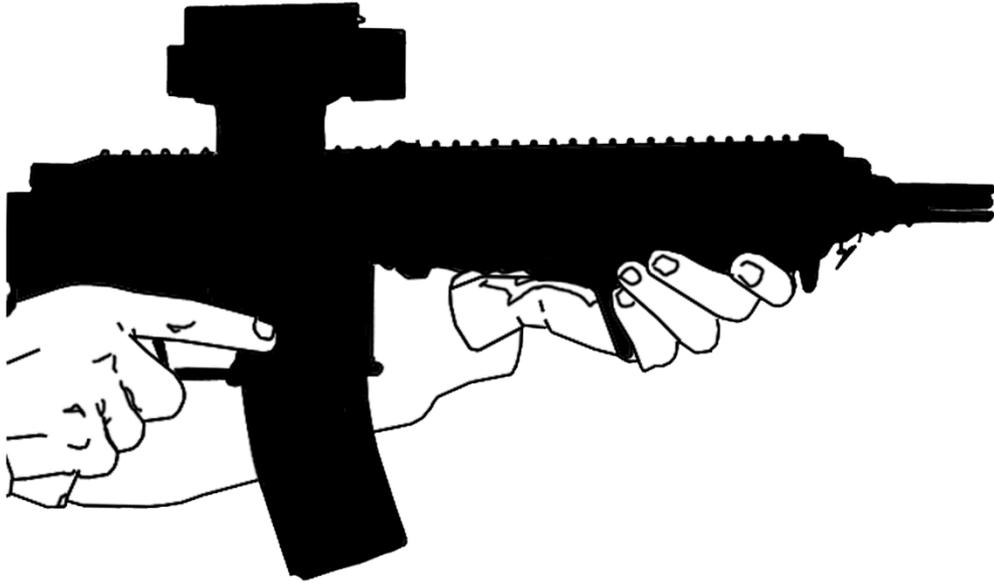
ARAAld graph ©



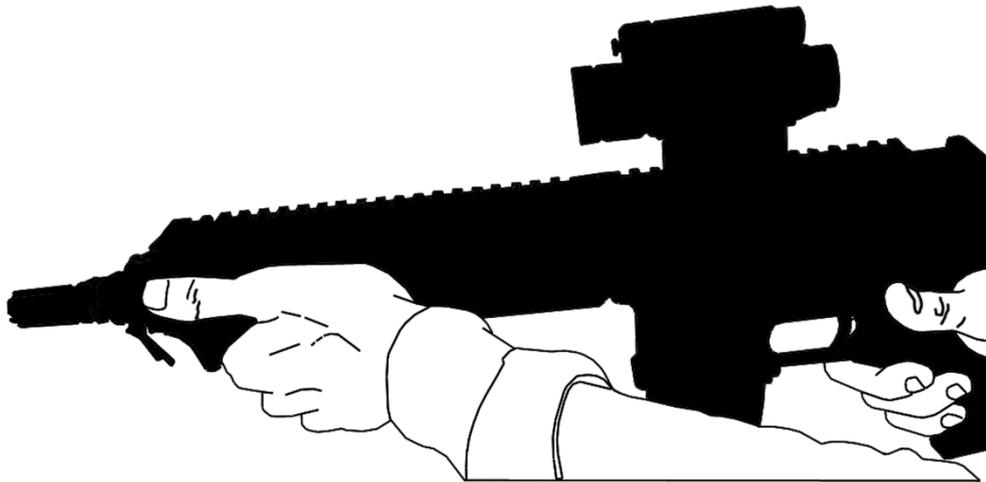
ARAALD graph ©



ARAALD graph ©



ARAAld graph ©



ARAAld graph ©

## **Comportement de sécurité associés (CSA)**

Les CSA regroupent les principes de sécurité à respecter lors de la mise en œuvre et de la mise en sécurité de vos répliques, lors de leurs manipulations, de leurs transports, de leurs ports et de leurs utilisations, chez vous ou sur les terrains. Les CSA sont basés sur les 5 fondements suivant :

### **-I-**

- Une réplique est toujours considérée comme chargée-

### **-II-**

-Ne pointez jamais votre réplique vers quelque chose que vous ne voulez pas toucher-

### **-III-**

-Gardez l'index parallèle au pontet tant que les organes de visée ne sont pas alignés sur votre adversaire-

### **-IV-**

- Soyez sûr de votre visée et de votre environnement-

### **-V-**

- Portez vos lunettes de protection homologuées-

# CHAPITRE -V-

## - POSITIONS DE TIR -

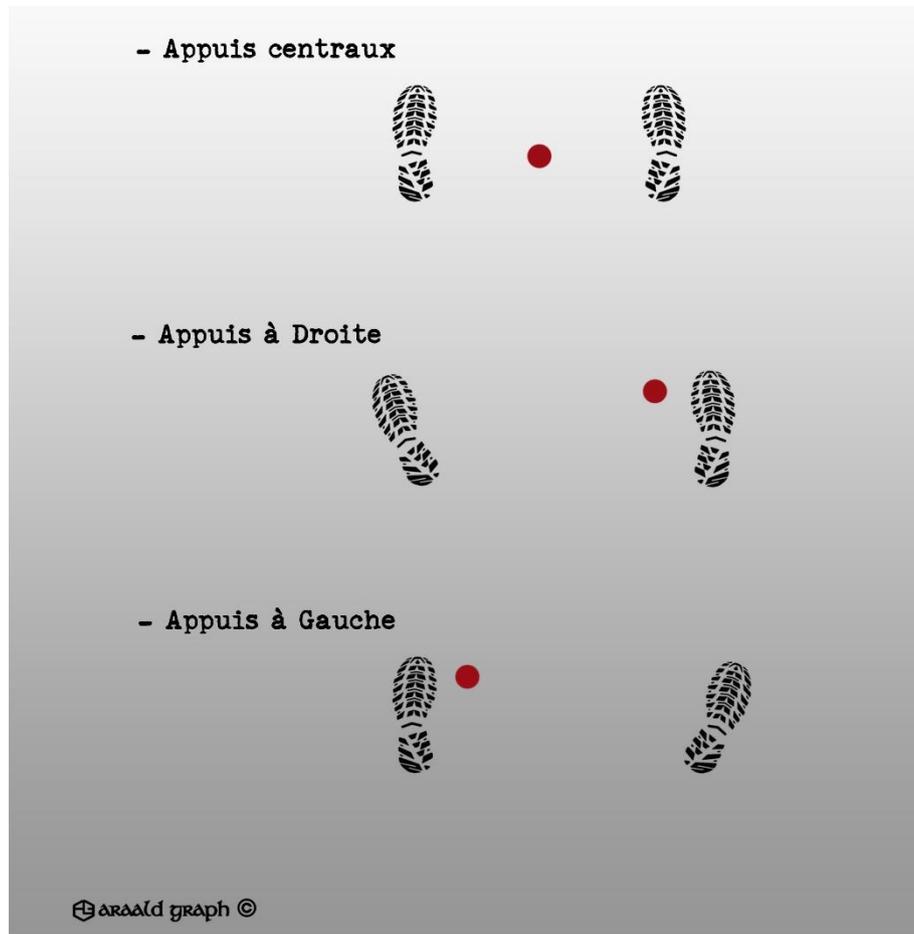
## Appuis et équilibre

La position de votre corps, votre équilibre, vos appuis... Autant d'éléments à prendre en compte pour assurer un tir précis n'est pas chose aisée.

Il convient de vous créer une « mémoire » musculaire, neurologique via une bonne position de tir, un entraînement régulier et une mise en application en jeu. Chaque position de tir doit être travaillée scrupuleusement afin de cultiver cette mémoire qui sera sollicitée lors de chaque phase de tir. Ces automatismes vous assureront une stabilité et des appuis sûrs, le tout augmentant ainsi votre sécurité en jeu.

Il existe plusieurs appuis et manières de se tenir mais en ce qui nous concerne nous nous concentrerons sur les appuis centraux et leurs transitions de gauche à droite ; sur différentes élévations ; avec la gestion de l'équilibre que cela implique.

Ainsi 3 appuis et 3 types de position ressortent dans notre méthode, le point rouge représente votre point d'équilibre (pour les gauchers, inversez les appuis avant et arrière par rapport aux schémas 😊) :

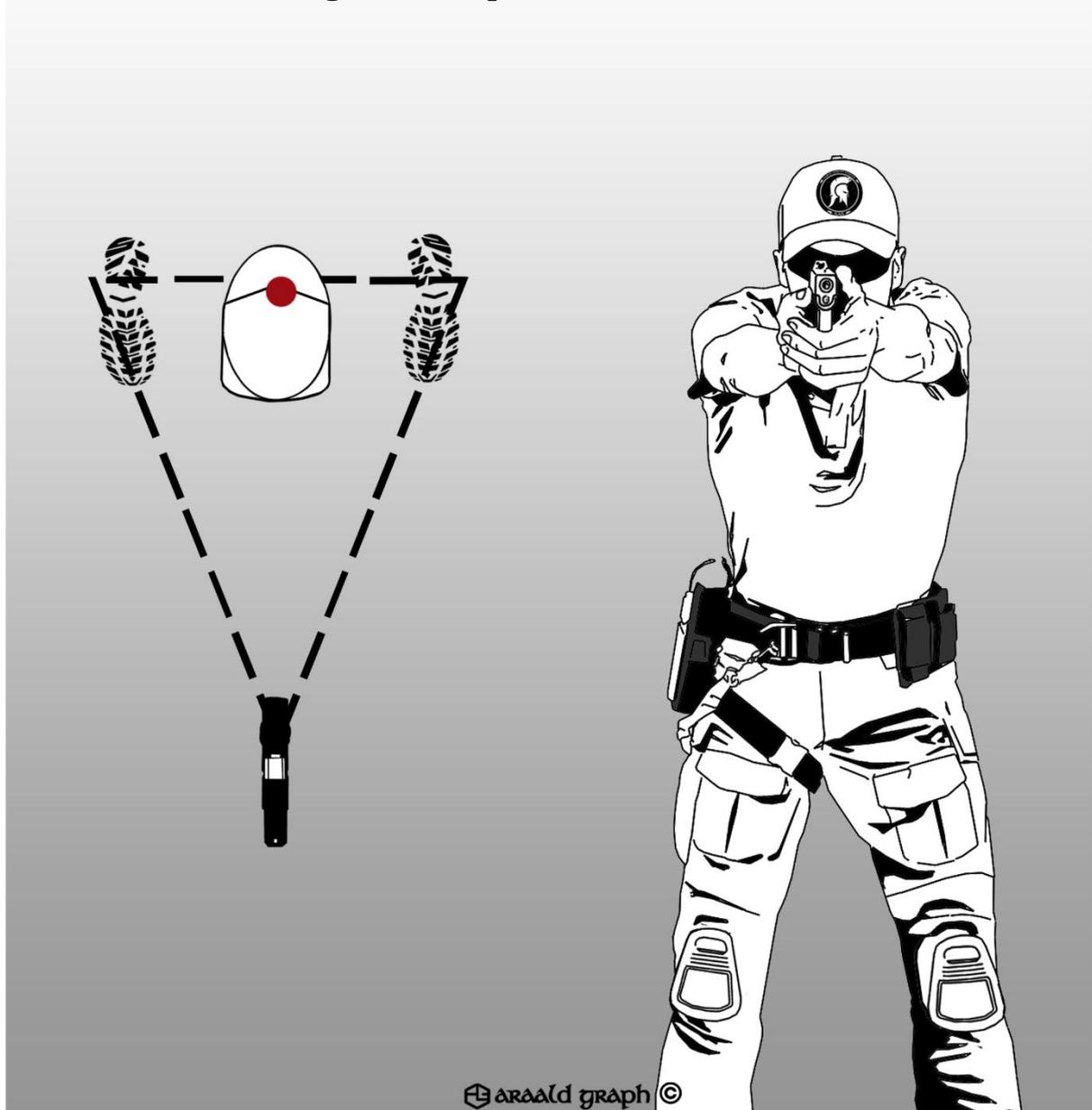


Ces appuis combinés aux positions permettent d'assurer un tir précis et sécurisé (être sûr de son tir et de son environnement).

