

# INITIATION AU TIR AVEC UN PISTOLET

## SECURITE

### **ARRIVEE AU CLUB**

Compléter le registre de présence (obligation légale) et scanner sa carte de membre.

Pas de manipulation d'arme dans la cafétéria.

Ne pas venir avec des armes prohibées ou non détenues légalement.

Éviter de consommer des boissons alcoolisées avant d'utiliser son arme.

### **ENTREE AU PAS DE TIR**

Avant d'entrer dans le sas, protéger ses yeux avec des lunettes de protection et les oreilles avec des bouchons de type linéaires (Min 90 db) ou mieux avec un casque antibruit.

Le tir au pistolet étant une activité qui demande une grande concentration et une position stable, il vaut mieux privilégier le casque antibruit, car le centre de l'équilibre se trouvant dans l'oreille interne, le fait d'introduire un bouchon dans l'oreille peut modifier la perception de l'environnement et donner de fausses indications sur la position du corps et des pieds.

Franchissement du sas, toujours une des deux portes fermée.

Arrivée au pas de tir, choisir le côté correspondant au calibre utilisé. Deux plaquettes rappellent les calibres autorisés à gauche ou à droite. En dessous de ces plaquettes une synthèse du règlement intérieur.

### **SUR LA LIGNE DE TIR**

Déposer son matériel sur la tablette et se souvenir qu'une arme mal utilisée peut provoquer de graves blessures parfois mortelles et qu'il ne faut pas la manipuler avec désinvolture. Attention les mauvaises habitudes peuvent être très dangereuses tant pour soi même que pour autrui !!!

Lors de la préparation de la séance de tir, installer la cible, le matériel, les accessoires, les munitions, ... et ne déballer l'arme qu'en dernier. Par contre en fin de tir, c'est le premier objet qu'il faudra emballer après avoir vérifié qu'elle est bien déchargée.

L'arme sera posée ouverte avec la glissière maintenue vers l'arrière, de manière que la chambre soit visible, et le canon en direction des cibles. Le chargeur est déposé à côté de l'arme.

Si le chargeur est sur l'arme ou si la glissière est vers l'avant, l'arme est considérée comme chargée et ne peut être déposée sur la tablette.

Une arme ne tire jamais seule, Il faut obligatoirement que quelque chose ou quelqu'un appuie sur la détente. Ce sont les manipulations négligentes ou fausses qui sont dangereuses. Toujours appliquer les règles ci-dessous :

- toutes les armes sont toujours considérées comme chargées ;
- ne jamais pointer son canon vers quelque chose ou quelqu'un que l'on ne veut pas atteindre, toujours le garder pointé vers les cibles ;
- s'assurer que rien dans l'environnement immédiat ne va gêner le tir (malette qui tombe, objet déposés sur la tablette, quelqu'un d'autre dans le box, ...)
- garder l'index le long du pontet tant que les organes de visée ne sont pas sur la cible ;

- ne laissez personne manipuler votre arme sans autorisation ou en cas d'absence ;
- ne jamais manipuler l'arme d'un tiers sans son autorisation et en dehors de sa présence ;
- avant toute manipulation ,s'assurer que l'arme est bien déchargée, cette précaution doit devenir un réflexe ;
- durant toute la formation, une arme peut être louée au club. Même si vous faites confiance au club, il faut vérifier que cette arme soit vide et que le canon est libre ;
- se souvenir que les armes à air/gaz sont aussi des armes.

Charger une arme suppose au minimum 3 conditions : on est sur le pas de tir, le tireur est prêt (bonne position) et le tir est autorisé.

Ne jamais se retourner avec l'arme en main.

Ne pas placer sa boîte de cartouches devant soi, ne pas faire de stock de cartouches sur la tablette.

Ne pas quitter son emplacement en abandonnant son arme sur la tablette, quelqu'un peut la manipuler.

Ne pas employer de munitions dont on ignore la provenance, particulièrement avec des munitions rechargées. N'utiliser que des munitions fiables. La loi interdit la revente de munitions rechargées.

Interdiction de consommer des boissons alcoolisées sur le pas de tir.

Interdiction de fumer sur le pas de tir.

Éviter par son comportement de distraire les autres tireurs.

Une seule personne à la fois dans le box.

