



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Armée suisse

Règlement 53.103 f

Pistolet 9 mm 75

(Pist 9 mm 75)

Annexe 2:

Pistolet 9 mm 03

(Pist 9 mm 03)

Valable dès le 01.01.2000
Etat au 01.08.2015



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Armée suisse

Règlement 53.103 f

Pistolet 9 mm 75

(Pist 9 mm 75)

Annexe 2:

Pistolet 9 mm 03

(Pist 9 mm 03)

Valable dès le 01.01.2000

Etat au 01.08.2015

Distribution

Exemplaires personnels

- Tous les of et sof instruits au pistolet 75/03
- Mécaniciens d'armes et d'appareils
- Sdt Rep
- Sdt San exploit

Exemplaires du commandement

- Toutes les GU
- Toutes les FOAP
- EM cond A
 - C comp NBC-DEMUNEX (2)
 - C comp SWISSINT
 - Sécurité militaire (Séc mil)
 - Commandement des Forces Spéciales (CFS)
- FT
 - EM FT ; G7
 - CIFT
 - C comp S alpin A
- FA
 - EM FA
- FSCA
 - ACAMIL
 - ESCA

Entrée en vigueur

Règlement 53.103 f

Pistolet 9 mm 75

(Pist 9 mm 75)

Annexe 2:

Pistolet 9 mm 03

(Pist 9 mm 03)

du 13.09.1999¹

édicte en vertu de l'article 19 de l'ordonnance sur l'organisation militaire du 18.10.1995, et de l'article 3, 1^{er} alinéa, lettre c, de l'ordonnance du Département militaire fédéral du 24.03.1976 sur les prescriptions militaires².

Le présent règlement 53.103 f entre en vigueur le 01.01.2000.

Il abroge à la même date toutes les dispositions contraires.

Chef de l'Armée

¹Date de signature

²RS **172.214.1**

Remarques

Niveaux d'instruction

On distingue les niveaux d'instruction comme suit :

1. Utilisateur (niveau 1)
Avoir réussi l'instruction de base et les tests correspondant. Fait partie intégrante de l'instruction de base du soldat. Inscription dans le livret de service et saisie via le code PISA.
2. Formateur (niveau 2)
Est habilité à instruire des utilisateurs. Fait partie intégrante de l'instruction de base des cadres. Inscription dans le livret de service et saisie via le code PISA.
3. Instructeur (niveau 3)
Est habilité à instruire des formateurs. Fait partie intégrante de l'instruction de base des professionnels au CIFT. Inscription dans BEDA.
4. Expert (niveau 4)
Est membre du groupe d'experts du CIFT, comprenant un expert par commandement d'école/OE. Inscription dans BEDA.

Validité des autorisations

L'autorisation du niveau 3 doit être renouvelée tous les 5 ans au CIFT. Les experts (niveau 4) sont astreints à suivre chaque année le cours d'expert au CIFT et d'y être engagé comme instructeur dans un cours pour instructeur.

Table des matières

	Page
1	Connaissance de l'arme et des munitions..... 1
1.1	Cadre d'emploi de l'arme 1
1.2	Arme et accessoire..... 2
1.3	Fonctionnement 4
1.4	La munition 5
2	Maintenance..... 6
2.1	Responsabilités 6
2.2	Démontage et remontage 6
2.3	Service de parc 7
2.4	Prescriptions pour le graissage 8
2.5	Contrôle du fonctionnement..... 8
3	Contrôles 9
3.1	Contrôle du retrait des cartouches 9
3.2	Contrôle du canon 9
4	Sécurité 10
4.1	Éducation à la sécurité 10
4.2	Les quatre règles élémentaires d'éducation à la sécurité 10
4.3	Responsabilité des cadres 11
4.4	Contrôle Personnel de Sécurité (CPS) 11
4.5	Neutralisation d'une arme 13
4.6	Façon de donner une arme à un tiers 15
4.7	Prescriptions de sécurité générales 16
5	Maniements 17
5.1	Charger 17
5.2	Retirer les cartouches 20
6	Manipulations 23
6.1	Remplir les magasins 23
6.2	Changer de magasin..... 24
6.3	Recharger 25
6.4	Les dérangements 26
6.5	Les dérangements possibles et leurs symptômes 27
6.6	Traitement des dérangements 29
7	Ports de l'arme/situations de départ..... 32
7.1	Ports de l'arme 32
7.1.1	La gaine de ceinturon 32
7.1.2	La gaine de cuisse 37

	Page
7.1.3	La gaine pectorale 39
7.1.4	Gaine de ceinture (pour le port discret sous les vêtements) 41
7.2	Positions de départ..... 42
7.2.1	La position d'attente..... 42
7.2.2	La position d'engagement 43
7.2.3	La position de contact / de tir 44
8	Positions de tir 45
8.1	Position de tir debout 45
8.2	Position de tir à genou (sur un genou) 46
8.3	Position de tir à genou (sur les deux genoux) 47
8.4	Position de tir couchée..... 48
8.5	Position de tir couchée sur le flanc (avec gilet de protection)..... 50
8.6	Tir en stand..... 51
9	Les 5 principes fondamentaux du tir 52
9.1	La prise en main = Ferme 52
9.2	La position de tir = Stable 53
9.3	La visée = Guidon net..... 54
9.4	La respiration = Ne pas y penser 55
9.5	Le départ du coup = Jusqu'en butée..... 56
10	La séquence de tir en 7 temps 58
11	Techniques d'autodéfense 59
11.1	Généralités 59
11.2	Les genres de feux 60
11.3	Les pivots..... 61
11.4	Le pas glissé 63
11.5	Le tir en mouvement..... 64
11.6	Le drill d'urgence 65
11.7	Le drill d'échec 65
11.8	Tir en protection de l'arme 66
12	Tir en conditions particulières 67
12.1	Tir dans l'obscurité et de nuit..... 67
12.2	Tir avec lumière blanche 67
12.3	Tir en conditions NBC..... 69
12.4	Maniement et tir à une main 69

	Page
Annexe 1 : Commandements pour le tir.....	73
Annexe 2 : Pist 9 mm 03.....	74
1 Connaissance de l'arme et des munitions.....	74
1.1 Connaissance de l'arme.....	74
1.2 Parties principales.....	76
1.3 Données techniques.....	77
1.4 Fonctionnement.....	77
1.5 Munition.....	77
2 Appareil à lumière blanche M3.....	78
2.1 Prescriptions de sécurité.....	78
2.2 Montage de l'appareil M3.....	79
2.3 Démontage de l'appareil M3.....	79
2.4 Changement de batterie.....	80
2.5 Maniement du levier d'enclenchement.....	81
2.6 Focalisation.....	82
2.7 Remplacement de l'ampoule.....	82
3 Maintenance.....	83
3.1 Démontage et remontage de l'arme.....	83
3.2 Démontage des magasins.....	85
3.3 Service de parc.....	86

1 Connaissance de l'arme et des munitions

1.1 Cadre d'emploi de l'arme

1 Généralités

L'usage premier du pistolet est de combattre par un tir en cpc et doublette (rapide et précis) à courte distance.

Un tir rapide et précis est le résultat d'une bonne connaissance et d'une application correcte des principes fondamentaux du tir.

Cependant l'usage du pistolet se distingue de la manière suivante :

L'arme d'autodéfense :

Le pistolet est l'arme de certains spécialistes, ceux dont la mission n'est pas de combattre directement l'ennemi par le feu de l'arme personnelle (le fusil). Il leur faut une arme légère et peu encombrante, qui puisse être portée en permanence pour faire face à une situation inattendue. L'engagement se fait avec rapidité et précision, à des distances excédant rarement celles de la conversation.

L'arme de deuxième dotation :

C'est l'arme qui fait la différence dans le combat rapproché, quand l'arme principale (fusil) a un dérangement ou est vide. Elle permet de se défendre lors de la prise d'un couvert, pour y remettre en état de tir son fusil ou dans des situations de combat où l'usage du fusil n'est pas aisé (cvt loc).

L'arme de combat :

Petit, maniable, peu de recul, peu de bruit, utilisable à une ou deux mains dans toutes les positions, le pistolet est l'arme inégalée pour le combat rapproché.

L'arme pour le contact :

Le pistolet est beaucoup moins agressif qu'un fusil d'assaut, il permet ainsi d'avoir une attitude plus sociale lors de contact avec la population civile. Il permet également d'être porté d'une manière discrète.

Le mode de port du pistolet est choisi par le tireur. Il est conditionné par la sécurité, la mission, la rapidité d'engagement de l'arme, la discrétion et le confort.

1.2 Arme et accessoires

2 Généralités

Le pistolet 9 mm 1975 est une arme automatique tirant coup par coup. L'énergie produite par le recul est utilisée pour le fonctionnement automatique de l'arme.

