



Guide Épreuve Pratique de Tir – ARME « À POMPE » ou À LEVIER



Introduction

Ce document est un **guide simplifié** destiné à vous aider dans votre préparation à l'épreuve pratique de tir. Il reprend les modalités spécifiques au **type d'arme** ou à la **catégorie d'arme** que vous allez présenter lors de votre examen.

1. Important : Document non officiel

⚠ ATTENTION : Ce guide est un **outil pédagogique** et **ne constitue pas** le document officiel de référence.

Pour les modalités officielles complètes et à jour, vous devez impérativement vous référer à la **dernière version** du document officiel de la fédération :

"Modalités de l'épreuve de tir"

Ce document officiel fait autorité et prévaut en toutes circonstances. En cas de doute ou de différence d'interprétation, c'est toujours le document officiel qui fait foi.

2. Comment utiliser ce guide

1. **Lisez attentivement** chaque section dans l'ordre
2. **Pratiquez** les manipulations décrites sous la supervision d'un instructeur qualifié
3. **Consultez régulièrement** le document officiel pour vérifier les mises à jour
4. **Posez des questions** à votre formateur ou au responsable de votre club en cas de doute

3. Mise à jour

Ce guide a été élaboré sur base du document officiel daté du **24/11/2025 (v6)**. Assurez-vous de disposer de la version la plus récente du document officiel avant de présenter votre épreuve.

Bonne préparation et bon tir !





I. Objectifs et évaluation

En tant que candidat, vous devrez être capable de :

- ✓ **Respecter la législation** en vigueur tant au niveau de la détention que du transport
- ✓ **Réaliser au pas de tir** les manipulations requises de l'arme et des munitions en toute sécurité, pour vous-même et autrui, suivant les textes officiels (SPF Justice-CFWB)
- ✓ **Réaliser des tirs** dont le groupement est satisfaisant : **groupement de 9 cm sur 5 coups**

SYSTÈME D'ÉVALUATION

- ✓ L'évaluation se fait à l'aide d'une grille d'identification
- ✓ **Une faute grave (👉) = échec immédiat**
- ✓ **3 erreurs mineures = échec général**
- ✓ Les épreuves théorique et pratique se font en langue française

II. Documents administratifs à présenter

ÉPREUVE DE TIR SPORTIF (LTS PROVISOIRE)

1. La LTS provisoire
2. Le carnet de tir comprenant **six cachets (max 12) de six mois différents** pendant la durée de validité du carnet
3. La carte d'affiliation URSTB-f **valide pour l'année civile en cours**
4. La carte d'identité

ÉPREUVE GOUVERNEUR

1. La carte d'affiliation URSTB-f **valide pour l'année civile en cours**
2. L'extrait de CJ (596.1-5A) **de moins d'un an**
3. La carte d'identité
4. L'attestation de réussite de l'épreuve théorique, **de moins de 2 ans**, émise par la Police Locale de votre domicile

FORMALITÉS DU STAND

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

Remarque importante : Pour pratiquer régulièrement le tir au sein d'un club, le candidat qui ne dispose d'aucun titre de détention ou d'une LTS définitive doit être titulaire d'un certificat d'apprentissage émis par le Gouverneur/Haut Fonctionnaire compétent. Cependant pour présenter l'épreuve pratique, le demandeur peut tirer et manipuler une arme sans autorisation.





III. Le jour de l'épreuve

A. L'arme

1. Options possibles

Option 1 : L'arme sera louée sur place pour l'épreuve et les munitions fournies

Option 2 : L'épreuve sera présentée avec l'arme d'un tiers et ses munitions manufacturées.
Ce dernier devra :

- ✓ Être présent
- ✓ Disposer des documents originaux de détention de l'objet
- ✓ Respecter les conditions de transport

2. Accompagnement

Vous pouvez être accompagné d'un tiers (personne majeure) affilié à une fédération de tir, avec l'accord de l'examineur, sur le pas de tir, en qualité d'observateur.

ATTENTION : Toute **intervention du tiers** sera considérée comme une **faute grave** menant à l'**échec de l'examen**.

3. Protection obligatoire

Le port de **protections auditive et visuelle** est **OBLIGATOIRE**.

B. Distances de tir

ÉPREUVE DE TIR SPORTIF (LTS PROVISOIRE)

25m cible carabine

ÉPREUVE GOUVERNEUR

15m cible C50 si possible

C. Sécurité au pas de tir - mise en sécurité initiale

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.

Procédure :

ARME « À POMPE »

1. Actionner le levier vers l'arrière
2. Vérifier la vacuité de la chambre et du magasin
3. Insérer le « safety flag »
4. Déposer l'arme sur la table avec le canon en direction de la cible correspondante à la ligne de tir



ARME À LEVIER

1. Actionner le levier vers l'avant
2. Vérifier la vacuité de la chambre et du magasin
3. Insérer le « safety flag »
4. Déposer l'arme sur la table avec le canon en direction de la cible correspondante à la ligne de tir

D. Chargement de l'arme

Sur injonction de l'examineur, garnir 5 cartouches maximum ou selon l'instruction de l'examineur :

ARME « À POMPE »

1. Alimenter le magasin
2. Actionner la pompe vers l'avant
3. Verrouiller

ARME À LEVIER

1. Actionner le levier vers l'arrière et verrouiller
2. Alimenter le magasin

Règles de sécurité pendant le chargement :

- ✓ L'arme est toujours maintenue canon dirigé vers la cible
- ✓ Le doigt est en dehors du pontet, le long de la carcasse

E. Le tir

Sur injonction de l'examineur, vous effectuez un tir d'un ou plusieurs coups (5) sur votre cible.