Tout tireur a le devoir de signaler au responsable du pas de tir tout comportement dangereux.

## **DURANT LE TIR**

Toujours se conformer aux directives de votre moniteur et/ou du commissaire de tir .

Pas d'initiative. En cas de doute décharger l'arme et demander.

Durant toute la durée de la licence provisoire, le tireur doit toujours être accompagné d'un moniteur (cfr décret 29/02/2012).

## **EN FIN DE TIR**

Vider l'arme et la ranger dans sa valise.

Ranger son matériel, récupérer sa cible, ramasser ses douilles (sans passer devant la tablette), éteindre la lumière du box et se débarrasser des déchets dans les poubelles prévues.,

## **DESCRIPTION DE L'ARME ET D'UNE MUNITION**

Les éléments ci-dessous doivent être identifiés, chacun doit connaître son nom, sa fonction, son emploi et doit être capable de les utiliser en toute sécurité sans mettre sa sécurité, ou celle d'autrui, en danger

Canon

Glissière

Fenêtre d'éjection

Arrêteur de glissière

Chargeur

Arrêteur du chargeur

Organes de visée : Guidon et Cran de mire

Queue de détente ou détente

Pontet

Douille

Amorce

Percuteur

Balle ou projectile

Durant cette phase, le candidat doit manipuler, en toute sécurité, tous ces composants jusqu'à ce qu'il soit capable d'introduire et de retirer le chargeur, d'ouvrir, fermer et maintenir ouverte la glissière, de disposer les munitions dans le chargeur (5 maximum, c'est la loi!!!). Ce n'est qu'à cette condition que l'on passera au tir en lui même.

## LES PRINCIPES DE TIR

Pour améliorer ses résultats il faut appliquer et coordonner les cinq principes suivants

### LA PRISE EN MAIN DE L'ARME



Le pistolet est une arme qui dans une situation normale est faite pour être portée dans une gaine ou un holster. Lorsque le policier ou le militaire saisit son arme, sa main vient s'enfoncer à fond dans la poignée du pistolet et il retire son arme pratiquement toujours de la même façon. Si on la prend simplement quand elle est posée sur la table, elle ne sera quasi jamais deux fois de suite saisie de la même manière. Il faut donc, au pas de tir, remplacer le holster par la main qui ne tire pas et venir enfoncer son arme au fond de la main maîtresse.

Il faut alors bien tenir cette arme, sans forcer, et les doigts ne peuvent plus bouger. Toutes les manipulations devant encore être effectuées le seront par la main gauche.

Si pour une raison quelconque, on doit bouger un doigt, il faut à nouveau reprendre l'arme dans la main qui ne tire pas et la repositionner correctement.

Les 3 doigts inférieurs s'enroulent autour de la poignée, le pouce est tenu du côté faible avec suffisamment de pression pour égaliser la pression exercée de l'autre côté par la paume et l'index.

Remarques : une prise trop ferme peut occasionner un tir trop haut et à l'inverse une prise trop légère provoquera un tir trop bas.

Pour le tir à 2 mains, la main « faible » vient s'enrouler sur la main « forte » et stabilise l'arme. Le pouce faible est en contact avec le pouce fort collé à l'arme. En fonction de la morphologie et de la force musculaire du tireur, la position correcte de la main « faible » pourra être adaptée.

## **LA POSITION DE TIR**

### **Tir à deux mains**

Les pieds sont écartés d'une largeur de hanche pour augmenter la stabilité.

Les jambes et les hanches sont à environ 30° par rapport à la tablette de tir, le pied « faible » en avant.

Le poids est réparti de façon égale sur les deux pieds.

Cette position doit être confortable et elle doit pouvoir être tenue longtemps. C'est pourquoi il faut l'adapter de manière à ce que l'arme monte directement dans la direction de la cible sans occasionner de torsion du bassin ou des poignets. Méthode : lorsque les pieds sont placés, on prend l'arme (non chargée) et on la tient comme expliqué précédemment ; on ferme les yeux ou on tourne la tête de côté ; on lève les bras comme si on allait tirer. Quand on pense être sur la cible, on regarde où est pointée l'arme ; si on est dirigé à gauche ou à droite de la cible on corrige en reculant ou en avançant le pied arrière de manière que l'ensemble du corps pivote autour du pivot constitué par la jambe avant. On recommence éventuellement plusieurs fois jusqu'à ce que l'arme en montant naturellement arrive dans la bonne direction.