L'arme est pourvue d'une détente à double action (réarmement et cran d'arrêt), d'un levier de désarmement et d'une sûreté automatique du percuteur. Cette construction permet une préparation rapide au tir, une suite rapide des coups, ainsi qu'une sûreté dans le maniement, sans exiger une commande manuelle d'un levier de sûreté extérieur.

Le pistolet tire des cartouches 9 mm 14* (cart 9 mm 14 pist) contenues dans un magasin à 9 cartouches.
*Anciennement cart 9 mm 41 pist

Les accessoires du pist 9 mm 75 sont : une gaine (pour gaucher ou pour droitier), un magasin de réserve, ainsi qu'une trousse de nettoyage.



Figure 1 : Le pistolet 9 mm 75 avec accessoires

3 Parties principales

Le pist 9 mm 75 se compose :

- d'une partie qui reste fixe lors du tir (poignée avec dispositifs de détente et de percussion);
- d'une partie qui est mobile lors du tir (bloc de culasse, canon et ressort de fermeture);
- d'un magasin.

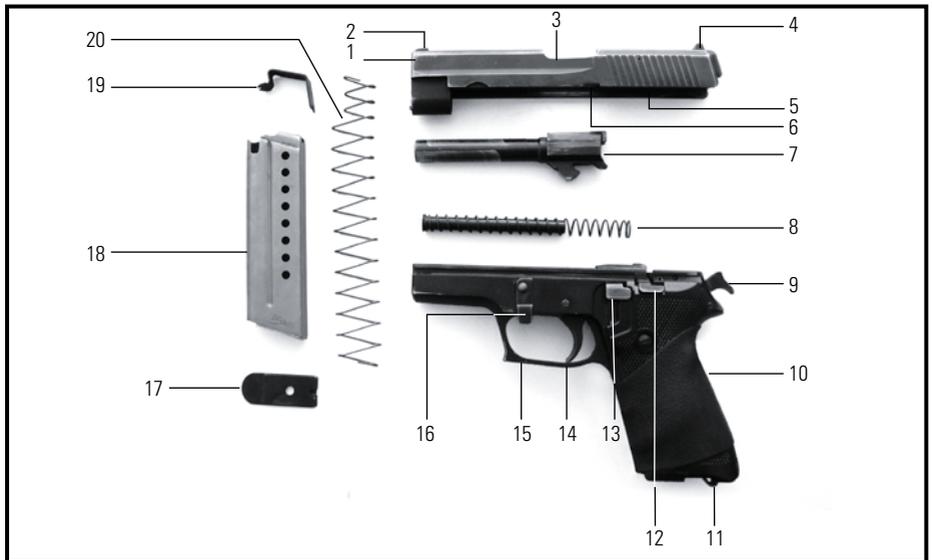


Figure 2: Parties du pistolet 75

1	Bloc de culasse	11	Arrêt du magasin
2	Guidon	12	Verrou de culasse
3	Fenêtre d'éjection	13	Levier de désarmement
4	Hausse	14	Détente
5	Bloc postérieur avec percuteur, ressort du percuteur, curseur de détente et extracteur	15	Pontet de sous-garde
6	Cran de retenue	16	Levier de démontage
7	Canon avec rampe d'alimentation	17	Plaque de base du magasin
8	Ressort de fermeture avec tube	18	Corps du magasin
9	Chien	19	Planchette élévatrice
10	Plaque de poignée avec vis	20	Ressort du magasin

4 Données techniques

Calibre	9 mm
Longueur du canon	112 mm
Nombre de rayures	6
Longueur du pas des rayures	250 mm
Distance hausse - guidon	160 mm
Poids de l'arme sans le magasin	750 g
Poids du magasin vide	80 g
Pression nécessaire sur la détente pour dégager le chien armé	2,0 kg
Pression nécessaire sur la détente pour dégager le chien désarmé	5,3 kg
Longueur de la ligne de visée	160 mm

1.3 Fonctionnement

5 La construction du dispositif de détente permet de faire feu avec la détente à double action quand le chien est désarmé et l'arme chargée.

Le levier de désarmement permet, sans danger, de détendre le chien jusqu'au cran de sûreté. Ainsi, l'arme peut être portée, prête au tir, avec une cartouche engagée dans la chambre à cartouche. Le cran de sûreté retient également le chien lorsqu'il échappe à la main, avant qu'il soit encliqueté dans le cran de retenue. Ce genre de sûreté empêche aussi un départ involontaire du coup si l'arme tombe.

Afin d'obtenir une sûreté optimale, un curseur de sûreté bloque le percuteur dans la position arrière. Le curseur de sûreté ne libère le percuteur que peu avant le déclenchement du chien par la détente.

L'arme verrouillée au moment du départ du coup, est déverrouillée par l'impulsion du recul. Le recul du bloc de culasse arme le chien et éjecte la douille par l'action de l'extracteur et de l'éjecteur. A la fin de la course de recul, limitée par une butée dans la carcasse, le ressort de fermeture, tenu, repousse le bloc de culasse vers l'avant. Lors de cette opération, la prochaine cartouche est poussée dans la chambre à cartouche; le canon et le bloc de culasse sont à nouveau verrouillés.

Après le tir de la dernière cartouche, le bloc de culasse reste ouvert. Le verrou, levé par l'élévateur des cartouches, s'engage dans le cran de retenue du bloc de culasse.

1.4 La munition

6 Avec le pistolet 75, on tire des cartouches 9 mm 14 pour pistolet (cart 9 mm 14 pist).

Poids de la cartouche	12,4 (12,6*)	g
Poids de la balle	8,0 (8,0*)	g
Vitesse initiale	350 (323*)	m/s
Pression des gaz	2300 (2600*)	bar

*entre () l'ancienne munition cart 9 mm 41 pist

La cartouche porte les signes distinctifs suivants :

- douille sans épaulement;
- projectile avec manteau de cupronickel (CuNi)* ;
- l'amorce de la munition d'ordonnance est incolore.

*projectile avec manteau d'acier plaqué de nickel pour cart 9 mm 41 pist

Les cart 9 mm 14 pist sont livrées :

- en boîtes de 50 coups;
- les boîtes sont livrées dans des cartons de 1000 cart / 20 boîtes dans caisse métallique.

Pour les cart 9 mm 41 pist :

- en boîtes de 24 / 50 coups;
- à raison de 5 boîtes par paquet de 120 / 250 coups;
- les paquets sont livrés dans des cartons de 1080 / 1000 cart.

Les cartouches de manipulation 9 mm (cart manip pist 9 mm) sont utilisées pour exercer les manœuvres, ainsi que pour le contrôle du fonctionnement.

L'emploi de la munition pour pistolet doit être conforme aux dispositions de l'ordre du DDPS concernant les munitions.

2 Maintenance

2.1 Responsabilités

- 7** Le militaire est responsable de la maintenance et du bon fonctionnement de son arme. Proportionnellement à la faute commise, le militaire répond des dommages causés à l'arme par manque de maintenance, par un usage ou un entreposage non conformes aux prescriptions. Au service militaire, il annonce à son supérieur direct tout dommage ou dérangement auquel il ne peut remédier lui-même. En cas de défectuosité constatée en dehors du service, il fait immédiatement réparer son arme par l'arsenal le plus proche.
- 8** Le supérieur direct - il s'agit généralement du chef de groupe - est chargé de veiller à ce que toutes les armes de ses subordonnés soient confiées au service du matériel lorsque ces armes présentent des défectuosités auxquelles seul l'armurier peut remédier.
- 9** Le chef de section dirige le service de parc de l'arme personnelle et veille à ce que celui-ci soit effectué conformément aux prescriptions. Il contrôle si l'armement est complet, propre et prêt à être engagé. Dans les écoles, il tient un contrôle de l'état des canons.
- 10** Le commandant d'unité supervise le service de parc en procédant, par sondage, à quelques contrôles.
- 11** L'armurier répare les armes conformément aux compétences de réparation. En matière d'inspection d'armes, ses tâches font l'objet d'une réglementation particulière.

2.2 Démontage et remontage

12 Démontage de l'arme

1. retirer les cartouches (chiffe 47);
2. verrouiller le bloc de culasse;
3. placer le levier de démontage verticalement;
4. presser le verrou ou tirer légèrement le bloc de culasse en arrière et sortir par l'avant le bloc de culasse avec le canon et le ressort de fermeture;
5. saisir l'extrémité arrière du tube du ressort de fermeture, ainsi que le tube de fermeture et les enlever;
6. saisir l'extrémité arrière du canon et l'enlever.