## **POSITIONS HAUTES**

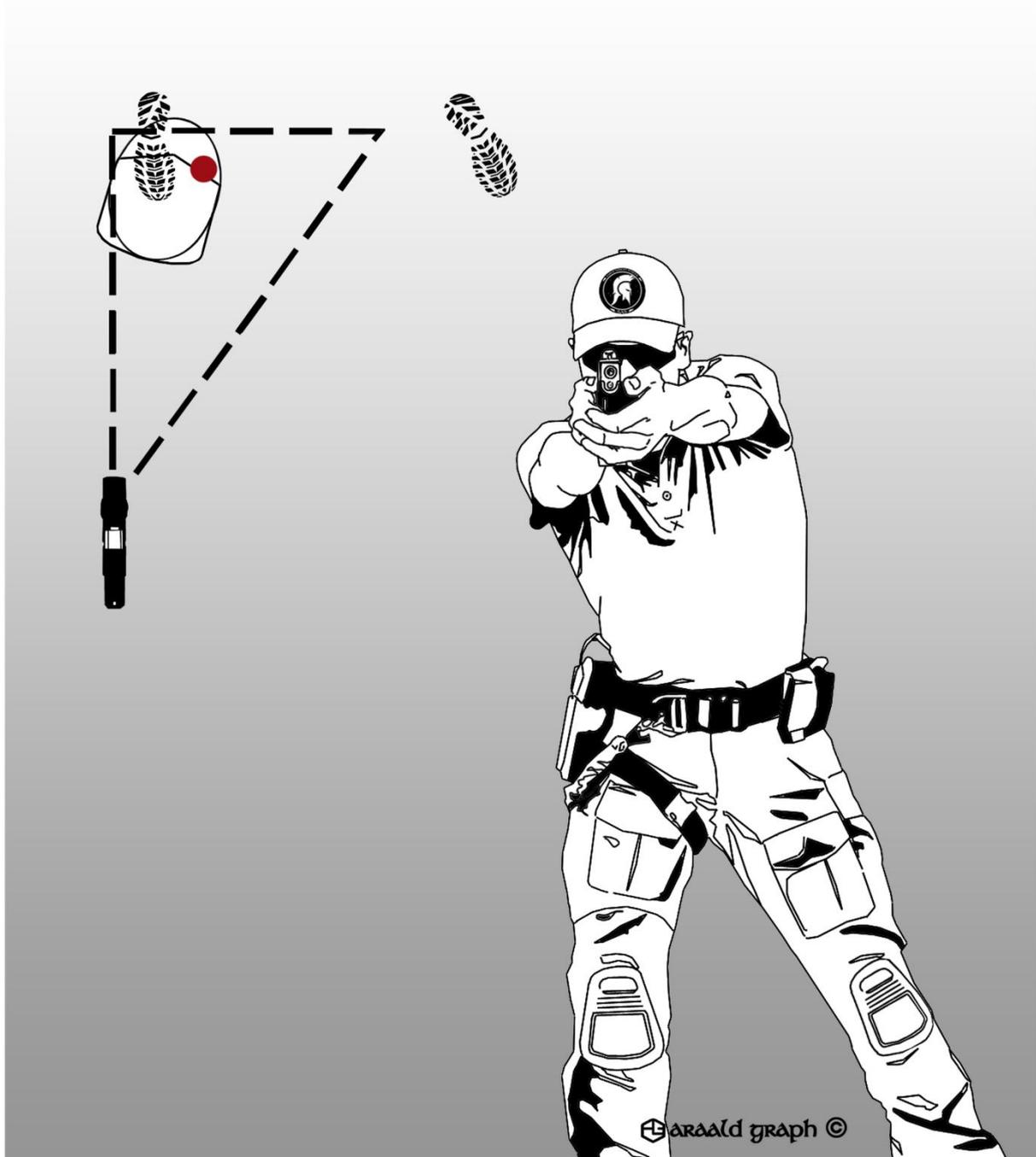
### **« L'ISOCELE »**

Les 2 yeux ouverts ; bras sont tendus vers l'avant ; coudes verrouillés ; les bras et les épaules forment un triangle isocèle ; les pieds écartés à largeur d'épaules ; en appui centrale ; dirigés vers votre adversaire ; genoux déverrouillés ; le buste légèrement penché vers l'avant ; dos droit.



## « TRIANGLE RECTANGLE »

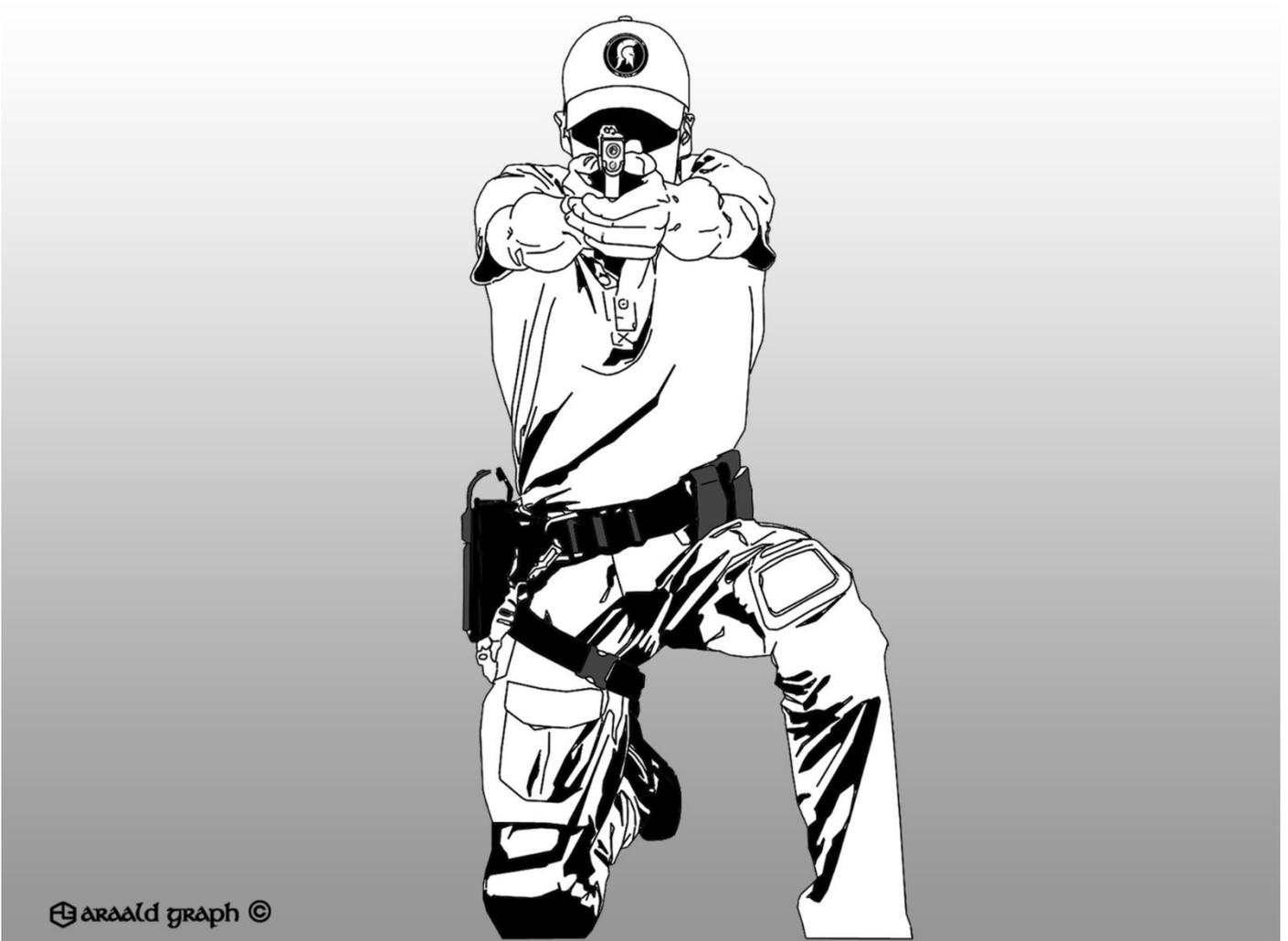
Les 2 yeux ouverts ; bras tendus vers l'avant ; coudes verrouillés ; les bras et les épaules forment un triangle rectangle ; les pieds écartés en appui à droite ; pied droit dirigé vers votre adversaire ; genoux déverrouillés ; le buste légèrement penché vers l'avant ; dos incliné sur la droite.



## POSITIONS INTERMEDIAIRES

### « GENOUX HAUT »

Les 2 yeux ouverts ; bras tendus vers l'avant ; coudes verrouillés ; les bras et les épaules forment un triangle isocèle ; genoux à terre, dos droit, la jambe fléchie s'écarte pour assurer un bon équilibre.



