



## Objectifs et évaluation

Le candidat sera capable :

- de respecter la législation en vigueur tant au niveau de la détention que du transport ;
- de réaliser, au pas de tir, les manipulations requises de l'arme et des munitions en toute sécurité, pour lui-même et autrui, suivant les textes officiels (SPF Justice-CFWB) ;
- de réaliser des tirs dont le groupement est satisfaisant (LTS minimum 60%).

L'évaluation sera faite à l'aide d'une grille d'identification pour chacune des catégories d'arme. Une faute grave (☛) est une cause d'échec immédiat. Parallèlement la 3e erreur « mineure » provoque l'échec général.

Pour présenter l'épreuve pratique avec une arme à feu (pistolet, revolver, arme longue ou arme poudre noire, une arme de tir aux clays), il faut au minimum connaître et appliquer ce qui suit.

## Administratif

Pour une épreuve de tir sportif (LTS provisoire), vous devrez présenter :

- la LTS provisoire,
- le carnet de tir comprenant un cachet par mois (max. 2) durant 6 mois consécutifs,
- la carte d'affiliation URSTBF valide pour l'année civile en cours,
- la carte d'identité.

Pour l'épreuve Gouverneur, vous devrez présenter :

- la carte d'affiliation URSTBF valide pour l'année civile en cours,
- l'extrait de CJ (596.1-5A) de moins d'un an,
- la carte d'identité,
- l'attestation de réussite de l'épreuve théorique, de moins de 2 ans, émise par la Police Locale de votre domicile,

Les formalités inhérentes aux stands de tir sont d'application (registre de présences...).

Remarque : le candidat qui ne dispose d'aucun titre de détention doit être titulaire d'un certificat d'apprentissage émis par le Gouverneur/Haut Fonctionnaire compétent pour le domicile valide une année.

## Le jour de l'épreuve

### L'arme

Plusieurs options peuvent être envisagées :

- l'arme sera louée sur place pour l'épreuve et les munitions fournies ;
- l'épreuve sera présentée avec l'arme d'un tiers et ses munitions, ce dernier devra être présent et disposer des documents originaux de détention de l'objet. Les conditions de transport sont d'application ;

Le candidat pourra être accompagné d'un tiers (personne majeure) affilié à l'URSTBF, pour l'année civile en cours, sur le pas de tir, en qualité d'observateur. S'il devait intervenir ce sera une faute majeure de sécurité et donc un échec immédiat.

Le port d'un casque anti-bruit et de lunettes de protection est obligatoire.



## Les distances de tir

- Pour une épreuve Gouverneur : 15m cible C50
- Pour une épreuve LTS : 25m cible C50
- Pour une épreuve aux clays : lanceur de clays aux distances et angles requis.

## La sécurité au pas de tir sur injonction de l'examineur

Sortir l'arme de sa valise, de sa pochette, canon vers la cible ... et ôter le/les dispositifs de sécurité.

### Pour un revolver :

- déverrouiller et basculer le barillet
- vérifier la vacuité des chambres
- insérer le « safety flag » ou ce qui en tient lieu
- déposer l'arme sur la table avec le canon en direction de la cible correspondante à la ligne de tir.

### Pour un pistolet :

- enlever le chargeur, et le déposer transporteur visible vers le pas de tir
- bloquer la pièce mobile (glissière) en arrière
- vérifier la vacuité de la chambre
- insérer le « safety flag » ou ce qui en tient lieu
- déposer l'arme sur la table, fenêtre d'éjection visible, avec le canon en direction de la cible correspondante à la ligne de tir.

### Carabine/fusil :

- en fonction du type :
  - ✓ pour une arme de tir aux clays à 1 coup ou 2 coups, déverrouiller la clé et basculer le(s) canon(s) ;
  - ✓ pour une arme à répétition à 1 coup ou magasin enlever le verrou ;
  - ✓ pour une arme à répétition avec chargeur, enlever le verrou et déposer le chargeur transporteur visible vers le pas de tir ;
  - ✓ pour une arme semi-automatique, appliquer le processus « pistolet », s'il n'existe pas d'arrêt de glissière, le « safety flag » sera inséré ;
  - ✓ pour une arme à levier, actionner le levier vers l'avant, chambre visible, magasin vide ;
  - ✓ pour une arme « à pompe », actionner le levier vers l'arrière, chambre visible, magasin vide ;
- vérifier la vacuité de la chambre de l'arme et la déposer sur la table ;
- insérer le « safety flag » ou ce qui en tient lieu ;
- déposer la carabine/fusil sur la table avec le canon en direction de la cible correspondante à la ligne de tir sauf pour le tir aux clays.