13 Remontage de l'arme

1. engager le canon et le tube du ressort de fermeture avec le ressort de fermeture dans le bloc de culasse ;
2. glisser le bloc de culasse dans les guides de la carcasse, le tirer en arrière et engager le verrou ;
3. placer le levier de démontage horizontalement ;
4. ramener la culasse en avant à l'aide de la main faible ;
5. détendre le chien avec le levier de désarmement ;
6. procéder au contrôle de fonctionnement (chiffre 18).

14 14 Démontage du magasin

1. saisir le magasin avec la plaque de base du magasin vers le haut ;
2. presser l'extrémité du ressort de magasin dans l'encoche de la plaque de base à l'aide du poinçon du couteau de poche ;
3. retirer la plaque de base du magasin en la glissant vers l'avant et en laissant simultanément le pouce dessus pour éviter la perte du ressort ;
4. sortir le ressort et la planchette élévatrice.

15 Remontage du magasin

1. introduire la planchette élévatrice (chiffre 3, Pt 19) dans le corps du magasin ;
2. introduire le ressort en prenant garde à la position de l'encoche ;
3. presser le ressort avec le pouce et introduire la plaque de base du magasin dans ses glissières jusqu'à ce qu'elle se verrouille.

2.3 Service de parc

16 Nettoyage

Après le tir, ainsi que lorsque l'arme est encrassée ou mouillée, on procède de la manière suivante :

1. démonter l'arme et les magasins, étaler les pièces ;
2. nettoyer l'extérieur de l'arme et des accessoires avec un chiffon sec ;
3. nettoyer la tête de culasse et l'extracteur avec la brosse métallique graissée, puis essuyer avec un chiffon sec ;
4. nettoyer la rampe d'alimentation avec la brosse métallique graissée ;
5. passer la brosse métallique graissée au minimum 10 fois à travers le canon depuis la chambre à cartouche ;
6. nettoyer le canon avec le lavoir entouré d'un chiffon de coton ;
7. passer un chiffon à travers le corps des magasins, nettoyer le ressort, la planchette élévatrice et la plaque de base ;
8. le cas échéant, essuyer la munition avec un chiffon sec.

2.4 Prescriptions pour le graissage

17 Graissage

- graisser légèrement et régulièrement (graisse pour armes automatiques) le canon, les glissières et les surfaces de contact des parties mobiles avec la brosse en crin ;
- passer un chiffon gras sur les autres pièces de l'arme.

2.5 Contrôle du fonctionnement

18 Le contrôle du fonctionnement de l'arme remontée s'effectue dans l'ordre suivant :

1. retirer les cartouches (chiffre 47) ;
2. faire un mouvement de charge et contrôler si le bloc de culasse et le canon glissent énergiquement vers l'avant et se verrouillent (répéter une fois le mouvement, presser la détente) ;
3. avec le chien désarmé, presser la détente à fond et contrôler si le chien s'arme et s'abat avec force sur l'avant à la fin de la course de détente. Ne pas relâcher la détente ;
4. faire un mouvement de charge avec le chien désarmé et la détente pressée à fond ; contrôler si le chien est retenu en position armée ;
5. relâcher complètement la détente, départ du coup et contrôler si le chien s'abat ;
6. engager un magasin vide, faire un mouvement de charge et contrôler si le bloc de culasse est retenu en position arrière ;
7. presser simultanément le percuteur et son levier de sûreté et contrôler que la pointe du percuteur est visible au centre du bloc de culasse ;
8. actionner le verrou, désarmer le chien avec le levier de désarmement et contrôler s'il est retenu par le cran de sûreté ;
9. contrôler l'état des magasins, particulièrement si les lèvres sont déformées et si le corps du magasin est enfoncé ;
10. le cas échéant, contrôler l'état et l'aspect de la munition (saleté, dommages), et l'échanger si nécessaire.

3 Contrôles

3.1 Contrôle du retrait des cartouches

- 19** A la fin des exercices de tir, le contrôle du retrait des cartouches doit être fait par le directeur d'exercice (Un exercice de tir peut comprendre plusieurs programmes). Ce dernier peut aussi désigner un officier ou sous-officier. Pour le contrôle du retrait des cartouches, les armes sont pointées dans une direction sûre, culasse ouverte. Les magasins sont aussi présentés. Les magasins pleins et partiellement pleins doivent être vidés avant le contrôle du retrait des cartouches, ces dernières doivent être déposées auprès du garde-munitions. Le responsable contrôle les armes depuis derrière.

Il contrôle :

- pas de cartouche dans la chambre à cartouche ;
- magasins vides.

Il rend attentif à l'ordre concernant les munitions.

3.2 Contrôle du canon

- 20** Pour le contrôle du canon avant les exercices de tir, le tireur effectue, au commandement « Contrôle du canon ! », les points suivants :
- retirer les cartouches (chiffre 47) ;
 - tenir l'arme de manière à ce que la fenêtre d'éjection des douilles soit dirigée vers le haut.

Dès que le tireur ou le directeur d'exercice a contrôlé par la bouche du canon que celui-ci est dégraissé et non obstrué :

- refermer le bloc de culasse ;
- désarmer le chien.

Les tireurs isolés procèdent à ce contrôle de manière indépendante.

4 Sécurité

4.1 Education à la sécurité

21 Généralités

Les armes sont des objets inanimés qui n'ont pas de volonté propre. Une arme ne tire pas « toute seule ». Il faut obligatoirement que quelque chose ou quelqu'un appuie sur la détente. Les armes sont sûres. Ce sont les manipulations négligentes ou fausses qui sont dangereuses.

La sécurité d'une arme réside donc dans l'éducation du tireur. Si celui-ci est éduqué à considérer son arme avec respect, qu'il mémorise et applique les quatre règles de sécurité élémentaires, il n'aura pas d'accident avec son arme. Des incidents sont possibles, mais pas d'accidents.

Des incidents ou des accidents ne surviennent pas uniquement en stand ou sur la place de tir mais également dans la vie quotidienne. Les règles élémentaires de sécurité doivent, non seulement être respectées sur la place de tir, mais également dans toutes les autres activités militaires.

L'application des quatre règles de sécurité est un comportement standard attendu de tous les porteurs d'arme.

4.2 Les quatre règles élémentaires d'éducation à la sécurité

22 Ces règles doivent être répétées et appliquées en permanence avec toutes les armes. Elles s'énoncent comme suit :

1. **Toutes les armes sont toujours considérées chargées.**

Il n'existe pas d'exception. Agir donc en conséquence en restant totalement sérieux à ce sujet. Les accidents arrivent souvent avec des armes « vides » ;

2. **Ne jamais laisser pointer le canon de son arme sur quelque chose qu'on ne veut pas détruire.**

L'observation de cette règle est la plus grande cause d'accidents de tir. Si quelqu'un enfreint cette règle et qu'on attire son attention dessus, la réponse habituelle est « mon arme n'est pas chargée ! » (toutes les armes sont toujours considérées chargées) ;

3. Garder l'index hors de la détente tant que le dispositif de visée n'est pas sur le but.

Un des réflexes innés de l'être humain est de crisper ses mains dans les situations de stress. La force exercée par une personne qui sursaute peut atteindre 20 kg. Si l'index se trouve sur la détente (poids de détente 2,0 kg), un départ du coup involontaire peut en résulter. Par ailleurs, le temps nécessaire pour placer l'index sur la détente est dans tous les cas plus court que celui nécessaire à aligner le dispositif de visée. Le tireur ne perd donc pas de temps et gagne en sécurité ;

4. Etre sûr de son but.

Identifier le but avant de tirer, prendre garde aux conséquences en cas de ricochet, de manqué ou de perforation du but. Le tireur est responsable de chaque coup qu'il tire.

4.3 Responsabilité des cadres

- 23** Les cadres, par leur exemple et leurs corrections, ont une importance déterminante pour l'application de ces règles élémentaires de sécurité. Les tireurs ne doivent pas seulement connaître ces règles, ils doivent les appliquer en toutes circonstances.

Ces règles de sécurité élémentaires sont également à utiliser avec toutes les armes.

4.4 Contrôle Personnel de Sécurité (CPS)

- 24** **Le contrôle personnel de sécurité est un des moyens permettant d'appliquer les règles de sécurité. Il est exécuté :**

- chaque fois que l'on prend l'arme ;
- chaque fois que l'on dépose l'arme ;
- pendant les pauses de combat ;
- avant la prise de position.