Si un incident (défaut de percussion, long feu...) devait avoir lieu, **SANS INJONCTION de l'examineur : VOUS RÉAGIREZ D'INITIATIVE.**

F. Gestion des incidents

1. LE "LONG FEU"

Vous actionnez la queue de détente et rien ne se produit !

Procédure :

ÉTAPE 1 - ATTENDRE :

- ✓ **ATTENDRE 30 SECONDES**
- ✓ Arme maintenue à l'épaule (comme pour le tir)
- ✓ **Doigt le long du pontet**
- ✓ **Canon dirigé vers la cible**



**ÉTAPE 2 - Au terme des 30 secondes :****ARME « À
POMPE »**

1. Actionner la « pompe » afin d'extraire la munition
2. Décharger le magasin tubulaire
3. Mécanisme en arrière
4. Insérer le "safety flag"
5. Écarter la munition défectueuse
6. Vérifier la munition en défaut afin d'essayer de déceler le problème (amorce percutée défaillante ou problème mécanique de l'arme)
7. Déposer la munition dans la boîte prévue à cet effet ou la remettre au commissaire de tir

**ARME À
LEVIER**

1. Actionner le levier afin d'extraire la munition
2. Décharger le magasin tubulaire
3. Verrou ouvert (levier vers l'avant)
4. Vérifier la vacuité de la chambre
5. Insérer le « safety flag »
6. Vérifier la munition en défaut afin d'essayer de déceler le problème (amorce percutée défaillante ou problème mécanique de l'arme)
7. Déposer la munition dans la boîte prévue à cet effet ou la remettre au commissaire de tir

2. LE "COUP FAIBLE"

Faible sensation de recul et/ou détonation faible !

Procédure :

La procédure est identique au "long feu" - Interrompre le tir immédiatement

ÉTAPE SUPPLÉMENTAIRE OBLIGATOIRE :

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.

DANGER : 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 !

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.





3. L'ENRAYAGE

Définition : Arrêt accidentel et momentané du fonctionnement de l'arme.

Causes possibles :

- ✓ 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...

Procédure :

1. Actionner la « pompe » ou le levier afin d'extraire la munition ou résoudre le problème
2. Chamberer une nouvelle munition
3. Reprendre le tir

Remarque : Un défaut de verrouillage du chargeur n'est pas un enrayage mais une suspicion de "long feu".

4. ARRÊT DU TIR SUR ORDRE

Sur ordre du Commissaire, d'un autre tireur, d'un signal sonore et/ou lumineux

La terminologie 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 IMMÉDIATE !

Procédure :

1. Manipuler la « pompe » ou le levier afin d'extraire les cartouches du magasin tubulaire
2. Retirer la cartouche chamberée (vacuité)
3. Déposer l'arme sur la table avec le canon en direction de la cible correspondante à la ligne de tir
4. Insérer le "safety flag"
5. Le tireur recule d'un mètre ou derrière une ligne matérialisée sur le sol du pas de tir
6. Attendre l'autorisation de reprendre le tir





5. DÉPLACEMENT VERS UN AUTRE POSTE DE TIR

Sur injonction de l'examineur :

Procédure :

1. Appliquer la procédure d'arrêt du tir (voir section précédente)
2. Récupérer la boîte de transport de l'arme ou sa housse, la déposer et l'ouvrir sur la table
3. Ranger son arme dans la housse, canon en direction de la cible
4. Fermer la boîte, fermer la tirette de la housse
5. Repositionner les munitions dans la boîte adéquate et les ranger dans le sac de tir
6. Ranger le petit matériel (lunette de contrôle des impacts, tournevis...)
7. Se déplacer vers le nouveau pas de tir
8. Réinstaller le petit matériel et les munitions
9. Redéballer l'arme suivant la procédure de mise en sécurité initiale

6. FIN DE LA SÉANCE DE TIR

"La séance de tir est terminée"

Procédure :

Le processus est identique à la demande de déplacement d'un poste de tir vers un autre. Toutefois :

1. L'enlèvement d'une pièce essentielle de l'arme OU
2. Un cadenas de pontet OU
3. Un cadenas sur la caisse/housse sera verrouillé
4. Le processus de transport des munitions sous clé sera appliqué

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

7. DÉMONTAGE DE CAMPAGNE (Épreuve Gouverneur)

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





G. CAS PARTICULIERS

1. DÉFECTUOSITÉ DE L'ARME

Situation : Le verrou est bloqué et la munition est chargée

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

Procédure :

ARME « À POMPE »

1. Essayer de décharger en percutant
2. 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.
3. Chez l'armurier, lui expliquer le problème et surtout le fait qu'une munition est chargée et que le magasin est approvisionné

ARME À LEVIER

1. 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).
2. Chez l'armurier, lui expliquer le problème et surtout le fait qu'une munition est chargée et que le magasin est approvisionné

2. 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...





H. POINTS CLÉS À RETENIR

- ✓ **Toujours** maintenir le canon dirigé vers la cible
- ✓ **Toujours** garder le doigt en dehors du pontet sauf au moment du tir
- ✓ **Vérifier systématiquement** la vacuité de la chambre
- ✓ **Utiliser le "safety flag"** dès que l'arme est déchargée
- ✓ **Fenêtre d'éjection visible** lors du dépôt de l'arme
- ✓ En cas de doute ou d'incident : **réagir d'initiative** selon les procédures
- ✓ **Attendre 30 secondes** en cas de long feu ou coup faible
- ✓ **Vérifier le canon à la baguette** après un coup faible
- ✓ **Une faute grave = échec immédiat**
- ✓ **3 erreurs mineures = échec général**