### Pour les armes à chargement par le canon ou l'avant du barillet (poudre noire) :

- l'arme est dégraissée au préalable (au domicile)
- en fonction du type :
  - ✓ pour une arme à percussion à 1 coup : chien en demi-armé ou armé, absence d'amorce sur la cheminée (clé primaire) ;
  - ✓ pour un revolver à percussion : chien en demi-armé, absence d'amorce sur les cheminées (clé primaire) ;
  - ✓ pour une arme à silex : chien en demi-armé, absence de pulvérin dans le bassinnet (clé primaire) ;



- vérifier la vacuité de la (des) chambre(s) à poudre soit à l'aide d'une baguette ;
- l'arme est déposée sur la table avec le canon en direction de la cible correspondante à la ligne de tir.

### Pour les armes de tir aux clays :

- l'arme sera soit démontée, soit cassée (canon ouvert pointé vers le bas). Les chambres seront vides ;
- s'il s'agit d'une arme de type semi-automatique, le canon sera dirigé vers le sol. Présence obligatoire d'un « safety flag » prouvant la vacuité de la chambre ;
- les bretelles, compensateurs et autres ajouts sont interdits sur les armes.

### Le râtelier :

- s'il s'agit d'une arme semi-automatique, l'arme est déposée directement au râtelier avec son « safety flag » ;
- le montage de l'arme se fait toujours en direction du champ de tir ;
- vérifier la vacuité des chambres, pratiquer le montage avec aisance et placer l'arme sur le râtelier ou dans l'armoire prévue.

### Chargement de l'arme **sur injonction de l'examineur**

- Garnir 5 cartouches :
  - Pour un revolver : une chambre ou plus reste(nt) donc vide(s) sauf certains modèles, tenir compte du sens de rotation du barillet avant la fermeture ;
  - Pour un pistolet, garnir le chargeur et l'engager, relâcher la glissière ;
  - Pour une carabine/fusil :
    - ✓ engager le chargeur sauf 1 coup, pousser le verrou vers l'avant et verrouiller ;
    - ✓ engager le chargeur d'une arme semi-automatique et relâcher les pièces mobiles ;
    - ✓ actionner le levier vers l'arrière et verrouiller, alimenter le magasin ;
    - ✓ alimenter le magasin d'une arme à pompe, actionner la « pompe » vers l'avant et verrouiller ;
    - ✓ alimenter 1 ou deux coups d'une arme à canon lisse et verrouiller.
  - Pour une arme à chargement par la bouche ou l'avant du barillet :
    - ✓ L'arme est maintenue verticalement, glisser l'entonnoir dans le canon, déposer la charge de poudre noire, enlever l'entonnoir, ajouter une bourre (semoule ou carton) ou pas, siéger la bille et son calepin ou le projectile prévu, déposer sur la table afin de procéder à l'amorçage (clé primaire).
- L'arme est toujours maintenue canon dirigé vers la cible
- Le doigt est en dehors du pontet, le long de la carcasse.

### Le tir peut débuter sur injonction de l'examineur

Vous effectuez un tir d'un ou plusieurs coups (5) sur votre cible, généralement une C50. Si un incident (défaut de percussion, long feu...) devait avoir lieu, sans injonction de l'examineur ; VOUS REAGIREZ D'INITIATIVE.

### Le tir pour l'épreuve de tir aux clays sur injonction de l'examineur

L'examiné se positionne au poste de tir :

- chargement de 1 ou 2 cartouches au poste de tir alloué ;
- LE DEPLACEMENT S'EFFECTUE TOUJOURS CANON CASSE OU POINTE VERS LE SOL OU LE HAUT POUR UNE ARME SEMI-AUTOMATIQUE ;
- le déplacement du poste 1 jusqu'au poste 5 ou de retour vers le poste 1 se fait avec arme cassée et déchargée ; si arme semi-automatique avec le « safety flag ».