## « GENOUX BAS »

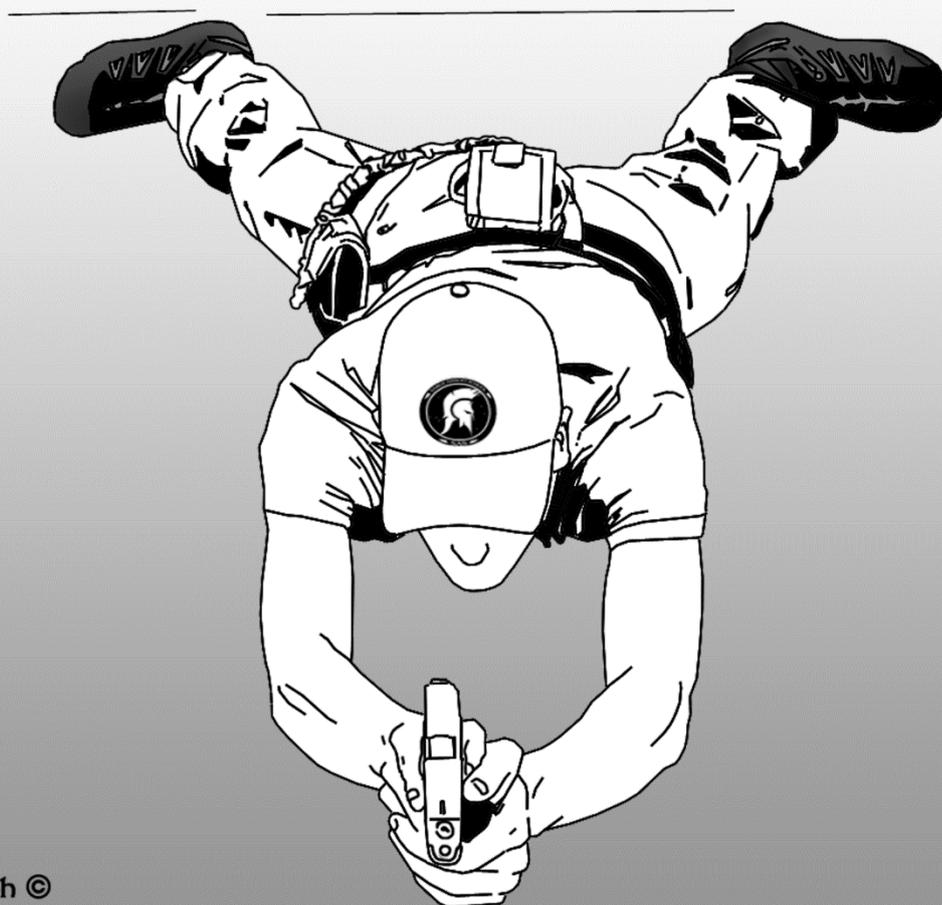
Les 2 yeux ouverts ; bras tendus vers l'avant ; coudes verrouillés ; les bras et les épaules forment un triangle rectangle ; genoux à terre ; assis sur le pied d'appui ; la jambe fléchie s'écarte pour assurer un bon équilibre.



## POSITIONS BASSES

### « VENTRALE »

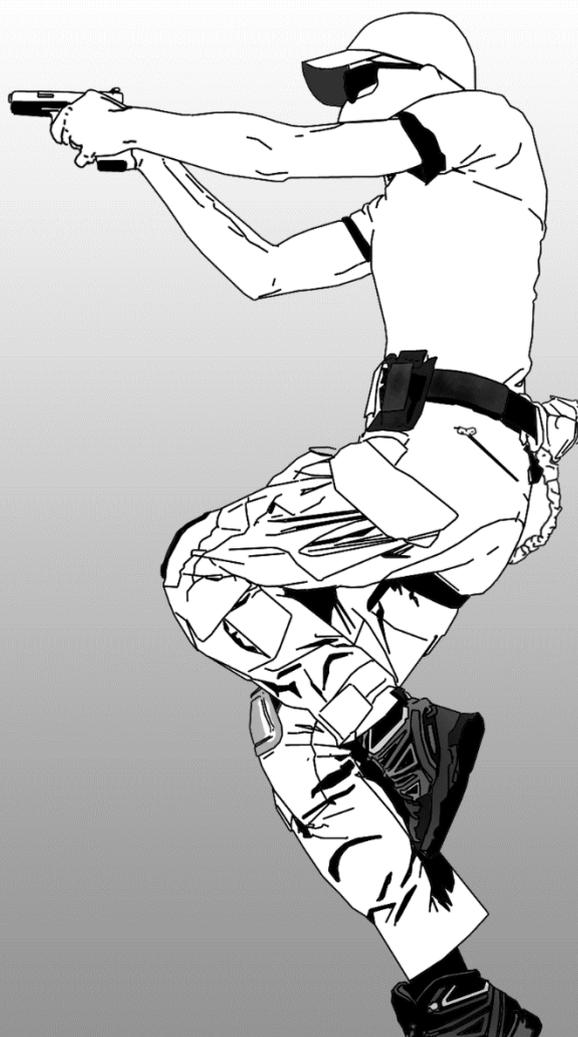
A plat ventre ; les 2 yeux ouverts ; bras tendus vers l'avant ; en appui sur les coudes ; jambes écartées ; pieds et chevilles à plat.



araald graph ©

## « LATÉRALE DROITE »

Allongé sur le flanc droit ; jambes fléchies ; en appui au sol sur le bras droit ; plat du pied gauche dans le creux du genou droit ; le genou gauche sert de 3ème appui et stabilise l'ensemble de la position.



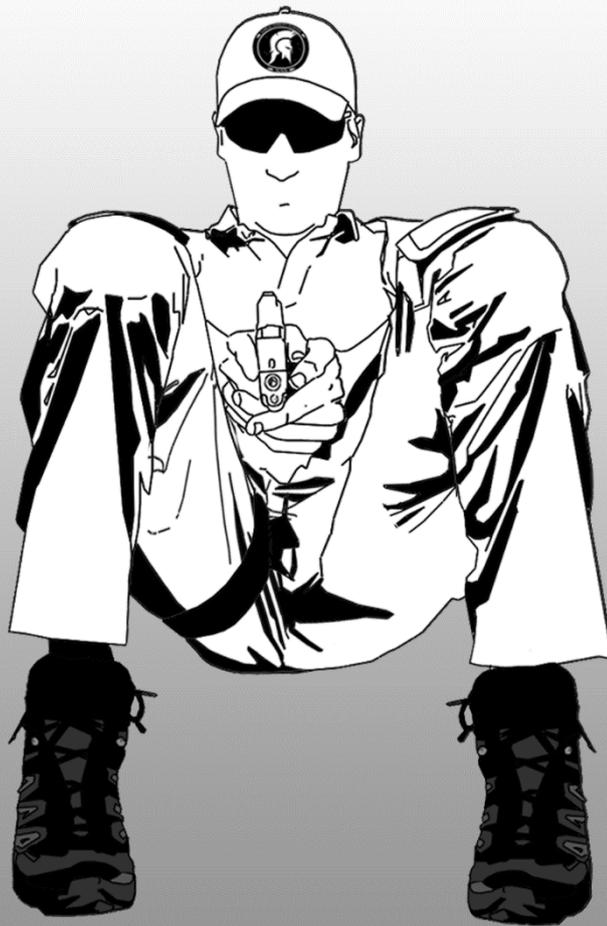
## « LATÉRALE GAUCHE »

Allongé sur le flanc gauche ; jambes fléchies ; en appui au sol sur le bras gauche ; plat du pied droit dans le creux du genou gauche ; le genou droit sert de 3ème appui et stabilise l'ensemble de la position.



## « DORSALE »

Les 2 yeux ouverts ; bras tendus vers l'avant ; coudes verrouillés ; les bras et les épaules forment un triangle isocèle ; assis à terre ; jambes regroupées et fléchies ; le buste en arrière ; les bras prennent appui sur les cuisses.



ARAALD graph ©

## REPLIQUES D'ÉPAULES – POSITIONS HAUTES -

### « CHILL OUT »

La réplique longue en main faible, prise au niveau du puit de chargeur, canon vers le bas. Cette position d'attente est non offensive, elle montre avec élégance que le joueur est instruit des comportements de sécurité associés à l'airsoft



## « STAND BY »

Réplique prise à deux mains ; canon dirigé vers le bas ; position d'attente et de marche ; non offensive ; le doigt le long du pontet ; en appui central ; dos droit.



ARAAld graph ©

## « READY »

Réplique prise à deux mains ; position d'attente et d'observation ; offensive ; canon dirigé vers l'adversaire potentiel ; en appui central ; genoux déverrouillés ; le buste légèrement penché vers l'avant ; dos droit.



## « CONTACT »

Réplique prise à 2 mains ; position de réaction au contact de l'adversaire ; offensive/défensive ; les yeux et les organes de visée sont alignés sur l'adversaire ; canon dirigé vers l'adversaire ; les coudes sont rentrés ; en appui central ; genoux déverrouillés ; le buste légèrement penché vers l'avant ; dos droit. C'est la seule position où l'index descend sur la queue de détente pour effectuer le tir.





ARAAld graph ©

## REPLIQUES D'ÉPAULES – POSITIONS INTERMÉDIAIRES –

### « GENOUX HAUT »

Réplique prise à 2 mains ; position de réaction au contact de l'adversaire ; offensive/défensive ; les yeux et les organes de visée sont alignés sur l'adversaire ; canon dirigé vers l'adversaire ; les coudes sont rentrés ; genoux à terre, dos droit, la jambe fléchie s'écarte pour assurer un bon équilibre.



ARAAld graph ©

## « GENOUX BAS »

Réplique prise à 2 mains ; position de réaction au contact de l'adversaire ; offensive/défensive ; les yeux et les organes de visée sont alignés sur l'adversaire ; canon dirigé vers l'adversaire ; les coudes sont rentrés ; genoux a terre ; assis sur le pied d'appui ; la jambe fléchie s'écarte pour assurer un bon équilibre.