- 25** **Déroulement :**

1. armer le chien avec le pouce de la main faible ;
2. enserrer l'extrémité avant du bloc de culasse à l'aide du pouce et de l'index de la main faible ou saisir l'arrière de la culasse entre la paume de la main et les trois derniers doigts (pour les tireurs n'ayant pas suffisamment de force dans les doigts) ;
3. faire reculer la culasse d' environ 1 cm ;
4. contrôler si la chambre est vide ou pleine (de nuit, contrôler avec l'index de tir) ;
5. relâcher le bloc de culasse et désarmer le chien à l'aide du levier de désarmement ;
6. sortir le magasin pour contrôler s'il est vide ou s'il contient encore suffisamment de munitions, puis remettre le magasin ou le changer (de nuit, en le plaçant devant un arrière-plan clair).

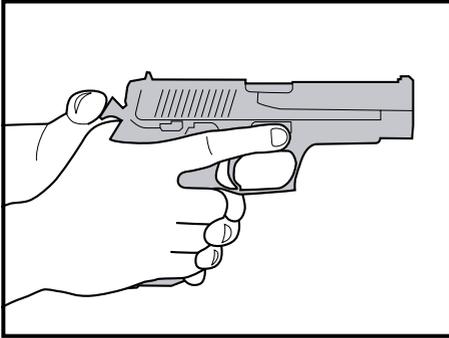


Figure 3:
Armer le chien avec le pouce de la main faible

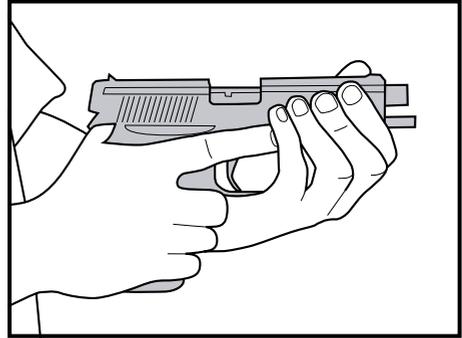


Figure 4:
Retirer la boîte de culasse et contrôler l'état du pistolet

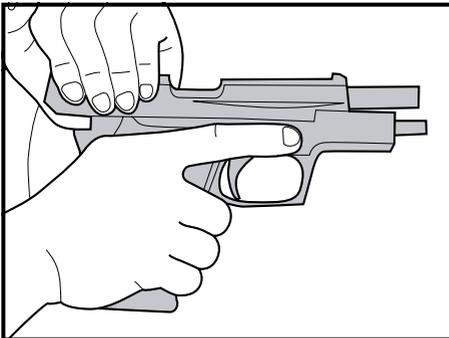


Figure 5:
Variante en saisissant la boîte de culasse à l'arrière

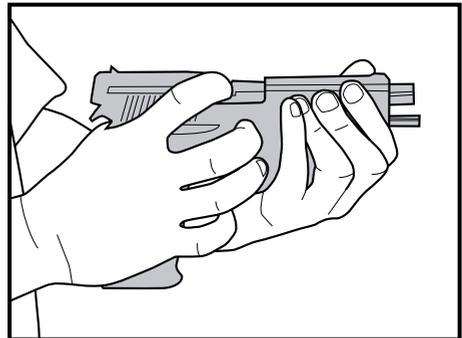


Figure 6:
CPS de nuit avec l'index de la main forte

Remarques:

Le tireur doit en permanence connaître l'état de son arme. Il doit savoir: « Mon arme est-elle prête à tirer et en état de fonctionner, oui ou non? » Prendre garde à ne pas passer la main devant le canon lors de cette manipulation. La main faible doit passer par dessus ou par dessous l'arme (règles de sécurité).

4.5 Neutralisation d'une arme

- 26 Dans les cas où il est nécessaire de pointer des personnes pour les besoins de l'instruction, l'arme doit être munie d'un signe distinctif.

Procédure de la neutralisation d'une arme

- retirer les cartouches ;
- déposer tout les magasins (vides ou pleins) et les cartouches dans un lieu différent de l'exercice ;
- vérifier que chaque homme n'a aucune cartouche ou arme chargée sur lui ;
- le directeur d'exercice « scelle » lui-même la culasse en position avant, la poignée et le pontet à l'aide de scotch de carrossier.

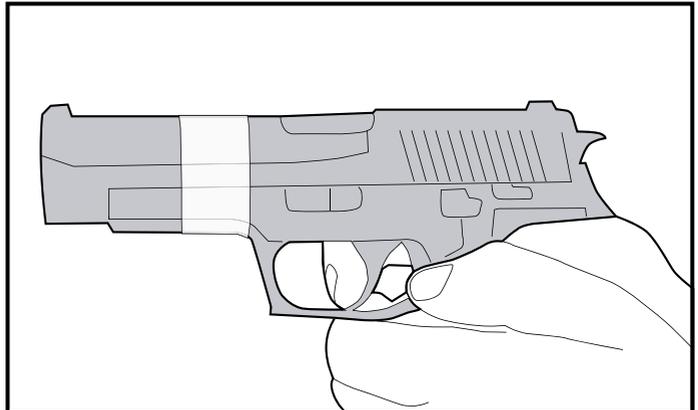
Si le « sceau » vient à être brisé au cours de l'instruction, il faut recommencer l'opération.

L'arme est clairement identifiée comme neutralisée lorsque l'on voit l'arme de face (scotch sur le pontet), de côté (scotch sur la culasse) et l'arme dans la gaine (scotch sur la poignée).

Lors des exercices avec une arme neutralisée, le directeur d'exercice veille à ce que toutes les armes présentes sur le lieu de l'exercice soient neutralisées, sans exception.

Lors d'exercices avec une arme neutralisée, les quatre règles sécurité restent applicables. Il est autorisé de pointer une personne, uniquement dans le cas où elle simule un adversaire.

Figure 7 :
Vue de l'arme neutralisée
depuis le côté



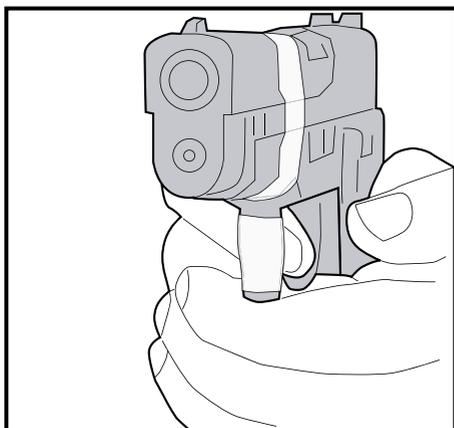


Figure 8 :
Vue de l'arme neutralisée depuis devant

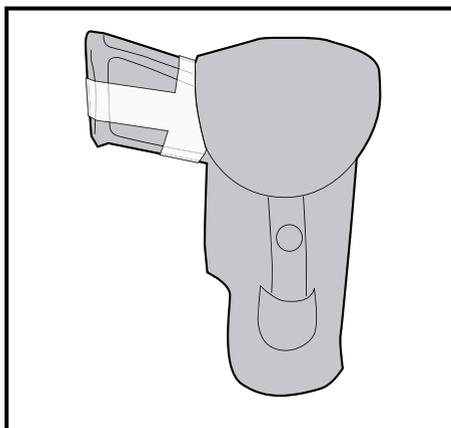


Figure 9:
Vue de l'arme neutralisée dans la gaine

4.6 Façon de donner une arme à un tiers

- 27** Une arme se traite avec respect, c'est-à-dire qu'elle ne se lance pas. Elle peut être remise chargée ou déchargée.
- 28** Quand on souhaite donner une arme à un tiers, on retire les cartouches et on donne l'arme avec la culasse ouverte en respectant les quatre règles de sécurité.

Si, exceptionnellement, l'arme doit être remise chargée à un tiers, il faut clairement la désigner comme chargée et annoncer « arme chargée ».