## Sur injonction de l'examineur, vous réagirez aux incidents qui vous seront proposés

### Le « long feu » : actionner la queue de détente et rien ne se produit !

Pour le revolver, le pistolet, l'arme longue, l'arme poudre noire et de tir aux clays ATTENDRE 30 secondes, arme maintenue en main (comme pour le tir), doigt le long du pontet et canon dirigé vers la cible ou le champ de tir (clays).

Au terme des 30 secondes :

- ✓ Pour un revolver : ouvrir le barillet, ôter toutes les cartouches et étuis, vérifier la vacuité des chambres, insérer le « safety flag » ;
- ✓ Pour un pistolet : enlever le chargeur, bloquer la glissière en arrière, extraire la munition défectueuse, vérifier la vacuité de la chambre, insérer le « safety flag », déposer l'arme fenêtre d'éjection visible, ôter les cartouches du chargeur, transporteur visible vers le pas de tir ;
- ✓ Pour une carabine/fusil
  - à verrou : enlever le chargeur, enlever le verrou, vérifier la vacuité de la chambre, insérer le « safety flag », extraire les cartouches du chargeur, transporteur visible vers le pas de tir ;
  - semi-automatique : enlever le chargeur, bloquer les pièces mobiles en arrière, vérifier la vacuité de la chambre, insérer le « safety flag », extraire les cartouches du chargeur, transporteur visible vers le pas de tir ;
  - à pompe : actionner la « pompe » afin d'extraire la munition, décharger le magasin tubulaire, mécanisme en arrière insérer le « safety flag », déposer l'arme fenêtre d'éjection visible ;
  - à levier de sous-garde : actionner le levier afin d'extraire la munition, décharger le magasin tubulaire, verrou ouvert (levier vers l'avant), vérifier la vacuité de la chambre et insérer le « safety flag ».
- ✓ Pour une arme à poudre noire, enlever l'amorce percutée de la cheminée ou ouvrir le bassinet d'une arme à silex, souffler le cas échéant le pulvérin ;
- ✓ Pour **une arme de tir aux clays**, basculer la clé de verrouillage, ouvrir le fusil et extraire la ou les cartouches ; pour une arme semi-automatique actionner la pièce mobile et la maintenir en arrière, extraire la munition défectueuse, vider le magasin et insérer le « safety flag » ;
  - écarter la munition défectueuse ;
  - vérifier la munition en défaut afin d'essayer de déceler le problème (amorce percutée défailante ou problème mécanique de l'arme) ;
  - déposer la munition dans la boîte prévue à cet effet ou la remettre au commissaire de tir ;
  - pour les armes à poudre noire, remettre une amorce ou du pulvérin et reprendre le tir.

### Le « coup faible » : faible sensation de recul et/ou détonation faible !

La procédure est identique que le « long feu », interrompre le tir immédiatement. Lors de la vérification de la vacuité de la chambre, il faudra obligatoirement, à l'aide d'une baguette ou d'un dispositif similaire, s'assurer qu'il n'y a aucun projectile resté dans le canon.

Si un projectile devait être coincé dans le canon, l'intervention d'un armurier serait nécessaire afin de l'en extraire. L'arme devra être mise en sécurité avant de quitter le pas de tir.

Le tir avec une arme dont le canon est bouché provoquera une augmentation substantielle de pression qui engendrera un éclatement du canon et/ou la destruction totale de l'arme... vos doigts/mains ne sont jamais très loin !



## L'enrayage : est un arrêt accidentel et momentané du fonctionnement de l'arme.

Généralement dû à une défaillance mécanique visible ou à un obstacle (munition, amorce...) qui interdit le verrouillage. Cela peut se produire avec n'importe quel type d'arme, mais est plus courant avec les armes à feu semi-automatiques, à levier et à pompe.

Diverses raisons, possibilités de défaut existent :

- Défaut d'alimentation, cartouche mal engagée, de travers, pas prise par l'extracteur, double alimentation...
- La munition est non conforme, soit ce n'est pas la munition de l'arme, soit problème de feuillure, amorce mal siégée...
- L'entretien de l'arme fait défaut, la calamine empêche le verrouillage complet...
- Le bris d'une pièce tel qu'un extracteur, un éjecteur...