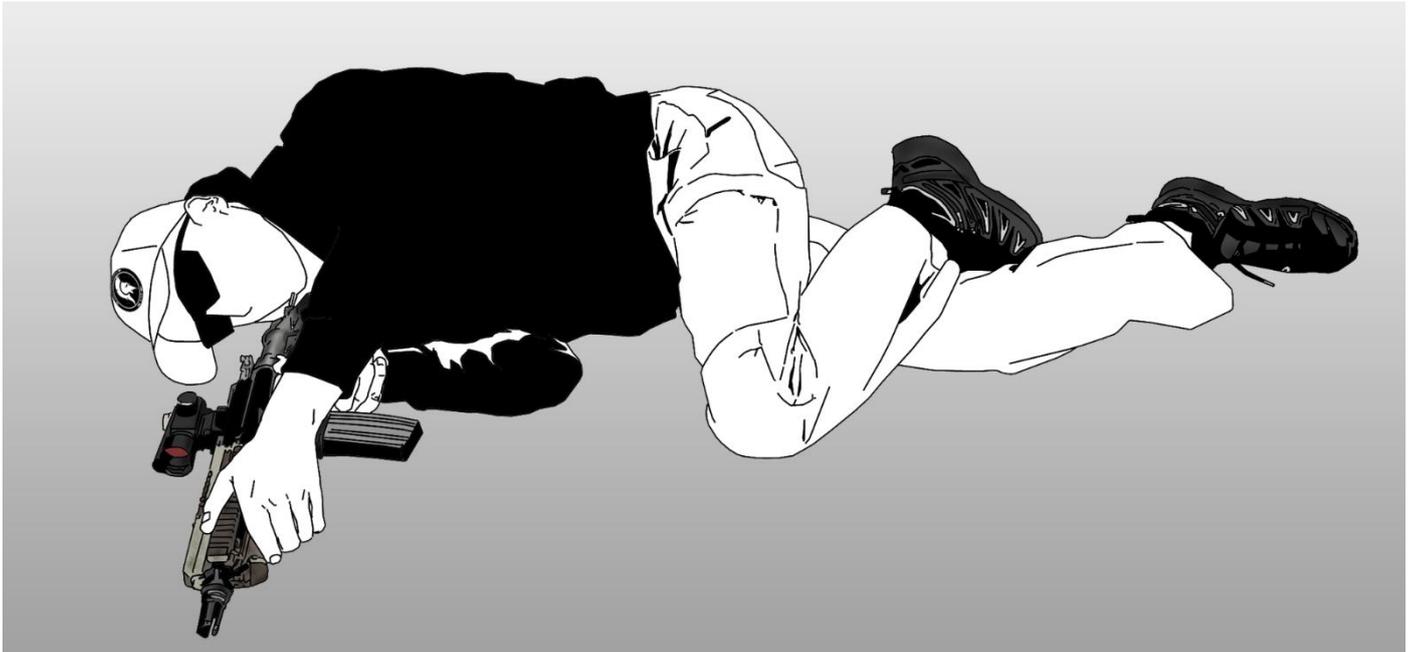
## « VENTRALE »

Réplique prise à 2 mains ; position de réaction au contact de l'adversaire ; défensive ; les yeux et les organes de visée sont alignés sur l'adversaire ; canon dirigé vers l'adversaire ; à plat ventre ; les 2 yeux ouverts ; en appui sur les coudes ; jambes écartées ; pieds et chevilles à plat.



## « LATERAL DROITE »

Réplique prise à 2 mains ; position de réaction au contact de l'adversaire ; défensive ; les yeux et les organes de visée sont alignés sur l'adversaire ; canon dirigé vers l'adversaire ; sur le flanc droit ; jambes fléchies ; en appui au sol sur le bras droit ; plat du pied gauche dans le creux du genou droit ; le genou gauche sert de 3ème appui et stabilise l'ensemble de la position.



## « LATERAL GAUCHE »

Réplique prise à 2 mains ; position de réaction au contact de l'adversaire ; défensive ; les yeux et les organes de visée sont alignés sur l'adversaire ; canon dirigé vers l'adversaire ; sur le flanc gauche ; jambes fléchies ; en appui au sol sur le bras gauche ; plat du pied droit dans le creux du genou gauche ; le genou droit sert de 3ème appui et stabilise l'ensemble de la position.



## « DORSALE »

Réplique prise à 2 mains ; position de réaction au contact de l'adversaire ; offensive/défensive ; les yeux et les organes de visée sont alignés sur l'adversaire ; canon dirigé vers l'adversaire ; les coudes sont rentrés ; les 2 yeux ouverts ; assis à terre ; jambes regroupées et fléchies ; le buste en arrière ; les bras prennent appui sur les cuisses.



ARAAld graph ©

# CHAPITRE -VI-

## PREMIERS TIRS

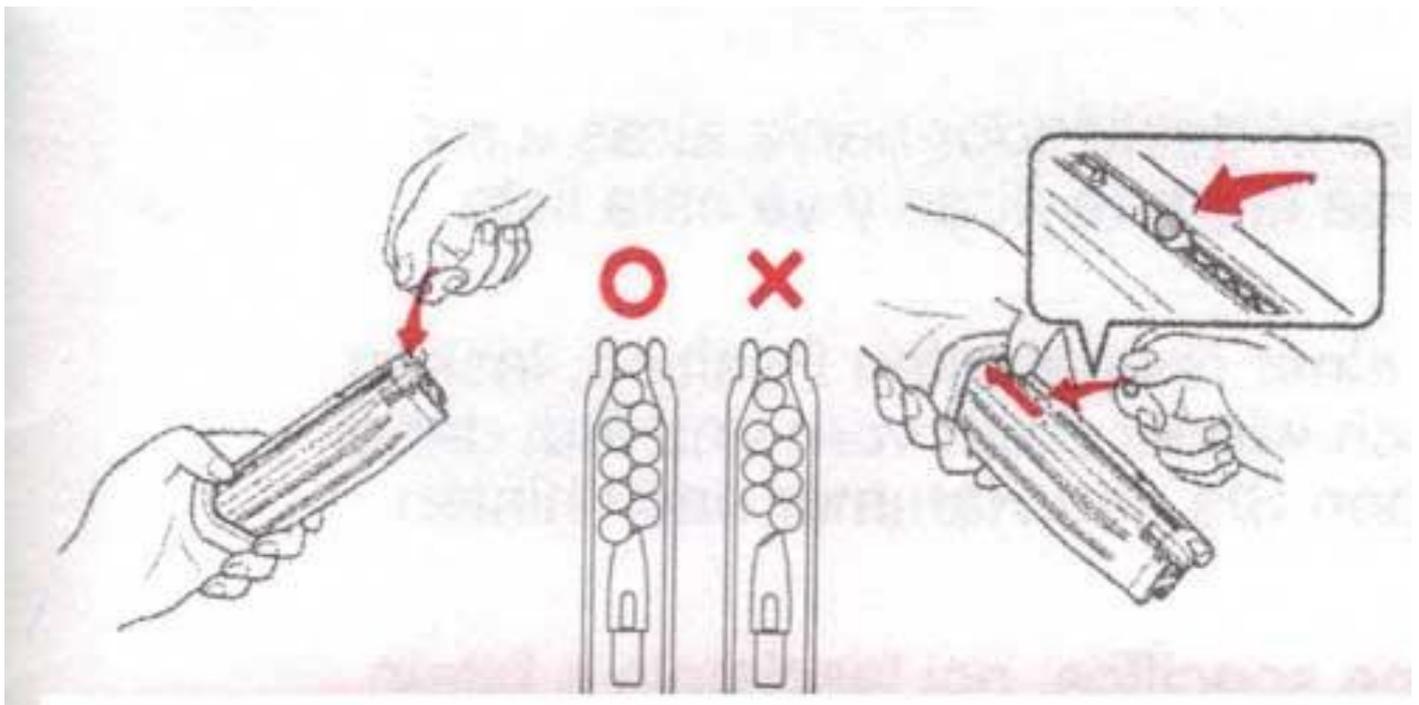
## Manipulation de bases :

### Approvisionnement en consommables.

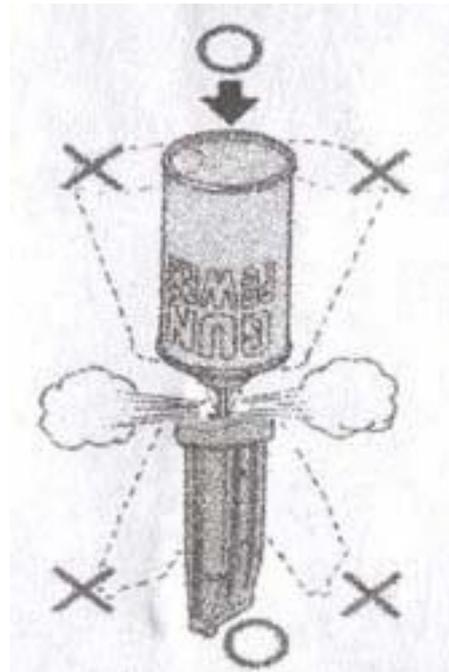
Pour fonctionner, votre réplique, qu'elle soit de poing ou d'épaules, a besoin de billes et de gaz/électricité. Pour le rechargement en billes, le plus simple est le BB loader. Vous en trouverez de diverses formes et contenances dans le commerce.



La plupart des GBB/AEP disposent d'une fenêtre de chargement vous permettant d'insérer vos billes dans celui-ci sans avoir à passer par le bec du chargeur (Fragile !) Poussez le ressort élévateur de billes à fond et remplissez votre chargeur par la fenêtre ainsi ouverte.



Pour les répliques fonctionnantes à gaz, un réservoir est présent généralement dans les chargeurs. La valve de charge se trouve en retournant le chargeur. Insérer le tube de votre bouteille dans la valve et appuyez-les bien verticalement l'un contre l'autre. Celui-ci est rempli quand le gaz déborde ou lorsque l'équilibre de pression entre le réservoir du chargeur et la bouteille se fait (remplissage dis « à l'oreille »).



Dans le cas d'une réplique fonctionnant avec une batterie, une prise et un espace sont prévus pour y brancher la batterie soit dans le garde main avant, soit dans la crosse.



## **Armement des répliques**

Fonctionnement à gaz :

- Après avoir approvisionné le chargeur en billes et en gaz,
- insérez-le dans le puit de chargeur jusqu'au clic indiquant que le chargeur est en bonne position et ne risque pas de tomber.
- Tirer la culasse en arrière.