Cette mise en place peut s'avérer fastidieuse pour un débutant, mais la position du corps est primordiale pour tirer juste et heureusement elle devient vite naturelle et spontanée pour ceux qui s'y conforme quelques semaines.

Afin de limiter ces essais, il est utile de marquer l'emplacement des pieds au sol.

Durant le tir, les pieds ne peuvent plus bouger.

Lorsque le corps est bien positionné, les bras amèneront l'arme à hauteur des yeux, la tête reste droite, ce n'est pas elle qui doit descendre vers les organes de visée. Ne PAS descendre la tête dans les épaules.

Après chaque coup tiré, il est utile de redescendre l'arme au niveau de l'abdomen en ramenant les coudes au corps, tout en maintenant son arme vers la cible. Ce geste réduira significativement la tension des muscles des bras, des épaules et du dos Éviter de tirer plusieurs coups de suite en maintenant les bras tendus. On profitera de cette position plus relâchée pour bien respirer et se reconcentrer pour le coup suivant. Dans cette attitude, l'index a quitté la détente et se trouve le long du pontet.

### **Tir à une main**

Les principes ci-dessus sont d'application,

Mais le pied fort sera, cette fois, positionné vers l'avant et le pied faible vers l'arrière.

La technique de recherche de la position parfaite est la même que pour le tir à 2 mains. Dans le cas présent, la main « faible s'accrochera à la ceinture ou sera poussée en poche, de manière à ne pas déséquilibrer le corps.

Après chaque coup ramener le coude droit au corps et éventuellement reposer l'arme sur la tablette en veillant à ce qu'aucun obstacle ne se trouve devant le canon.

## LA RESPIRATION

Pour que la balle atteigne le centre de la cible, il est nécessaire de maintenir une visée parfaite jusqu'au moment où la balle quitte le canon. A cette fin, le tireur doit être le plus immobile possible au moment du départ du coup.

L'immobilité est obtenue par la tenue de l'arme, la position du corps et l'arrêt de la respiration au moment de l'action du doigt sur la détente.

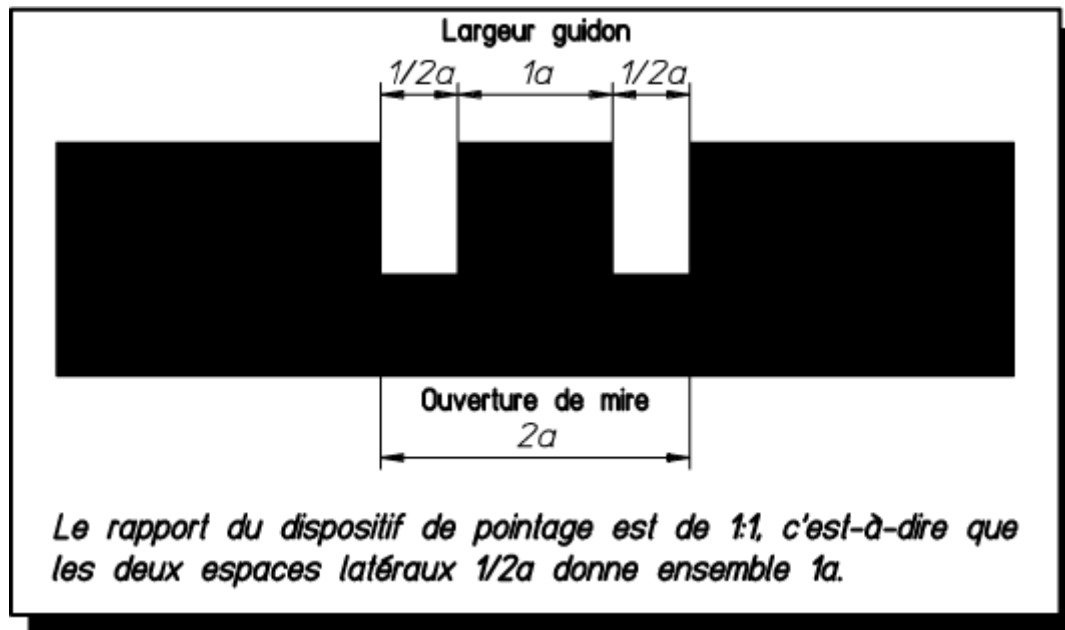
Procédure à suivre :