Remarque : un défaut de verrouillage du chargeur et une percussion sur une chambre vide pour les armes semi-automatiques, un armement et percussion sur une chambre vide d'un revolver, le verrouillage sur une chambre vide des armes à levier ou pompe... n'est pas un enrayage mais une suspicion de « long feu ».

En fonction des types d'armes :

- ✓ Pour un revolver : ouvrir le barillet, ôter la cartouche défectueuse ou résoudre le problème et reprendre le tir ;
- ✓ Pour un pistolet : culasse partiellement ouverte, enlever le chargeur, bloquer la glissière en arrière, extraire la/les munition(s) coincées, réinsérer le chargeur, réarmer et reprendre le tir ;
- ✓ Pour une carabine/fusil y compris pour les armes de **tir aux clays**
  - à verrou : enlever le chargeur, ouvrir le verrou, ôter la cartouche problématique ou résoudre le problème et reprendre le tir ;
  - 1 ou 2 coups : basculer la clé de verrouillage, remédier et reprendre le tir ;
  - semi-automatique : même processus que le pistolet ;
  - à pompe : actionner la « pompe » afin d'extraire la munition, résoudre le problème, chamberer une nouvelle munition et reprendre le tir ;
  - à levier de sous-garde : actionner le levier afin d'extraire la munition ou résoudre le problème, chamberer une nouvelle munition et reprendre le tir ;
  - Pour une arme à poudre noire, uniquement pour les revolvers un défaut d'enfoncement d'une bille dans la chambre ;

## Arrêt du tir sur ordre du Commissaire, d'un autre tireur, d'un signal sonore et/ou lumineux

La terminologie de cette demande pourrait aussi être « Halte au feu », « Cessez le feu »... pour qu'un tireur puisse, par exemple, accéder aux cibles mais aussi interrompre immédiatement le tir suite à un incident.

L'ACTION EST IMMEDIATE !

- En fonction du type d'armes :
  - ✓ Pour un revolver : désarmer le chien sans percuter, ouvrir le barillet, ôter toutes les cartouches et les étuis vides (vacuité), chambres du barillet visibles ;
  - ✓ Pour un pistolet : tirer la glissière vers l'arrière, retirer la cartouche de la chambre (vacuité), enlever le chargeur, vider le chargeur transporteur visible vers le pas de tir ;
  - ✓ Pour une carabine/fusil : enlever le chargeur, ouvrir le verrou, bloquer les pièces mobiles vers l'arrière, manipuler la pompe ou levier afin d'extraire les cartouches du magasin



- tubulaire ; retirer la cartouche chargée (vacuité) et extraire les munitions du chargeur ou magasin, pour le chargeur transporteur visible vers le pas de tir ;
- ✓ Pour une arme à poudre noire, enlever l'amorce (clé primaire) ou ouvrir le bassinet et souffler le pulvérin (clé primaire) ;
  - Le canon de l'arme dirigé vers la cible,
  - Mise en place du « safety flag » ou ce qui en tient lieu,
  - Le tireur recule d'un mètre ou derrière une ligne matérialisée sur le sol du pas de tir,
  - Attendre l'autorisation de reprendre le tir.
- ✓ **Particularité pour les armes de tir aux clays**, basculer de verrouillage, extraire les munitions, vérifier la vacuité et conserver l'arme cassée sur l'avant-bras ou déposée sur le support adéquat. Si le commissaire/examineur devait se rendre aux lanceurs ou sur la zone de tir, les armes déchargées seront déposées au râtelier après vérification de la vacuité. Les armes semi-automatiques auront un « safety flag » dans la chambre et déposée au râtelier.

### Demande de déplacement d'un poste de tir vers un autre

La procédure est identique à l'arrêt de tir en fonction des types d'armes ; toutefois, il faudra ensuite :

- Récupérer la boîte de transport de l'arme ou de sa housse, la déposer et l'ouvrir sur la table,
- Ranger son arme dans la housse, canon en direction de la cible,
- Fermer la boîte, fermer la tirette de la housse,
- Repositionner les munitions dans la boîte adéquate et les ranger dans le sac de tir,
- Ranger le petit matériel (lunette de contrôle des impacts, tournevis...),
- Se déplacer vers le nouveau pas de tir,
- Réinstaller le petit matériel et les munitions,
- Redéballer l'arme suivant la procédure.