Le récipiendaire de l'arme chargée quittance : « arme chargée »

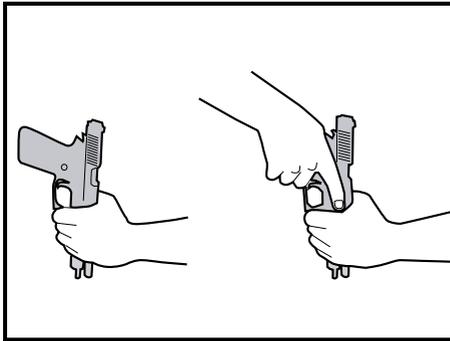


Figure 10:
Comportement lors de la remise de l'arme

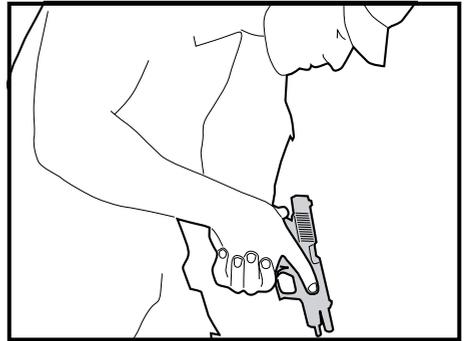


Figure 11:
Contrôle de l'état de l'arme

4.7 Prescriptions de sécurité générales

- 29 Chaque pistolet doit être considéré comme chargé, aussi longtemps que l'utilisateur ne s'est pas convaincu du contraire par un contrôle personnel de sécurité (CPS, chiffre 24-25).
- 30 Chaque tireur est personnellement responsable de l'engagement de son pistolet. Il a l'obligation d'arrêter immédiatement le tir, même à l'encontre d'autres ordres, s'il croit déceler un danger pour des personnes ou des animaux, ou un risque d'occasionner des dommages matériels.
- 31 Avant les exercices de tir, le directeur d'exercice ou un militaire désigné par lui, doit procéder au contrôle du canon (chiffre 20). En l'absence d'un directeur d'exercice, chaque tireur est lui-même responsable du contrôle.
- 32 Après les exercices de tir, le directeur d'exercice ou un militaire désigné par lui procède au contrôle du retrait des cartouches (chiffre 19). Les tireurs isolés sont personnellement responsable du contrôle.
- 33 Personne ne doit se trouver devant l'arme pendant les manipulations.
- 34 Pour exercer le maniement, on n'utilisera que les cartouches de manipulation 9 mm pist.
- 35 Il est interdit d'appuyer l'arme sur un être humain pour tirer.
- 36 Lors de tirs avec munition de combat, il faut se protéger l'ouïe avec les coquilles protège-ouïe 86 ou avec les bouchons protège-ouïe 86 ; lors de tirs en stand, avec les coquilles protège-ouïe 86.
- 37 Pour les exercices de tir et de mise en joue, tous les tireurs se tiennent à la même hauteur.
- 38 Quand le tireur a l'arme en main, le canon ne doit pas être dirigé vers quelque chose qu'il ne veut pas détruire.
- 39 L'index de tir doit être tendu le long du pontet, tant que le dispositif de visée n'est pas dirigé vers un but.
- 40 Le chien ne sera armé que dans la position de tir. Avant de quitter la position de tir, respectivement lors du rangement de l'arme dans la gaine ou lorsqu'on dépose l'arme, le chien doit être désarmé.
- 41 La position de contact est assimilée à une position de tir.
- 42 Il est interdit de tirer avec le pistolet par-dessus la troupe ou par les intervalles.

- 43** La distance arme-butte doit mesurer au moins 50 m si on ne dispose pas d'une butte en matériel mou, dépourvu de pierres (des prescriptions particulières sont valables pour les installations de tir permanentes):
- si une butte dépourvue de pierres est disponible (pierres plus petites que le poing), il n'y a pas de limite pour la distance arme-butte au tir sur cibles en bois, en carton, en plastique et cibles roulables ainsi que sur cibles montées sur toile;
 - pour l'instruction au tir à courte distance, l'espace entre le tireur et la butte en direction de tir et au voisinage immédiat de celle-ci, doit également être dépourvu de pierres visibles;
 - dans les installations de tir à courte distance, les plaques de protection en acier doivent être protégées par des plateaux de bois ayant au minimum 30 mm et au maximum 45 mm d'épaisseur.
- 44** En service d'instruction, le pistolet est entreposé déchargé; le magasin introduit est vide, le chien est désarmé.
- 45** A l'engagement et dans le cadre de l'instruction au tir, l'arme est chargée sur ordre, mais portée toutefois avec le chien désarmé.

5 Maniements

5.1 Charger

46 Déroulement:

1. avec l'index faible tendu le long de la face avant du magasin, introduire ce dernier de deux centimètres, ouvrir la paume et le verrouiller en place dans un mouvement continu, vérifier que le magasin est verrouillé;
2. enserrer l'extrémité arrière du bloc de culasse à l'aide de la base de la paume de la main gauche et l'extrémité des doigts (droitiers), entre le pouce et l'index (gauchers), avec la main faible tirer le bloc de culasse complètement en arrière et le laisser échapper, avec la main forte pousser le pistolet vers l'avant en imprimant un léger mouvement de rotation vers le côté droit de l'arme (aider l'éjection éventuelle d'une cartouche);
3. effectuer le contrôle de chargement: reculer la culasse d'environ 1 cm et contrôler qu'une cartouche soit chargée;
4. désarmer le chien à l'aide du levier de désarmement.

Remarque:

Selon nécessité, changer de magasin ou rajouter une cartouche dans le magasin, afin d'assurer la pleine capacité de l'arme.