La réplique est prête à tirer. (N'oubliez pas la sécurité 😊)

Fonctionnement électrique :

- Après avoir branché la batterie et rempli le chargeur,
- Insérez le chargeur dans le puit de chargeur, jusqu'au « clic » indiquant que le chargeur est en bonne position et ne risque pas de tomber.
- Abaisser le sélecteur de cadence,

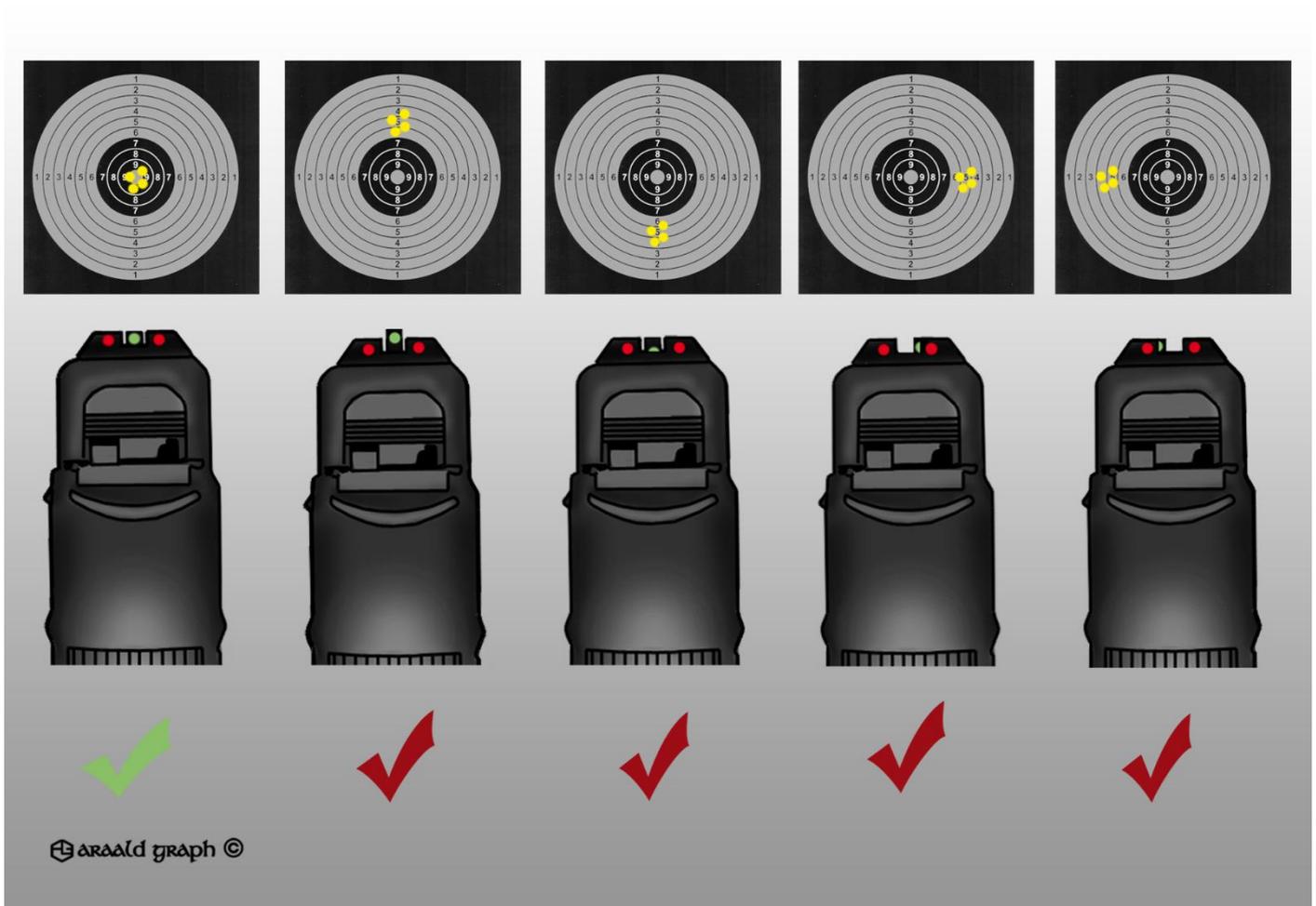
la réplique est prête à tirer. (N'oubliez pas la sécurité 😊)

## Alignement des organes de visée :

Pour assurer un tir juste, et par tir juste j'entends : point visé, point touché, il vous faut aligner votre œil, le cran de mire, le guidon et votre adversaire avant de déclencher votre tir.

Aidez-vous de votre index pour « montrer du doigt » votre point visé. Cela facilitera votre prise de visée.

Faites le point focal sur le guidon lorsque vous visez, de manière à garder le cran de mire et votre adversaire flous.

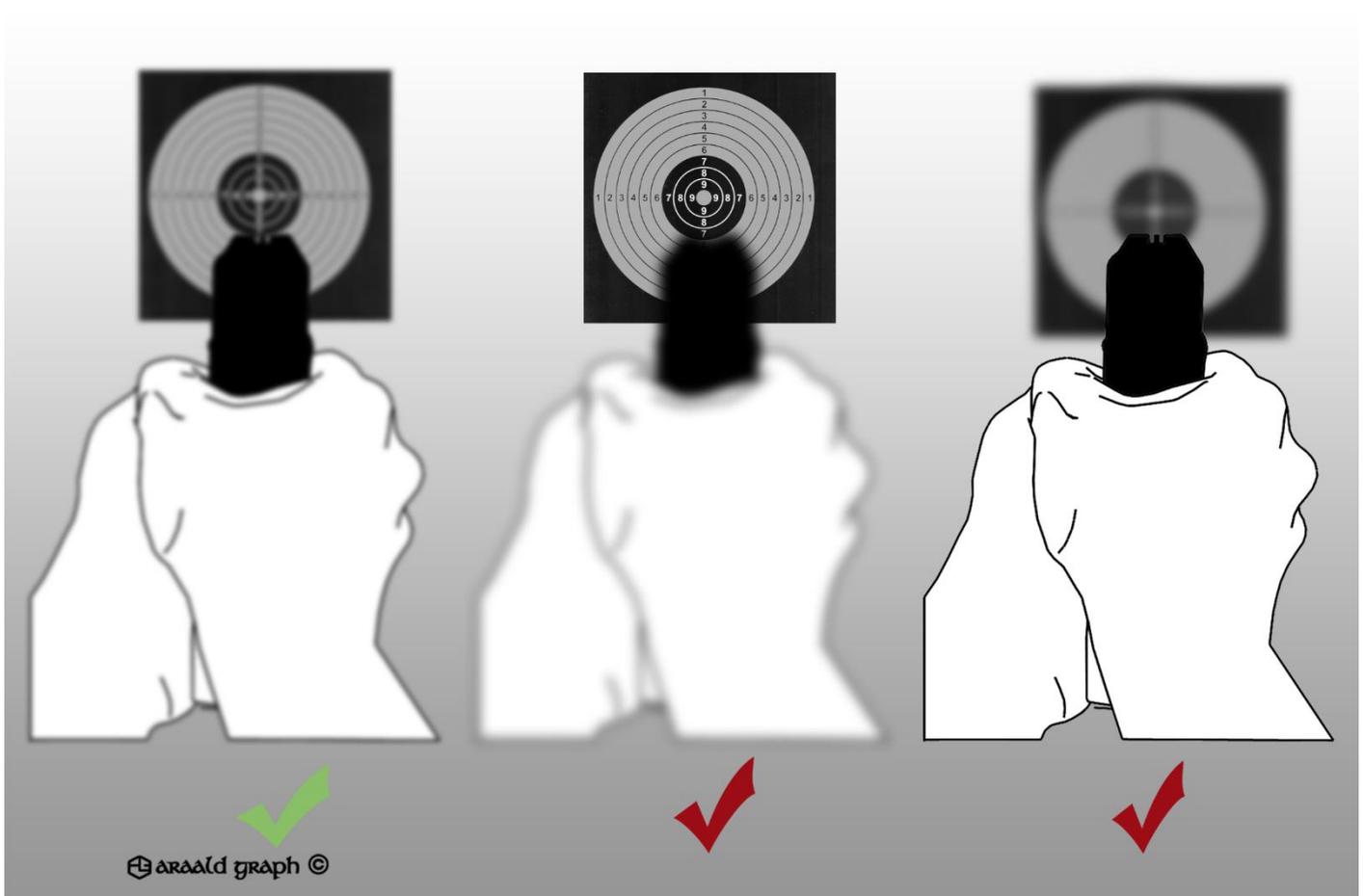


## La prise de visée (2 yeux ouverts) :

La prise de visée à 2 yeux se fait lors d'un tir rapide ou si vous utilisez une optique de visée rapide (point rouge, Aimpoint, etc.).

Ici le point focal se fera sur votre adversaire et non sur le point rouge.

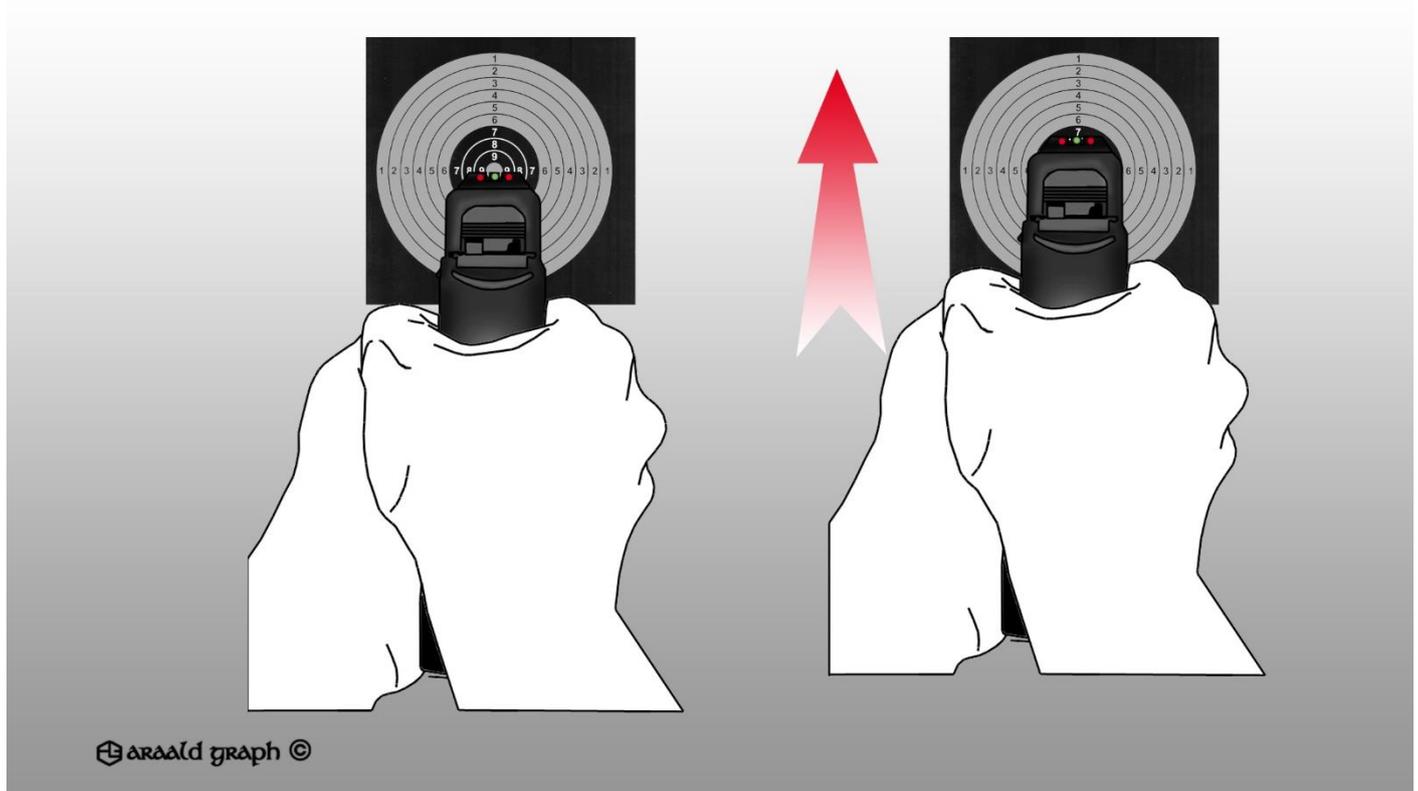
Les optiques de visées électroniques sont fabriquées avec un décalage dioptrique qui fait que le point rouge est toujours net.