Pousser l'arme vers l'avant avec un angle de  $45^\circ$ , la monter en inspirant profondément. Durant cette phase les bras vont naturellement monter, il faut dépasser en hauteur la cible. Dès que les poumons sont bien remplis, on expire lentement par la bouche jusqu'au moment où les organes de visé arrivent à hauteur de la cible. Le fait d'expirer fait naturellement descendre les bras.

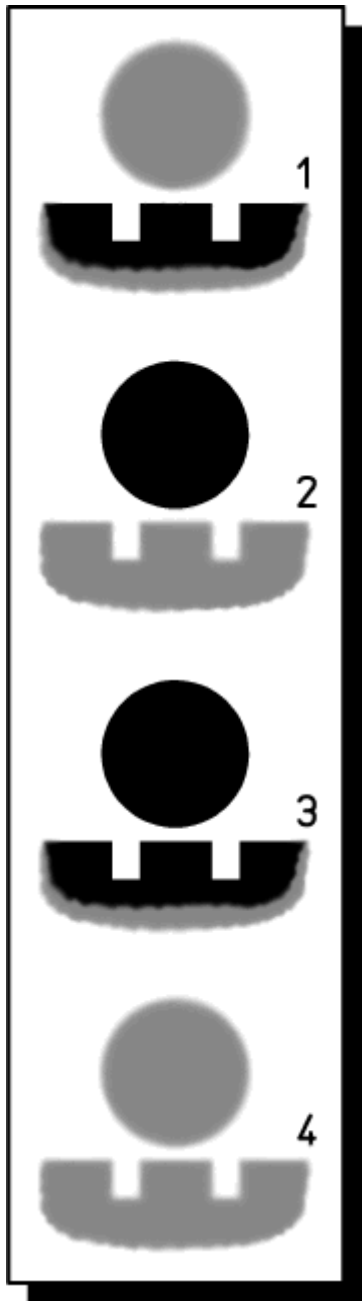
Dès que les organes de visée sont alignés sur la cible, on bloque la respiration. Durant la phase d'arrêt respiratoire on ajustera la visée et on agira sur la détente .

Les tireurs de précision auront besoin d'un cycle de respiration limitée supplémentaire pour « figoler » leur visée .

## LA VISEE



L'accommodation est l'action de l'œil qui permet d'observer les objets à différentes distances. Seul l'objet fixé par l'œil sera nette tandis que les autres objets seront flous.



Le principal souci du tireur sera de prendre correctement sa ligne de mire de manière à ce que l'accommodation se fasse uniquement sur les organes de visée et non sur la cible.

L'image obtenue par l'accommodation doit alors être reportée à la base du point de visée qui doit paraître floue.

Les organes de visée doivent venir se positionner juste en dessous du visuel de la cible, tout en maintenant un fin espace blanc au dessus.

Ces organes de visée étant généralement de couleur noir, on évitera, par manque de contraste, de les aligner avec le centre de la cible.

Les armes de précision sont, en principe, réglées pour obtenir une « mouche » en visant juste en dessous du visuel noir d'une cible standard.

N° 1 Cible floue, organes de visée nets. C'est la seule variante possible, car elle permet de déceler de minimes erreurs de visée.

N° 2 Cible nette, organes de visée flous. On regarde la cible et non les organes de visée. Les erreurs de pointage sont indécélables. Les coups peuvent se disperser tous azimut.

N° 3 La cible et les organes de visée sont nets. Situation impossible pour l'œil qui tente de s'accommoder d'un point à l'autre. La visée est incontrôlable.

N° 4 Le visuel et les organes de visée sont flous. Il s'agit probablement d'un problème de vue. Une visite chez l'ophtalmologue s'impose.

Durée de la visée : Dès que le tireur concentre son regard sur les organes de visée et uniquement sur eux, le maximum d'acuité visuelle est atteint après 3 secondes. Cette acuité ne dure que quelques secondes, il faut impérativement tirer durant cette brève période. S'il est impossible de tirer dans un délai raisonnable, il faut ramener l'arme au corps, index le long du pontet, se reconcentrer et recommencer l'opération.