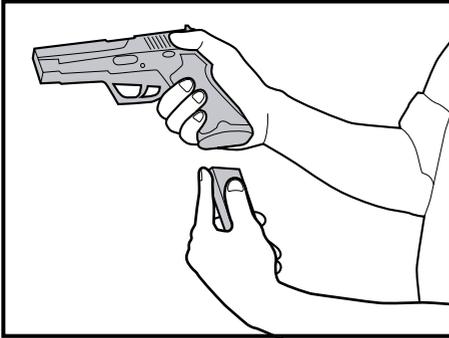


Figure 12:
Introduction du magasin

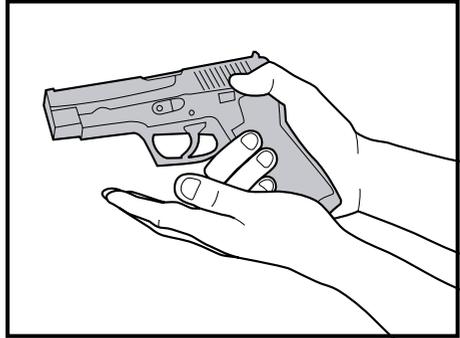


Figure 13:
Verrouiller le magasin

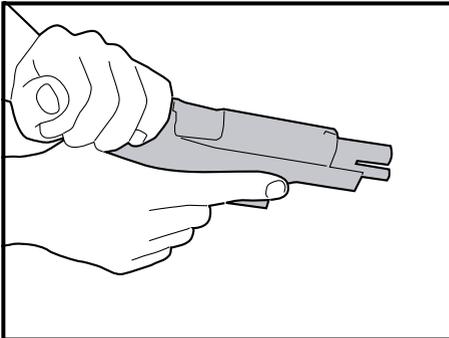


Figure 14:
Mouvement de charge pour un droitier

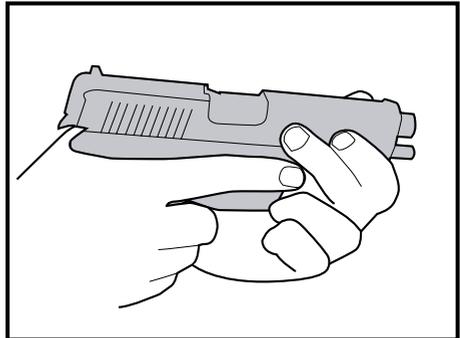


Figure 15:
Contrôle de charge

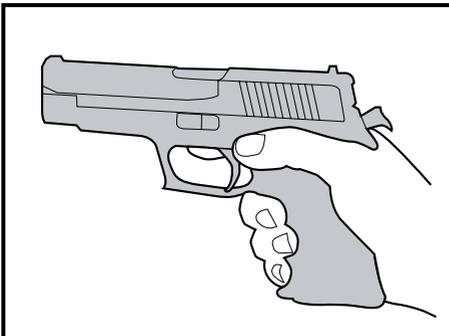


Figure 16:
Désarmer l'arme (assuré) par un droitier, variante 1

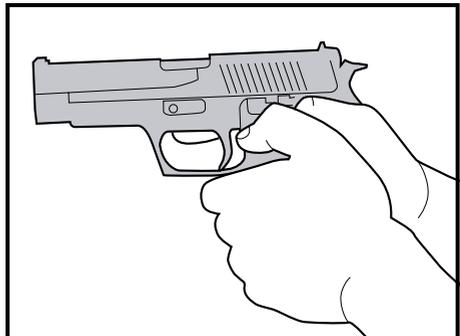


Figure 17:
Désarmer l'arme (assuré) par un droitier, variante 2

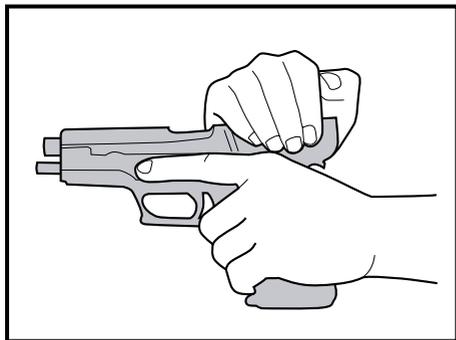


Figure 18 :
Mouvement de charge pour un gaucher, variante 1

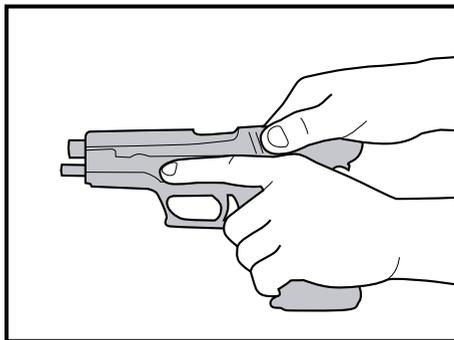


Figure 19 :
Mouvement de charge pour un gaucher, variante 2

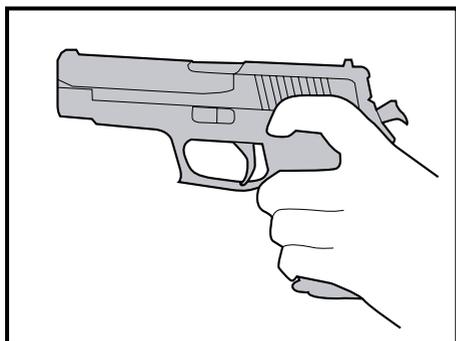


Figure 20 :
Désarmer l'arme (assuré) par un gaucher, variante 1

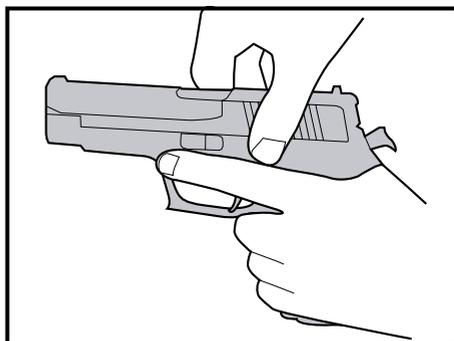


Figure 21 :
Désarmer l'arme (assuré) par un gaucher, variante 2

5.2 Retirer les cartouches

47 Déroutement:

1. retirer le magasin et le coincer entre l'annulaire et le petit doigt de la main forte (les tireurs avec de petites mains peuvent ranger le magasin directement dans une poche);
2. pivoter de 90° en gardant le canon dans une direction sûre;
3. éventuellement armer le chien avec le pouce de la main faible;
4. pencher le pistolet à l'horizontale sur le côté droit de l'arme, le pouce fort sous le verrou, la main faible en « louche » par dessus de la fenêtre d'éjection;
5. faire reculer lentement le bloc de culasse, le bloquer en engageant le verrou, récupérer la cartouche éjectée dans le creux de la main forte;
6. contrôler:
 - a. chambre vide;
 - b. cartouche éjectée est placée entre l'index et le majeur;
 - c. magasin tenu entre l'annulaire et le petit doigt;
 - d. re-pivoter de 90° (position de départ);
7. accompagner doucement le bloc de culasse en avant à l'aide de la main faible;
8. désarmer le chien, ranger l'arme dans sa gaine;
9. selon nécessité, vider le magasin.

Pour droitier

Pour gaucher

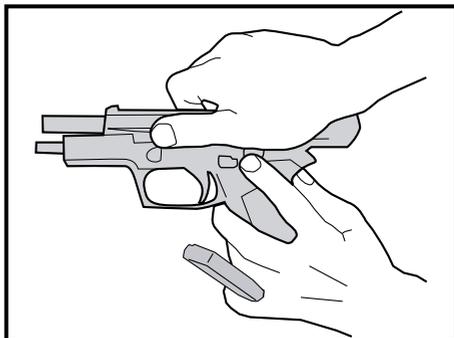
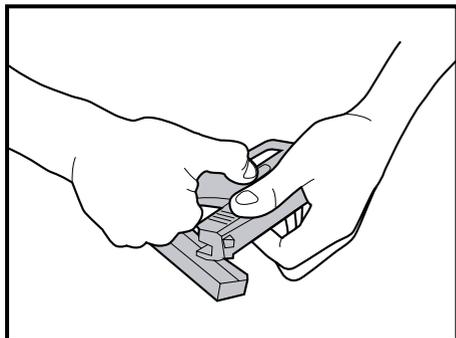


Figure 22: (droitier)
Retirer la boîte de culasse en arrière et la verrouiller

Figure 24: (gaucher)
Retirer la boîte de culasse en arrière et la verrouiller

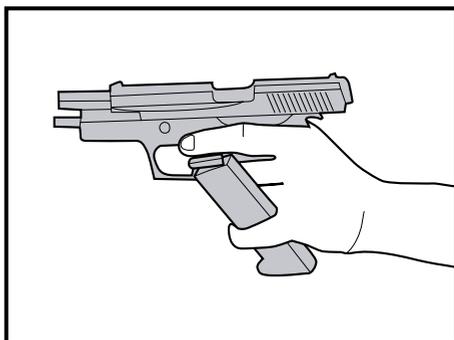
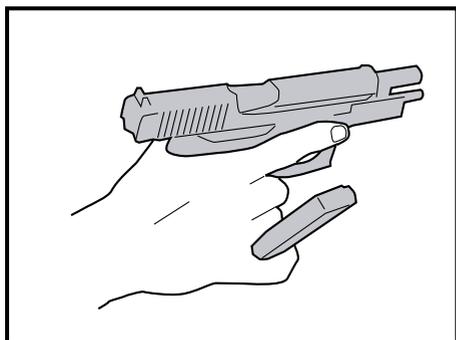


Figure 23: (droitier)
Contrôle de l'arme

Figure 25: (gaucher)
Contrôle de l'arme

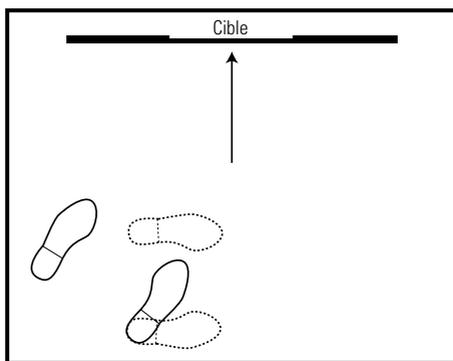


Figure 26: (droitier)
Représentation de la position des pieds



Figure 27:
Position générale du corps pour un droitier pendant le retrait
des cartouches

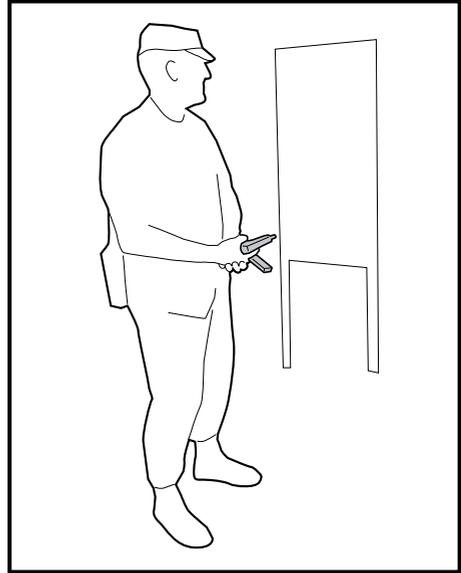


Figure 28:
Position générale du corps pour un droitier pendant le retrait
des cartouches

Remarque :

Lors du retrait des cartouches, si une cartouche tombe au sol (pendant le maniement de l'arme), on attendra que tous les tireurs aient remis le pistolet à la gaine pour ramasser les cartouches tombées. Selon chi 47, ceci à nouveau en position de départ.

6 Manipulations

6.1 Remplir les magasins

48 Principes

1. saisir le magasin dans la main faible en formant un guide-cartouche improvisé à l'aide du pouce et de l'index replié ;
2. saisir la cartouche entre l'index et le pouce de la main forte, la pointe dirigée vers la paume de la main ;
3. poser le culot de la cartouche à l'avant des lèvres du magasin ;
4. presser la cartouche vers le bas, puis vers l'arrière ;
5. répéter l'opération jusqu'à ce que le magasin soit plein, en contrôlant par les trous latéraux ;
6. taper légèrement le magasin sur la paume de la main pour caler les cartouches en position.

49 Préparer le magasin de réserve toujours dans une poche à munition.

Le tireur doit disposer le magasin de réserve à la même place dans la même poche à munition.

Le magasin sera placé avec le fond vers le haut pour éviter que la saleté ne rentre dans le magasin lorsque la poche est ouverte.

Les poches à munition pour pistolet sont portées sur le ceinturon, devant la hanche, du côté faible.

Une poche à munition double peut être fixé sur la gaine pectorale. Le porteur de pistolet doit disposer au minimum d'un deuxième magasin.