## Respiration :

La respiration est d'une importance indéniable, tant en tir de précision qu'en tir rapide. Le tir se fait toujours lors d'une phase d'apnée, plus ou moins courte (jusqu' 3 secondes max) afin de ne pas être perturbé par les mouvements musculaires non désirés. Il existe plusieurs méthodes de respirations. Voici une liste des principales. Testez-en plusieurs et gardez celles qui vous conviennent le mieux. N'hésitez pas à en travailler plusieurs.

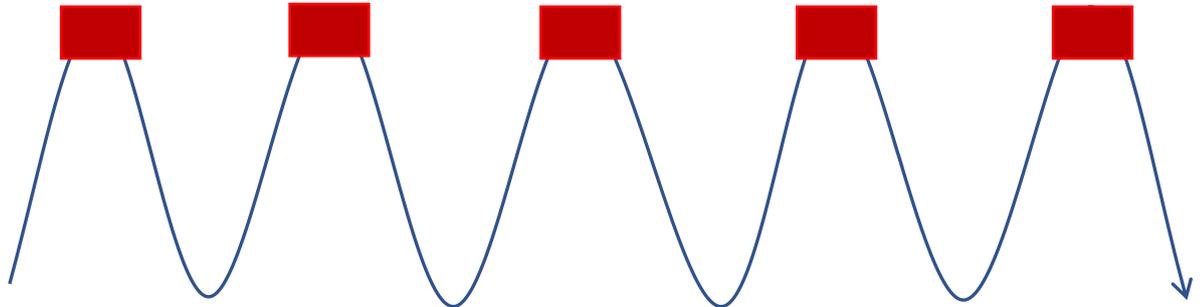
La courbe représente vos inspirations et expirations d'air. Le rectangle rouge correspond au laps de temps où vous devez bloquer votre respiration (3 sec max) et effectuez votre tir.



Blocage haut : En fin d'inspiration, bloquez, tirez, expirez

Inspiration

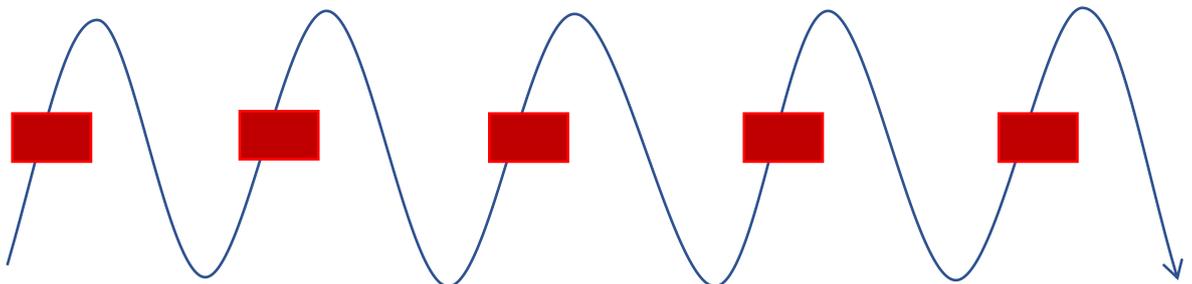
Expiration



Blocage médian montant : En milieu d'inspiration, bloquez, tirez, reprenez votre inspiration, expirez.

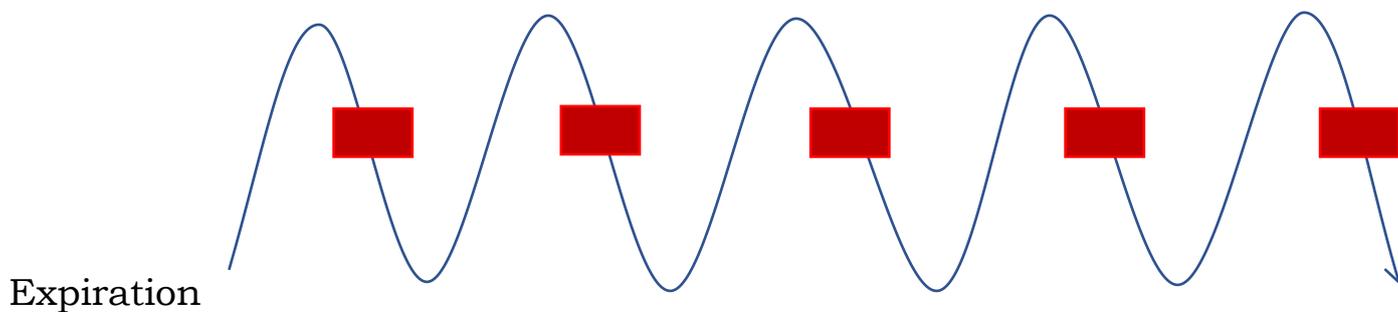
Inspiration

Expiration



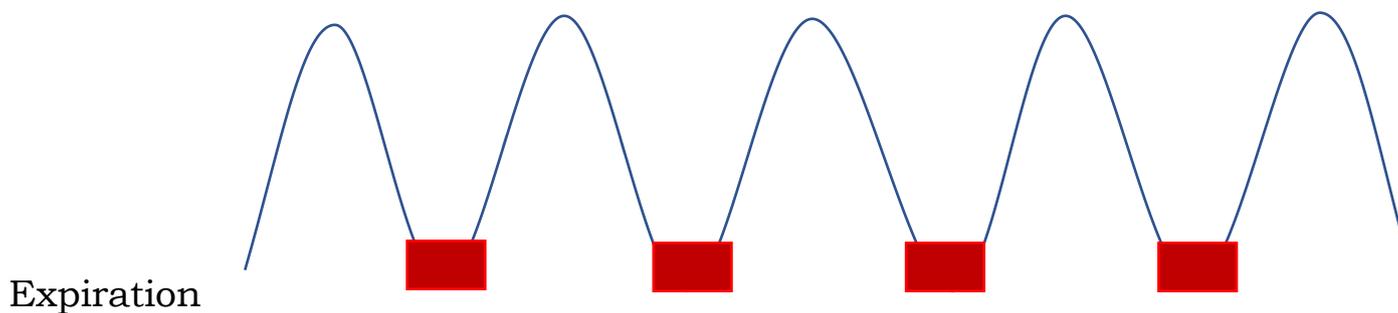
Blocage médian descendant : Inspirez, en milieu d'expiration, bloquez, tirez, finissez votre expiration.

Inspiration



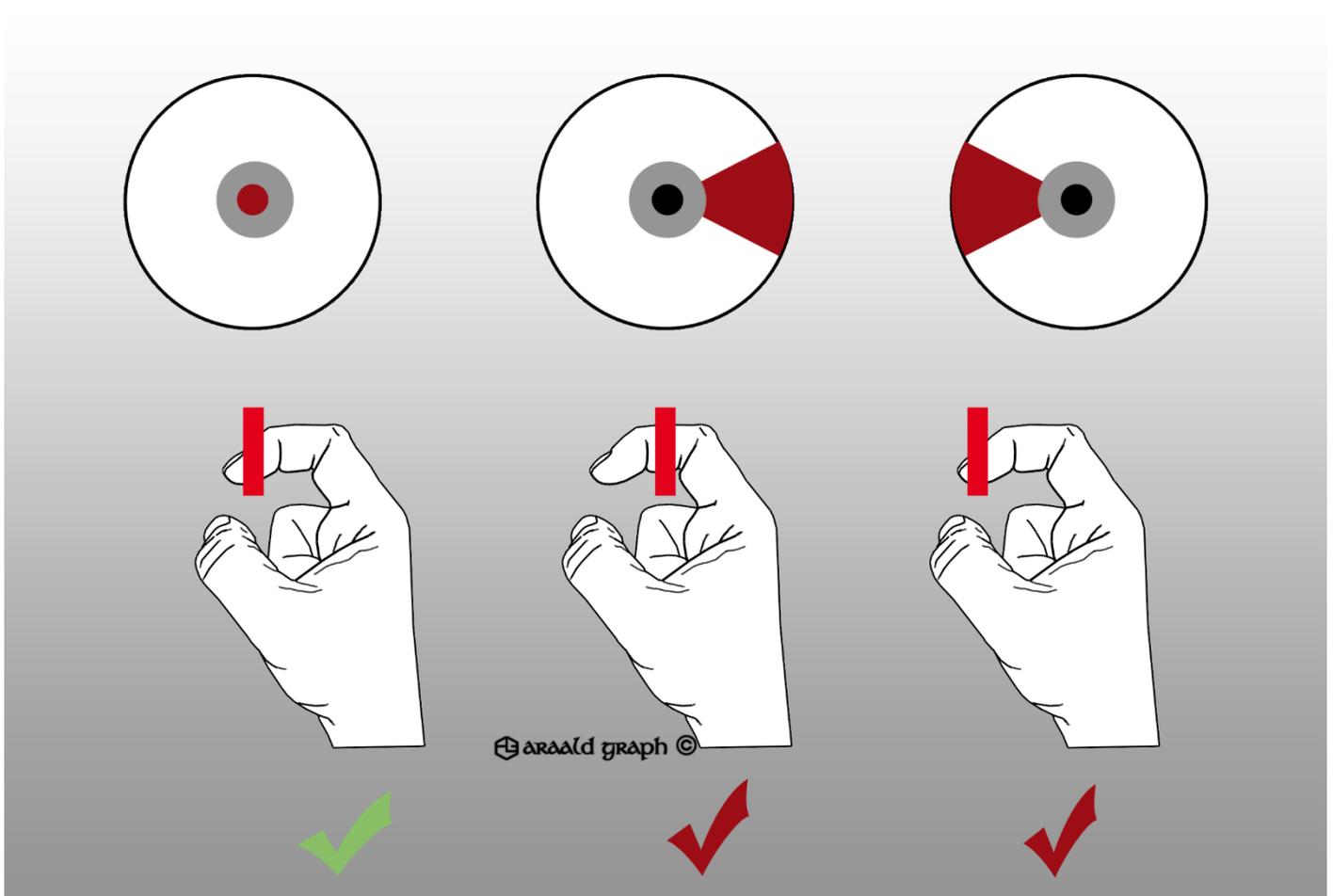
Blocage Bas : Inspirez, expirez complètement, bloquez, tirez, inspirez