La plupart des tireurs visent uniquement avec l'œil « maître », c'est à dire avec un œil fermé. L'idéal est d'arriver à tirer avec les 2 yeux ouverts.

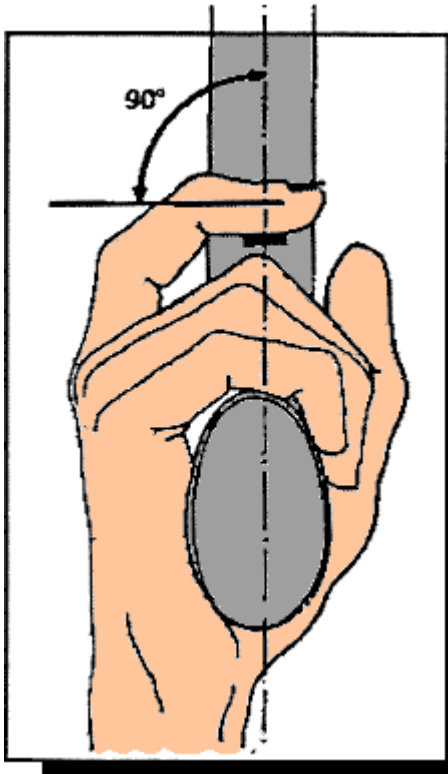
Dans le cas où l'œil « directeur » serait opposé au côté « fort » il faut pivoter la tête, sans l'incliner, pour amener l'œil de tir en face des organes de visée.

Si l'œil de tir n'est pas connu demander au moniteur de tir.

## ACTION DU DOIGT SUR LA DETENTE

L'index est placé au milieu de la courbe de détente et celle-ci sera actionnée par la première phalange.

La détente présente un jeu limité par une résistance. Si on continue à exercer une pression sur la détente, le chien est libéré et vient frapper le talon du percuteur.



Pour que le tir soit précis, il est impératif que la pression sur la détente soit régulière et continue à s'exercer selon l'axe parallèle au canon.

L'index seul actionne la détente sans que l'arme ne bouge. La faute la plus courante est d' »arracher » la détente, ce qui provoque un déplacement de l'arme et par conséquent un tir imprécis.

Concrètement, le cerveau ne peut pas donner l'ordre de tirer « MAINTENANT ! » ce qui provoque ce déplacement.

Le coup doit partir en coordination avec les 4 autres principes de base. Toute crispation ou toute décision ayant tendance à pressentir le départ du coup entraînerait une erreur lors du tir.

## **IL FAUT PRESSSSSSSSSER LA DETENTE**

### COORDINATION DES PRINCIPES FONDAMENTAUX

Une bonne prise en main

Pointage naturel

L'entraînement permettra au tireur de garder l'immobilité pendant 5 à 7 secondes.

Concentrer son regard sur les organes de visée

Le départ ne doit pas être anticipé par le cerveau mais doit avoir lieu par « surprise » suite à une action continue de l'index sur la détente.

### ANALYSE DU TIR

Durant la phase d'apprentissage, le tireur doit constamment être corrigé. Il est important d'analyser chacune de ses séries de tir afin de l'aider à progresser.

S'il semble normal de tirer à une distance courte au début, il ne faut pas perdre de vue que le tir à 10 m est un tir réservé aux tireurs à air. La grande majorité des stands de tir ne permettent pas le tir en



dessous de 25 m. Il faut donc amener, les tireurs à se corriger et à atteindre un résultat honorable à 25m le plus vite possible. La motivation et les conseils doivent l'y amener le plus rapidement possible. Laissons le tir à 12m aux tireurs sans ambitions.