50 Saisie du magasin

L'index de la main faible placé sur la première cartouche permet de contrôler le sens exact et le bon placement de la première cartouche dans le magasin. Dans le cas où la première cartouche ne serait pas bien engagée, la replacer en la poussant avec l'index ou l'éjecteur du magasin.

L'index placé le long de la partie arrondie du magasin, aide à guider avec précision le magasin dans l'arme.

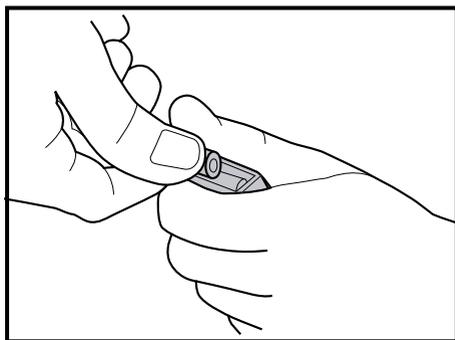


Figure 29:
Remplir le magasin

6.2 Changer de magasin

- 51 Le changement de magasin a lieu après avoir tiré, sans ordre, lors des pauses de combat ou avant la prise de position après avoir fait un CPS. Le magasin, qui contient encore de la munition, est remplacé par un magasin plein.

Le changement de magasin s'effectue à couvert ou sous la couverture d'un camarade. Sous le feu direct de l'adversaire, on effectue de préférence un rechargement.

Déroulement Variante 1 :

1. déverrouiller, sortir le magasin partiellement vide et le mettre dans une poche de la tenue (pas dans une poche munition afin d'éviter le mélange);
2. saisir un magasin de réserve, l'introduire et le verrouiller.

Déroulement Variante 2 :

1. sortir le magasin de réserve et le caler entre l'index et le majeur de la main faible;
2. déverrouiller le magasin partiellement vide;
3. saisir le magasin partiellement vide et le placer dans la paume de la main faible (principe du L), suffisamment haut pour ne pas gêner l'opération suivante;
4. introduire le magasin de réserve et le verrouiller;
5. évacuer le magasin partiellement vide et le mettre dans une poche de la tenue.

Remarques :

Le choix de la variante dépend de la taille des mains du tireur. Ce dernier doit faire un choix et toujours manipuler de manière identique.

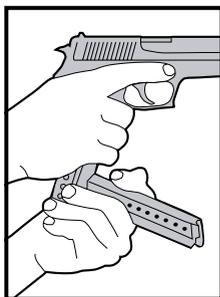


Figure 30 :
Placer le magasin de réserve
sous le partiellement vide
avant de le déverrouiller

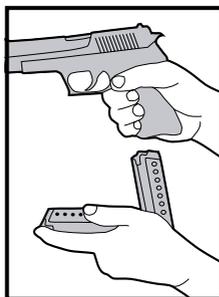


Figure 31 :
Tenir les deux magasins



Figure 32 :
Pivoter la main pour introduire
le magasin de réserve

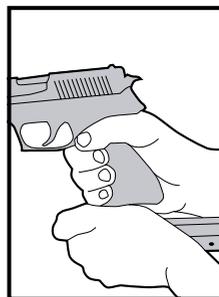


Figure 33 :
Verrouiller le magasin de
réserve

6.3 Recharger

- 52** Le rechargement a lieu lorsque le magasin est vide et que la culasse est bloquée en arrière. Le rechargement est assimilé à un dérangement. Temporairement le tireur ne peut plus utiliser son arme, le tireur doit alors recharger son pistolet sans délai. Le rechargement s'effectue si possible à couvert ou en déplacement si le tireur est sous le feu direct de l'adversaire. Il faut éviter de devoir recharger son arme grâce au contrôle personnel de sécurité (CPS) et au changement de magasin.

Déroulement:

1. déverrouiller le magasin vide et le laisser tomber sur le sol ;
2. ouvrir la poche à munition et sortir le magasin en le pinçant entre le pouce et le majeur ;
3. avec l'index faible tendu le long de la face avant du magasin, introduire ce dernier de 2 cm, puis ouvrir la paume et le verrouiller en place en un mouvement ;
4. effectuer un mouvement de charge ;
5. reprendre le tir ;
6. suivant la situation, refermer la poche à magasins et éventuellement ramasser le magasin vide.

Remarques:

La culasse est ramenée en avant par un mouvement de charge plutôt que par l'action du verrou de culasse. Sous stress les mouvements fins sont difficiles. De plus, l'inertie de la culasse sera plus grande (arme sale) et la procédure est semblable à celle utilisée aux traitements des dérangements.



Figure 34:
Recharger

6.4 Les dérangements

53 Généralités

Une arme peut subir des dérangements, quelle que soit la qualité de sa fabrication et le soin apporté à sa maintenance.

Le tireur doit lors d'un dérangement :

- garder l'arme en direction du but ;
- retirer l'index de la détente ;
- réagir spontanément ;
- selon la situation :
 - annoncer ;
 - se mettre à couvert ;
 - se déplacer.

Après le traitement d'un dérangement, le tireur apprécie s'il doit tirer à nouveau, continuer à observer ou changer de position.

54 Les causes des dérangements

Le facteur humain	<ul style="list-style-type: none"> – omission du contrôle personnel de sécurité (CPS) ; – pas de contrôle du chargement ; – mauvaise manipulations ; – manque d'entretien de l'arme ; – mauvais verrouillage de la position de tir.
L'arme	<ul style="list-style-type: none"> – percuteur cassé ; – extracteur, éjecteur ou mécanisme défectueux.
Le magasin	<ul style="list-style-type: none"> – lèvres du magasin déformées ; – corps du magasin déformés ; – ressort faible ou coincé dans le corps du magasin – encrassement.
La munition	<ul style="list-style-type: none"> – amorce défectueuse ; – munition déformée ; – gorge de la douille abîmée ; – défaut d'entreposage des munitions ou munitions périmées.

6.5 Les dérangements possibles et leurs symptômes

55 Le défaut de percussion

Symptôme :

- le chien s'abat mais le coup ne part pas.

Causes possibles :

- l'amorce de la cartouche est défectueuse ;
- la chambre à cartouche est vide (le magasin, mal introduit, n'a pas alimenté la chambre) ;
- la culasse n'est pas complètement fermée (env 1 mm).

56 Le défaut d'éjection

Symptômes :

- la détente est inerte ;
- la culasse est partiellement ouverte, une douille est coincée dans la fenêtre d'éjection.

Causes possibles :

- l'extracteur est encrassé ;
- une douille a rebondi dans la chambre lors d'un tir depuis un couvert (à droite).

57 Le défaut d'alimentation

Symptômes :

- la détente est inerte ;
- une cartouche ou une douille est restée coincée dans la chambre à cartouche ;
- une deuxième cartouche est partiellement introduite dans la chambre à cartouche, sa pointe repose contre la base de la première.

Causes possibles :

- extracteur encrassé ;
- une douille a rebondi dans la chambre lors d'un tir depuis un couvert (à droite) ;
- les lèvres du magasin sont défectueuses et laissent monter deux cartouches à la fois (double alimentation).

58 Le défaut de fermeture

Symptômes

- la détente est inerte ;
- la culasse n'est pas revenue complètement en position avant et ne s'est pas verrouillée, le séparateur empêche le départ du coup.

Causes possibles :

- les glissières ne sont pas suffisamment graissées ;
- l'arme est sale ;
- le mouvement de charge a été mal effectué, en accompagnant le bloc de culasse.

Remarques :

Les deux dérangements suivant ne peuvent être résolu par l'application de la réaction immédiate ou complémentaire. Ils font partie du savoir faire et ne doivent pas faire l'objet de testes.

59 Le magasin bloqué

Symptôme :

- le magasin ne veut pas sortir.

Cause possible :

- la plaque de base du magasin a avancé de quelques millimètres et le verrou s'est engagé entre celle-ci et le corps du magasin.

Réaction :

1. contrôler si le fond du magasin c'est déplacé;
2. repousser vers le haut et en direction de l'arrêteoir de magasin le fond du magasin;
3. procéder comme pour le changement de magasin.

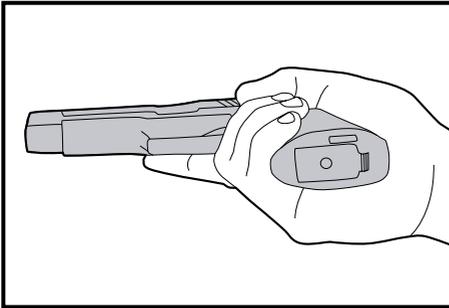


Figure 35:
Identifier

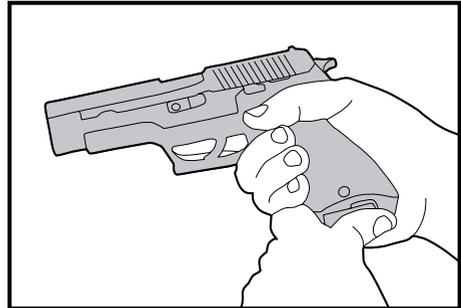


Figure 36:
Résoudre

60 Le magasin sans fond

Symptôme :

- le magasin ne veut pas sortir.