Inspiration



## Positions de l'Index :

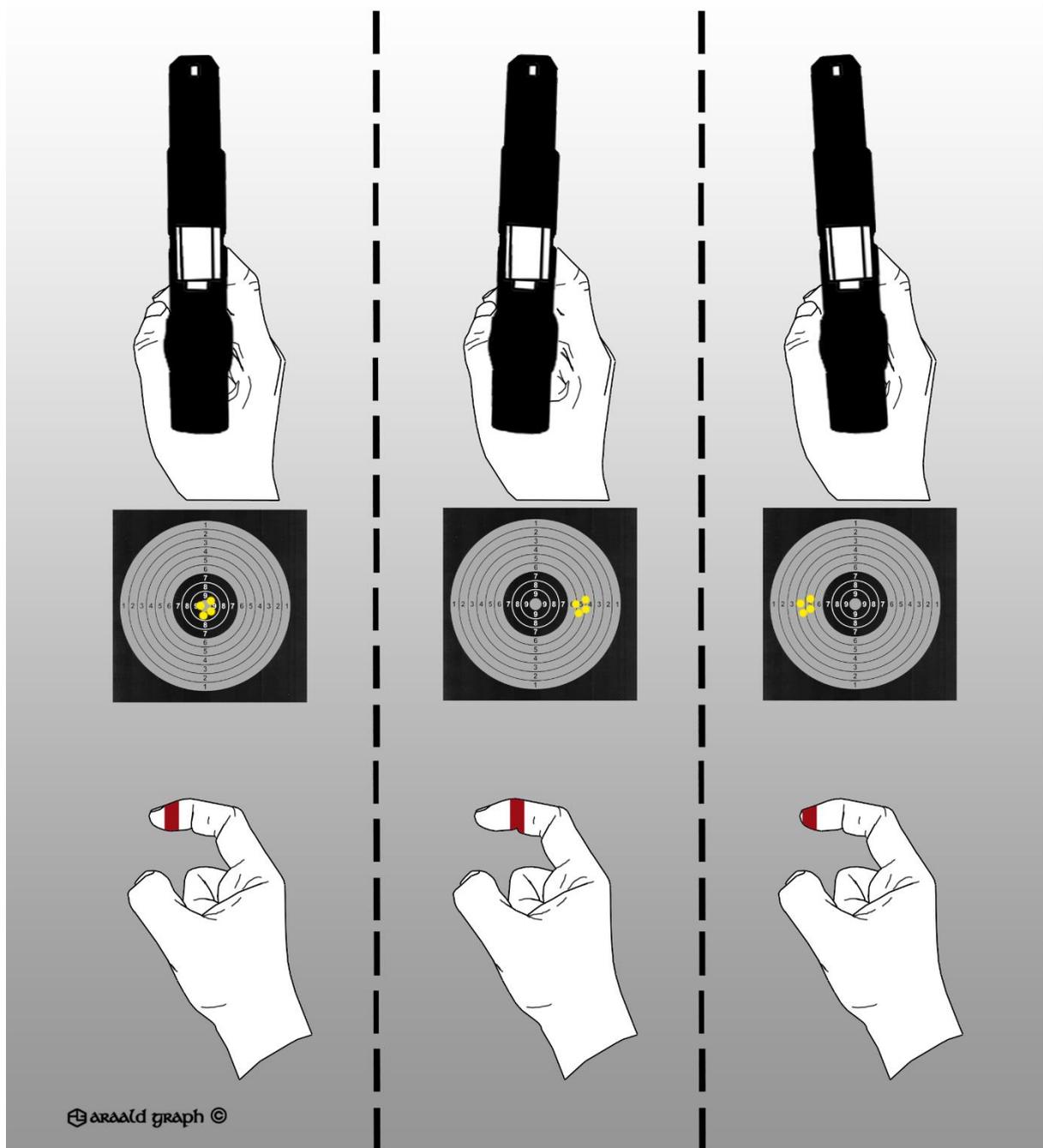
La position de votre index sur la queue de détente a également son importance. Dans le cas d'un tir de précision, la mauvaise position de celui-ci, fera la différence entre point touché et point manqué ; alors qu'en tir rapide cette position de l'index assurera une cadence de tir élevée. Veillez à bien centrer la queue de détente sur la pulpe de votre première phalange pour un tir précis. Utilisez l'extrémité de votre index pour augmenter votre cadence de tir (Diminue grandement la précision).



## Le « Lâché » :

Maintenant que vous savez maintenir votre réplique, aligner vos organes de visée, faire le point sur celle-ci par rapport à votre adversaire visez, respirez, placez votre index, le tout en respectant les comportements de sécurité associés, alors il est enfin venu le temps de lâcher votre tir. Le lâché est le principe même de provoquer le départ de tir.

Bien que le fait de presser une queue de détente ne semble pas difficile, il existe néanmoins une bonne manière de le faire afin de ne pas influencer sur la précision de vos tirs ; et ce, quel que soit votre mécanique de détente.



Sachez qu'il en existe 2 types : détente filante et détente que nous appellerons « à murs » ; la détente filante est une mécanique qui déclenche le tir sans point d'arrêt ou point dur sur la course de la queue de détente. Pressez progressivement la queue de détente sur tout sa course jusqu'à ce que le départ de tir ne vous surprenne.

A contrario, la détente « à murs », détente la plus couramment répandue, comporte un point dur ou « mûr » sur la course de la queue de détente, au-delà duquel le tir va se déclencher. Pressez la détente jusqu'au mûr puis pressez de plus en plus fort la queue de détente jusqu'au départ du tir.

### Le Reboot :

Le reboot ou « retour » est le fait de lâcher la queue de détente de votre réplique afin que la mécanique de celle-ci revienne à sa position initiale et ainsi permettre un nouveau tir. Veillez à ne pas relâcher votre pression de manière trop abrupte afin de garder vos organes de visée alignés sur votre adversaire. Un reboot efficace se fait lorsque votre index revient rapidement au mur.

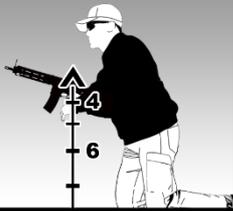


## Tirs sur points Fixe :

Les tirs sur point fixes ne représentent pas de difficultés en soi, si vous respectez les notions abordées ci-dessus. Il vous faudra toutefois penser à lever votre visée si votre adversaire est au-delà des 40 m.

## Tirs sur points mobiles :

Les adversaires en mouvement sont, bien évidemment, les plus difficiles à atteindre. Lors de votre tir, veillez à placer votre visée en amont de la trajectoire de votre adversaire ciblé afin que vos billes aient le temps de l'atteindre. Adaptez votre vitesse et rotation à la vitesse de déplacement de votre adversaire.

| Point de visée |   |   |  |   |
|----------------|---|---|--|---|
|                | FIXE  | MARCHE LENTE  | MARCHE RAPIDE  | PAS DE COURSE   |
| 5 M            |  |  |  |  |
| 30 M           |  |  |  |  |
| 50 M           |  |  |  |  |

ARADd graph ©

## **Tirs en déplacements :**

Que ce soit pour tirer sur un adversaire fixe ou mobile, le tir en déplacement est parmi le plus difficile. Il demande anticipation, réflexion et souplesse. Représentez-vous un char : même si les chenilles vont dans une direction, la tourelle est en mesure de tirer à presque 360° avec un tir stable quel que soit le terrain.

Ainsi lors d'un tir en déplacement, vos jambes jusqu'à vos hanches sont vos chenilles. Elles vous servent à vous diriger et à amortir le terrain. Tout le haut de votre corps est votre tourelle.

Garder votre réplique toujours dirigée vers vos points de visée en effectuant une rotation du buste dirigé vers ceux-ci. Vos épaules face à ceux-ci. Vos jambes assurent le déplacement rectiligne d'un point A à un point B. Vos bras assurent l'amortissement vertical de votre réplique lors vos déplacements, conjointement à vos jambes.

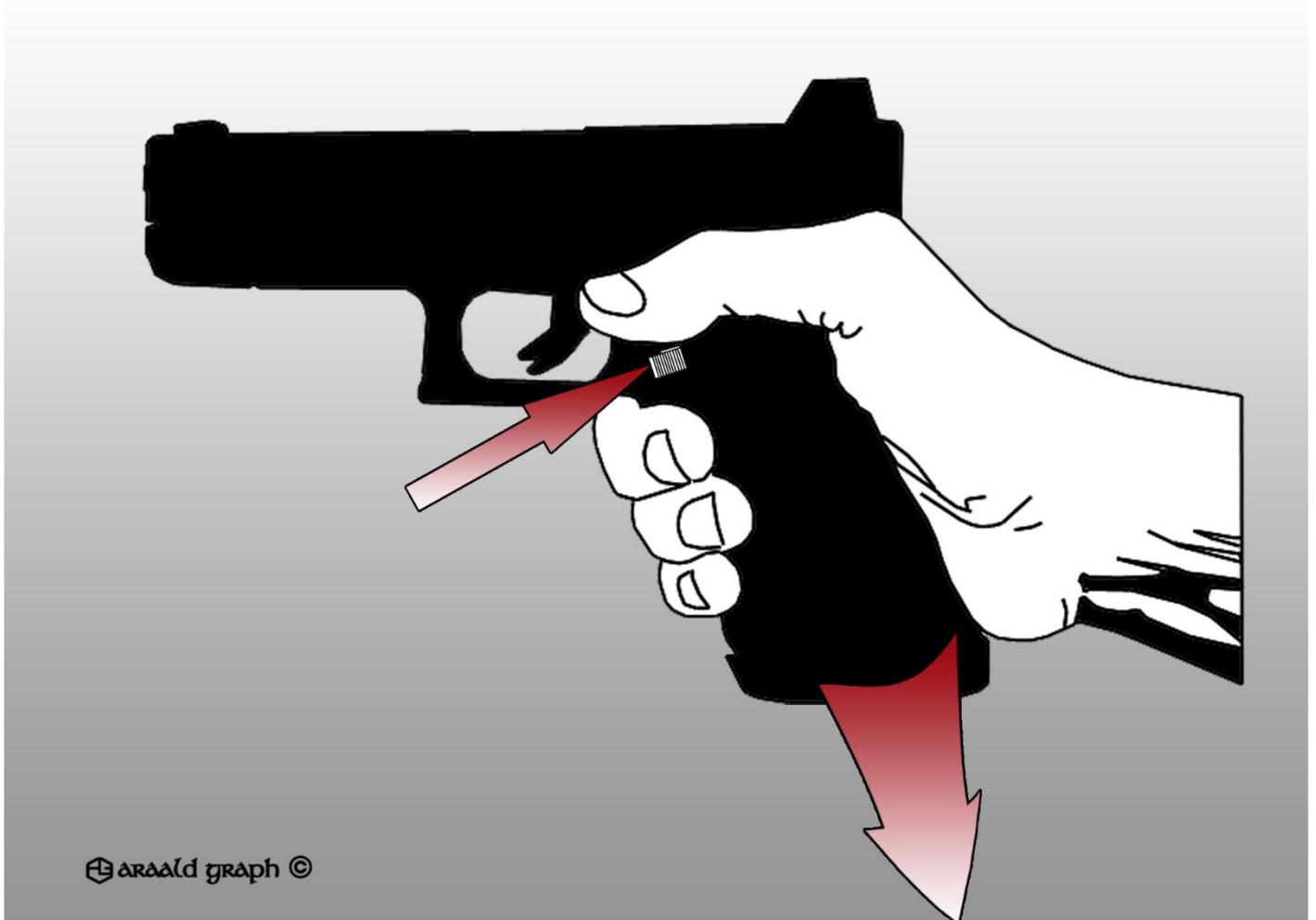
## Changement de chargeurs :