### Grille d'erreurs



1. Organes de visée trop près du visuel.  
Accommodation visuelle sur la cible au lieu des organes de visée.  
Retirer l'arme au moment du coup de départ.  
Guidon positionné trop haut dans le cran de mire
2. Faux mouvement de recul  
Torsion du poignet au moment du coup de départ (anticipation du coup)  
Trop forte pression du pouce
3. Pression trop forte du pouce.  
Manque de concentration lors de l'observation de la visée (guidon poussé vers la droite de l'encoche).
4. Pression trop forte avec la main. (serré éponge) Torsion du poignet lors du départ du coup. 5.  
Diminution de la concentration. Visée trop longue.  
Pression trop grande du petit doigt.  
Guidon positionné trop bas dans le cran de mire.
6. Arraché, le tireur tire d'un seul coup la détente.  
L'arme est penchée sur la gauche, laisser tomber le canon.
7. Pression latérale avec l'index (ev. 2e phalange).  
L'index se trouve trop près de l'arme.  
Manque de concentration lors de la visée (guidon poussé vers la gauche de l'encoche)

8. Retrait de l'arme au moment du départ du coup.  
Mouvement du coude au moment du départ du coup.  
Mouvement du poignet (poussée)

### **REGLES APPLICABLES AU DOMICILE**

Toute personne, autorisée à détenir légalement des armes à son domicile, qui est victime d'un vol d'armes à feu, de pièces détachées, de munitions, de documents ou de registres s'y rapportant, est tenue d'en faire la déclaration sans délai auprès d'un service de police et de lui fournir dans les 48 heures des données précises sur les objets volés et d'en faire la déclaration auprès du gouverneur de la province dans les 15 jours. Il en est de même en cas de tentative de vol

Lors de manipulation des armes au domicile, les mesures de sécurité suivantes seront prises dans tous les cas :

- 1° les armes sont non chargées;
- 2° les armes et les munitions sont constamment hors de portée d'enfants;
- 3° les armes et les munitions ne sont pas immédiatement accessibles ensemble;
- 4° les armes et les munitions sont conservées à un endroit qui ne porte aucune marque extérieure pouvant indiquer qu'une arme ou des munitions s'y trouvent;
- 5° il est interdit de laisser des outils pouvant faciliter une effraction plus longtemps que nécessaire à proximité des lieux où des armes sont stockées.

### **Règles de stockage**

Les particuliers qui stockent 1 à 5 armes soumises à autorisation prennent au moins 1 des mesures de sécurité suivantes:

- 1° installer un dispositif de verrouillage sécuritaire;
- 2° l'enlèvement et la conservation séparée d'une pièce essentielle au fonctionnement de l'arme;
- 3° la fixation de l'arme à un point fixe avec une chaîne.

Les particuliers qui stockent 6 à 10 armes soumises à autorisation les conservent dans une armoire verrouillée et construite dans un matériau solide, qu'on ne peut forcer facilement et qui ne porte aucune marque extérieure pouvant indiquer qu'elle contient une arme ou des munitions.

Les particuliers qui stockent 11 à 30 armes soumises à autorisation les conservent dans un coffre à armes conçu à cette fin, fermé par un mécanisme qui ne peut être ouvert qu'au moyen d'une clé électronique, magnétique ou mécanique, d'une combinaison alphabétique ou numérique ou d'une reconnaissance biométrique. Le coffre à armes et les munitions se trouvent dans un local dont tous les accès et fenêtres sont dûment fermés. Les clés du coffre à armes, ainsi que celles du local où se trouvent le coffre à armes et les munitions ne sont pas laissées sur les serrures et se trouvent toujours à un endroit sûr, hors de portée d'enfants et de tiers et auquel seul le propriétaire a facilement accès.

### **Exposition d'armes longues**

Un particulier peut exposer à sa résidence des armes longues soumises à autorisation et autorisées pour la chasse MAIS les conditions suivantes doivent être respectées :

- 1° les armes sont non chargées;

2° elles sont rendues inopérantes par un dispositif de verrouillage sécuritaire ou par l'enlèvement d'une pièce essentielle à leur fonctionnement;

3° elles sont solidement attachées au meuble d'étalage gardé verrouillé dans lequel elles sont exposées au moyen d'une chaîne, d'un câble métallique ou d'un dispositif similaire de manière qu'on ne peut les enlever facilement;

4° elles ne sont pas exposées avec des munitions qu'elles peuvent tirer et elles ne sont pas immédiatement accessibles ensemble avec ces munitions

## **Entretien**

Lors de son entretien, une arme à feu est manipulée dans les conditions de sécurité suivantes:

1° l'arme non chargée est tenue dans une direction de sécurité tout au long de la manipulation;

2° le magasin ou le chargeur est vidé;

3° la détente n'est activée que si l'arme pointe une direction de sécurité.