Pour une arme à chargement par la bouche ou l'avant du barillet ; il suffit de supprimer la « clé primaire » : donc enlever la ou les amorces des cheminées, ouvrir le bassinet d'une arme à silex et souffler le pulvérin... et suivre la procédure d'emballage dans la housse.

**Pour les disciplines de tir aux clays**, les tireurs se déplacent systématiquement d'un poste vers un autre suivant la procédure prévue dans la rubrique « Le tir pour l'épreuve de tir aux clays sur injonction de l'examineur ».

### Démontage de campagne, démontage partiel sans outil

Le démontage partiel n'est pas réalisable sur toutes les armes, s'il est demandé ce sera de toute façon sans outil !

### La séance de tir est terminée

Le processus est identique à la demande de déplacement d'un poste de tir vers un autre. Toutefois, l'enlèvement d'une pièce essentielle de l'arme ou un cadenas de pontet ou un cadenas sur la caisse/housse sera verrouillé. Le processus de transport des munitions sous clé sera appliqué.

ATTENTION : L'ÉPREUVE EST CLOTURÉE APRÈS LE RANGEMENT DES ARMES, MUNITIONS ET MATÉRIEL.



## Cas particuliers :

### Défectuosité de l'arme

Si une pièce de l'arme se brisait, il serait nécessaire de prendre des précautions de sécurité et surtout de transport... en fonction :

- Pour le revolver : le barillet est bloqué et le chien est armé... avant rangement il sera nécessaire de poser entre le chien et la carcasse du revolver un dispositif (bout de bois, bic, collier de serrage en nylon, pince à linge...) fixé avec du collant, du tape... empêchant le chien de se rabattre (percussion). Chez l'armurier, lui expliquer le problème et surtout le fait qu'une munition ou plusieurs sont chambrées.
- Pour une carabine à verrou (1 coup ou plusieurs) : le verrou est bloqué et la munition est chambrée, tenter la percussion et le départ du coup ! Actionner la sécurité mécanique, enlever le chargeur et être inventif, il faudra aussi bloquer la queue de détente (bois, tape...) et ensuite se rendre auprès de l'armurier.
- Pour une carabine à levier : entre le chien et la carcasse insérer un dispositif (bout de bois, bic, collier de serrage en nylon, pince à linge...) fixé avec du collant, du tape... empêchant le chien de se rabattre (percussion). Chez l'armurier, lui expliquer le problème et surtout le fait qu'une munition est chambrée et que le magasin est approvisionné.
- Pour une carabine ou fusil « à pompe » : essayer de décharger en percutant, actionner la sécurité mécanique et poser un dispositif (bout de bois, bic, pince à linge, collier de serrage...) afin de bloquer la queue de détente dans sa position vers l'avant et appliquer du collant pour solidariser le tout. Chez l'armurier, lui expliquer le problème et surtout le fait qu'une munition est chambrée
- Pour le pistolet ou carabine semi-**automatique** : pièce mobile bloquée vers l'avant, enlever le chargeur, impossibilité d'extraire la munition chambrée ; actionner la sécurité mécanique et poser un dispositif (bout de bois, bic, pince à linge, collier de serrage...) afin de bloquer la queue de détente dans sa position vers l'avant et appliquer du collant pour solidariser le tout. Chez l'armurier, lui expliquer le problème et surtout le fait qu'une munition est chambrée.  
Si le chien est apparent, appliquer en plus, le même processus que le revolver en bloquant le chien.
- Pour l'arme poudre noire : il suffira d'ôter la cheminée (percussion) ou la lumière (silex) et de noyer la charge avec un lubrifiant du type WD40. Un dispositif de déchargement à l'aide d'une petite cartouche de CO<sup>2</sup> (type sparklet syphon crème fraîche) qui expulsera le tout est commercialisé.
- Pour l'arme de **tir aux** clays : percuteur cassé, gâchette n'accroche plus... déchargement de l'arme et visite chez votre armurier.

### Incident, accident quelconque au pas de tir

Tout tireur au pas de tir doit aussi gérer, le cas échéant, un incident en prenant les mesures de sécurité ou de soins nécessaires (déchargements, feux rouges, ordres verbaux, appel 112...).