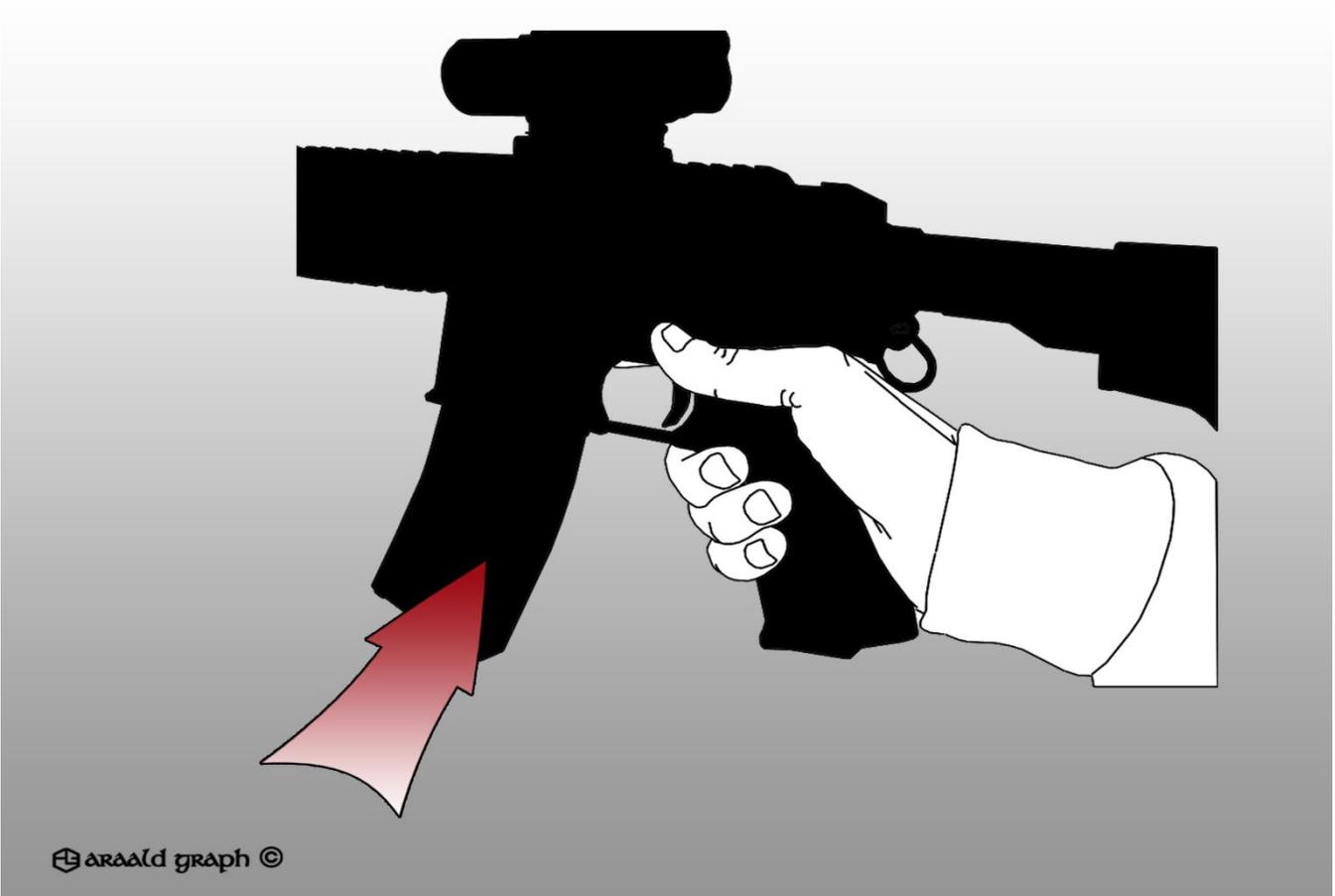
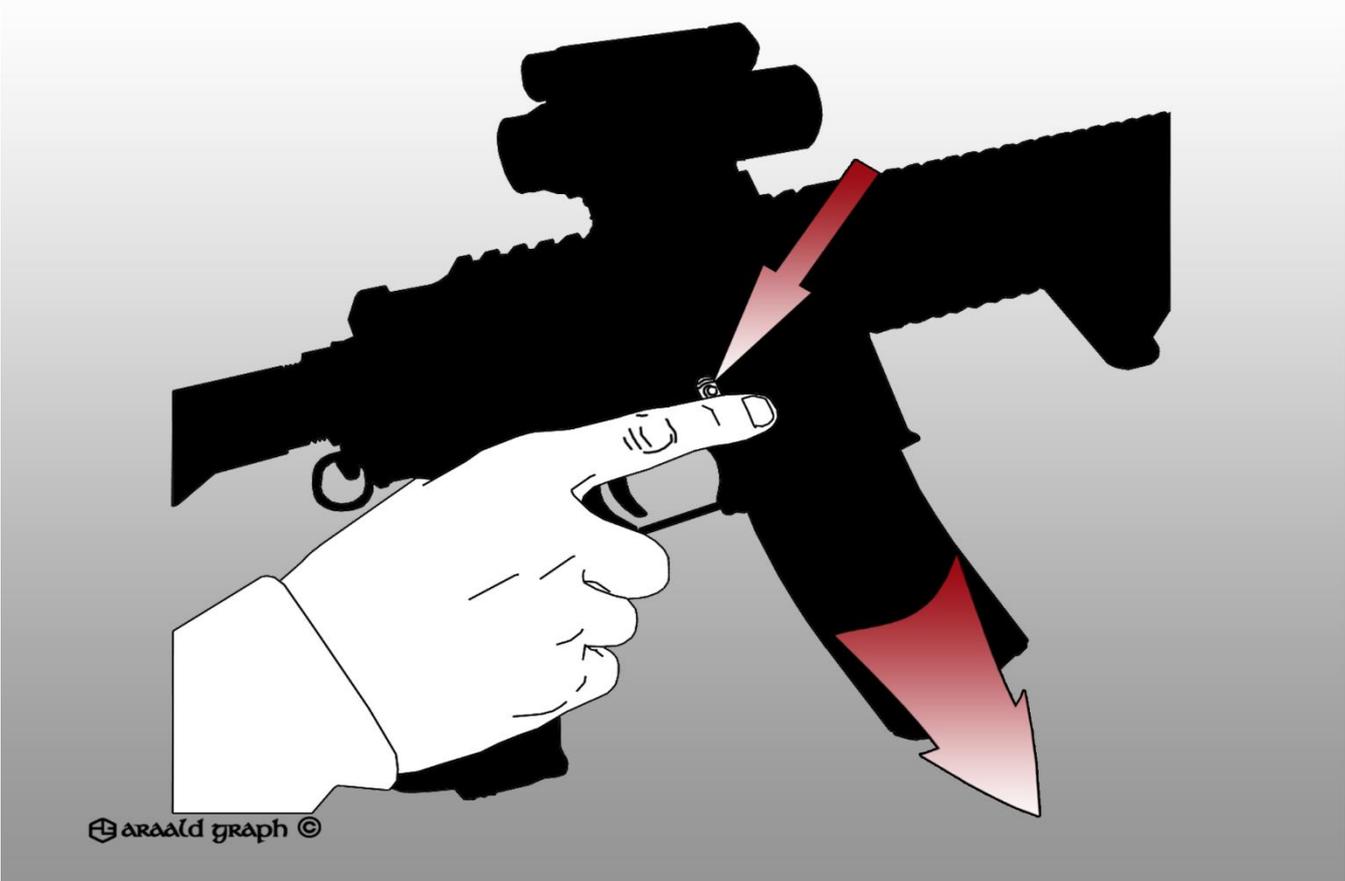
Lorsque vous aurez tiré toutes vos billes, votre réplique tirera, soit à vide, soit se mettra à l'arrêt mécanique. Cela signifie que vous devez changer de chargeur.

Pour ce faire : appuyez sur le levier de maintien de chargeur et réceptionner le chargeur vide. Enclenchez un nouveau chargeur que vous aurez préalablement approvisionné en consommables.

Pour les répliques fonctionnant à gaz, un mouvement de la culasse en arrière réenclenchera une nouvelle bille et réarmera le marteau.

Sur une réplique électrique, généralement, le réenclenchement du nouveau chargeur suffit pour reprendre le tir.





## **Fin de Tir :**

Une fois que vos tirs sont effectués, vous devez ranger votre réplique en sécurité pour éviter tout accident.

Retirer votre chargeur, videz-le de ses billes. Tirez dans une direction sécurisée, pour faire sortir la dernière bille présente dans la chambre hop-up, actionner le levier de sécurité (mettre sur safe si possible), éteignez vos optiques de visées, retirez la batterie dans le cas d'une réplique électrique. Certains GBB et GBBR nécessitent de garder un peu de gaz siliconé dans les chargeurs afin de prolonger la vie des joints toriques assurant l'étanchéité.

Vous avez désormais, les principales bases pour effectuer des tirs sur vos adversaires, et ce, de manière juste et volontaire. N'oubliez pas que l'airsoft est un loisir et que vous devez jouer de manière sécurisée pour vous et vos adversaires. Merci de m'avoir lu A très vite dans le volume 2

Sarge

À Carine,



Tous droits réservés

–SASU Sarge & Co –

9 allée des bosquets 53410 St Ouen des Toits - 2020

« Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l’auteur ou de ses ayant droit ou ayant cause, est illicite et constitue une contrefaçon, aux termes des articles L.335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle. »

Édition : SASU Sarge & Co – 9 allées des bosquets 53410 St Ouen des Toits

Achevé d’imprimer en 2020

Recueil, adaptation et textes : Aurélien Basset

Illustrations : Araald Graph & Alain Lesbats

Prix : 08,00€

Création de la mise en page et distribution du livre : SASU Sarge & Co