## **Transport des armes**

Un particulier ne peut transporter une arme soumise à autorisation que si les conditions suivantes sont respectées :

1° l'arme est non chargée et les magasins transportés sont vides;

2° l'arme est rendue inopérante par un dispositif de verrouillage sécuritaire ou par l'enlèvement d'une pièce essentielle à son fonctionnement;

3° l'arme est transportée à l'abri des regards, hors de portée, dans une valise ou un étui approprié et fermé à clé;

4° les munitions sont transportées dans un emballage sûr et dans une valise ou un étui approprié et fermé à clé;

5° si le transport s'effectue en voiture, les valises ou les étuis contenant l'arme et les munitions sont transportées dans le coffre du véhicule fermé à clé. Cette disposition ne s'applique pas sur le terrain de chasse;

6° le véhicule ne reste pas sans surveillance.

## **REACTIONS AUX INCIDENTS**

### **INCIDENTS MECANIQUES**

Il est utile d'observer son arme après chaque coup tiré afin de déceler un éventuel problème mécanique. C'est ainsi que l'on pourra remarquer que la glissière est maintenue vers l'arrière lorsque le chargeur est vide, que la glissière n'est pas repartie complètement vers l'avant, qu'une douille est coincée dans la fenêtre d'éjection, etc ... Lors de ces enrayages il faut :

- Maintenir l'arme en direction des cibles. Une méthode pour toujours garder son arme vers les cibles est d'effectuer les opérations en tenant son arme près du corps, lequel est tourné vers le côté « fort ».
- Signaler « Enrayage ».
- Enlever le chargeur.

- Tirer la glissière vers l'arrière en orientant la fenêtre d'éjection vers la table (pour récupérer la munition qui se trouvait dans la chambre) et la bloquer en position ouverte.
- Remédier à l'incident. ○ Demander l'autorisation de reprendre le tir. ○ Recharger et continuer le tir.

## **LONG FEU**

Au moment du tir, le tireur ressent une réaction mécanique dans son arme (le chien frappe le percuteur) mais le coup ne part pas, il n'y a pas de détonation perceptible.

Cet incident peut avoir pour origine une munition défectueuse, une rupture du percuteur, un raté d'alimentation ou une autre cause mécanique.

La cause la plus dangereuse est la munition défectueuse, car même après plusieurs secondes la réaction chimique initiée par la percussion peut encore provoquer le départ du coup. Très dangereux si l'arme n'est pas en direction des cibles ou si le tireur manipule l'arme pour extraire la cartouche défectueuse.

Quelle qu'en soit la cause, on traitera toujours cet incident comme s'il s'agissait d'une munition défectueuse.

- Réaction
- Signaler « Long Feu »
  - Ramener l'arme au corps ou la poser sur la tablette tout en la maintenant fermement en direction des cibles, le doigt le long du pontet.
  - Attendre 30 secondes.
  - Tourner le corps vers la droite. Enlever le chargeur.
  - Tirer la glissière vers l'arrière pour extraire la cartouche (arme au dessus de la tablette et fenêtre d'éjection vers le bas). Vérifier si la chambre était bien alimentée et s'il ne s'agissait pas simplement d'un défaut d'alimentation.
  - Poser l'arme sur la tablette, canon vers l'avant, fenêtre d'éjection ouverte et vers le haut.
  - Vérifier la cartouche qui a été retirée. Il faut contrôler qu'elle est bien complète (encore munie de son projectile) et vérifier si l'amorce a ou non été percutée.
  - Si l'amorce a été percutée cela confirme bien que la munition est défectueuse et elle doit être déposée dans une boîte spéciale prévue à cet effet ou remise au responsable du stand. Ne jamais reprendre cette munition à la maison car elle est devenue « instable ».
  - S'il n'y a pas de trace de percussion, on est face à un problème mécanique et il peut être utile de présenter l'arme à un armurier.
  - Signaler que l'incident est réglé et attendre l'autorisation de reprendre le tir.

## **LE COUP FAIBLE**

Dans ce cas de figure, une détonation a bien été perçue, mais son intensité est très affaiblie par rapport aux autres tirs.

Ici, il s'agit clairement d'une munition qui a mal fonctionné. La poudre n'a pas brûlé ou seulement partiellement. Ou encore, il n'y avait pas de poudre dans la cartouche, dans ce cas la pression provoquée par la combustion de l'amorce suffit pour extraire la balle de la douille et la faire entrer dans le canon. Comme la combustion n'est pas complète, on doit considérer que l'action chimique dans la douille continue et peut encore provoquer une réaction retardée.

- Réaction
- Signaler «CoupFaible»
  - Tourner le corps vers la droite. Enlever le chargeur.
  - Tirer la glissière vers l'arrière pour extraire la cartouche (arme au dessus de la tablette et fenêtre d'éjection vers le bas).
  - Poser l'arme sur la tablette, canon vers l'avant, fenêtre d'éjection ouverte et vers le haut.
  - Vérifier ce qui a été éjecté. Si la munition est complète, même action que pour le long feu.
  - Si Il n'y a qu'une douille, il faut impérativement vérifier que le canon ne soit pas obstrué par le projectile. Pour cette action on peut s'aider d'une baguette, d'une lampe ou tout autre moyen qui permette de vérifier la vacuité du canon.
  - Si le projectile se trouve toujours dans le canon, il est très dangereux de tirer le coup suivant sans avoir extrait la balle du canon. Si les deux têtes sont néanmoins expulsées du canon, celui-ci sera gravement endommagé, voire même explosé.
  - Si le canon est libre, on peut reprendre le tir après autorisation du commissaire de tir.
  - Si le projectile se trouve encore dans le canon, il faut reconditionner son arme et la présenter chez un armurier.

## **ARRÊT DE TIR**

L'arrêt de tir peut être imposé par le commissaire de tir qui peut exprimer verbalement l'ordre « Arrêt du tir » ou « cessez le feu », on peut aussi provoquer un arrêt de tir en actionnant les systèmes d'alerte du stand (sirène et gyrophare orange).

En cas d'incidents sérieux, tels que début d'incendie, incident nécessitant l'intervention des services de secours, coupure de courant, quelqu'un se trouve devant les tablettes de tir, etc ... tous les tireurs doivent décharger leur arme, demander un arrêt de tir en actionnant les boutons d'urgence.

Dans beaucoup de stands de tir non équipés de « ramènes cible électriques », il faut périodiquement arrêter le tir pour permettre le changement de cibles.

Réaction

- Ramener l'arme au corps tout en la maintenant fermement en direction des cibles, le doigt le long du pontet.
- Enlever le chargeur.
- Manipuler la glissière pour extraire la cartouche de la chambre, s'assurer visuellement que la chambre est bien vide et bloquer la glissière en position ouverte.
- Poser

- l'arme sur la tablette, canon vers les cibles, fenêtre d'éjection vers le haut. ○ Vider le chargeur et poser les cartouches avec le chargeur sur la tablette.
- Reculer d'au moins un mètre, concrètement sortir du box de tir de manière que le responsable du pas de tir puisse s'assurer visuellement que plus personne ne manipule encore son arme.
- Éventuellement prendre les mesures nécessaires au règlement de la situation et dans tous les cas attendre l'autorisation de reprendre le tir.

## **CHANGEMENT DE LIGNE DE TIR**

Si pour une raison quelconque le tireur doit changer de poste de tir, il y a lieu de décharger son arme et de la reconditionner pour le transport, exactement comme si on retournait à la maison.

Concrètement :

- Enlever le chargeur.
- Manipuler la glissière pour extraire la cartouche de la chambre, s'assurer visuellement que la chambre est bien vide et bloquer la glissière en position ouverte.
- Poser l'arme sur la tablette, canon vers les cibles, fenêtre d'éjection vers le haut.
- Vider le chargeur.
- Rendre l'arme inopérante par un dispositif de verrouillage sécuritaire ou par l'enlèvement d'une pièce essentielle à son fonctionnement.
- Remettre l'arme et son chargeur dans la valise et fermer celle-ci à clé. ○ Remettre les munitions dans l'emballage, la valise ou l'étui fermé à clé. ○ Changer de position.