Cause possible :

- la plaque de base du magasin a avancé dans ses glissières et est tombée sur le sol avec le ressort, les cartouches restantes et la planchette élévatrice. Le verrou bloque le corps du magasin en place

Réaction :

1. contrôler si le fond de magasin se trouve encore en place;
2. introduire l'index dans le magasin et à l'aide du pouce repousser l'arrêteoir de magasin;
3. retirer le magasin;
4. procéder comme pour la charge.

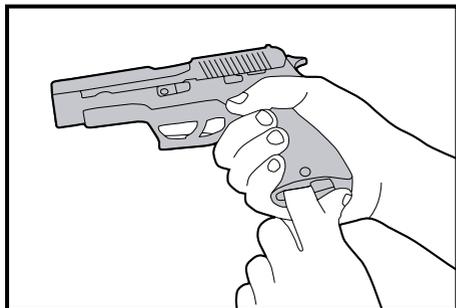


Figure 37:
Résoudre

6.6 Traitement des dérangements

61 La réaction immédiate

En cas de dérangements du pistolet, appliquer spontanément (sans identification), quel que soit le dérangement la procédure suivante :

1. verrouiller le magasin en le frappant d'un coup sec ;
2. mouvement de charge en inclinant l'arme du côté de la fenêtre d'éjection pour extraire la cartouche ou la douille ;
3. reprendre le tir ou la position de contact selon la situation tactique ;
4. si l'arme ne fonctionne pas, appliquer la réaction complémentaire.

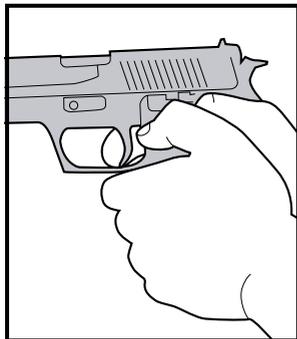


Figure 38:
L'arme ne tire pas



Figure 39:
Frapper le fond du magasin afin de déverrouiller

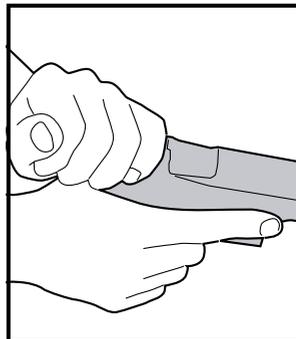


Figure 40:
Mouvement de charge

62 La réaction complémentaire :

1. mouvement de charge en engageant l'arrêteur pour bloquer la culasse en arrière ;
2. extraire le magasin et selon la situation tactique, le laisser tomber, le mettre dans la poche ou la veste ;
3. faire plusieurs mouvements de charge pour nettoyer l'arme, éventuellement extraire la cartouche, la douille ou le magasin avec les doigts ;
4. contrôle de la chambre à cartouches ;
5. introduire un nouveau magasin ;
6. effectuer un mouvement de charge ;
7. suivant la situation tactique, reprendre le tir ou la position de contact.

Remarque :

Le traitement du dérangement s'effectue à couvert ou sous l'appui d'un camarade.

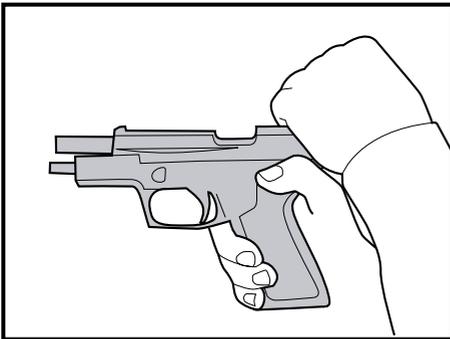


Figure 41 :
Verrouiller la boîte de culasse

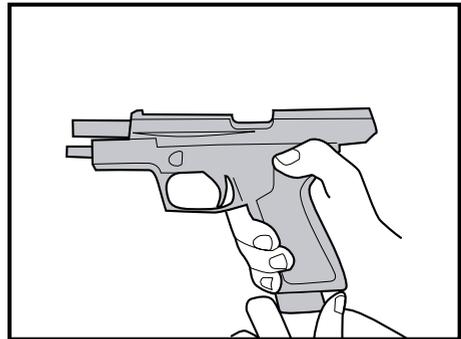


Figure 42 :
Extraire le magasin

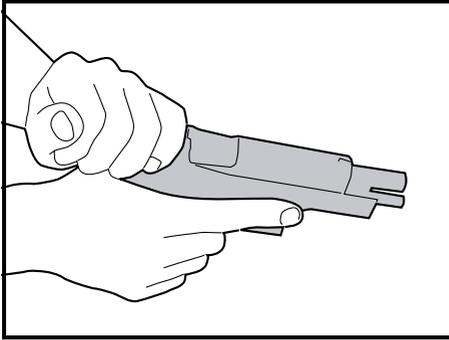


Figure 43:
Plusieurs mouvements de charge

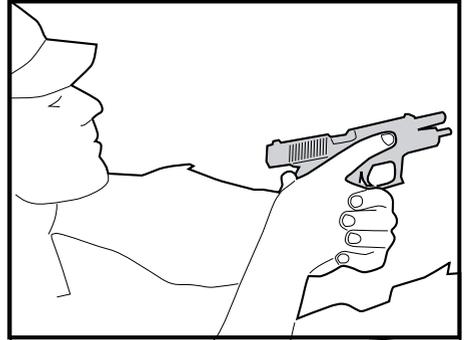


Figure 44:
Contrôle de l'état de l'arme

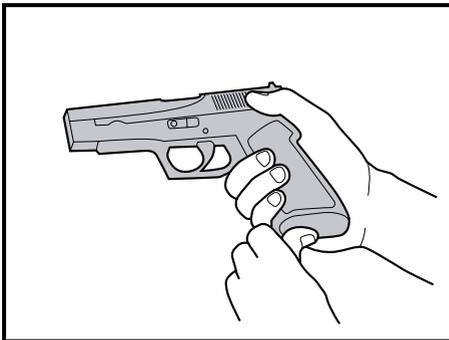


Figure 45:
Introduire un nouveau magasin

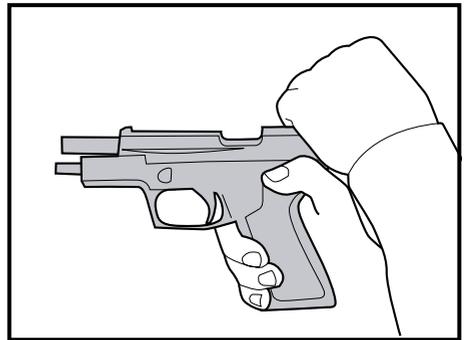


Figure 46:
Effectuer un mouvement de charge et continuer le tire

7 Ports de l'arme/situations de départ

7.1 Ports de l'arme

63 Le tireur choisit le port du pistolet en fonction de :

- la sécurité;
- la mission;
- sa fonction;
- sa morphologie.

64 Pour emporter le pistolet on considère principalement quatre possibilités :

- la gaine de ceinturon;
- la gaine de cuisse;
- la gaine pectorale;
- la gaine de ceinture.

7.1.1 La gaine de ceinturon

65 Dégainage de l'arme (gaine de ceinturon)

Le dégainage rapide de l'arme peut être d'une importance cruciale pour le succès d'un combat au pistolet. L'engagement de l'arme est toutefois plus rapide si l'on se trouve déjà « arme en main ».

La gaine et la poche à magasin sont deux accessoires indispensables pour l'instruction du tir au pistolet. Le dégainage et le rengainer du pistolet sont des actions indispensables pour effectuer toutes les manipulations ainsi que l'instruction au tir. C'est pourquoi, il est nécessaire de les instruire avant les manipulations, dès la première prise de contact avec l'arme.

Le positionnement de la gaine de ceinturon sur le harnais 90 doit être adapté. Le tireur doit inverser l'ordre sur le ceinturon de la poche à gourde et de la gaine du pistolet. La gaine doit être disposée légèrement devant l'os de la hanche forte, devant la poche à gourde. Cette adaptation permet un dégainage fluide et une prise en main sûre du pistolet.

Pour certaines missions et l'instruction, le pistolet peut être porté dans la gaine avec un porte magasin double uniquement avec le ceinturon sans le harnais 90.

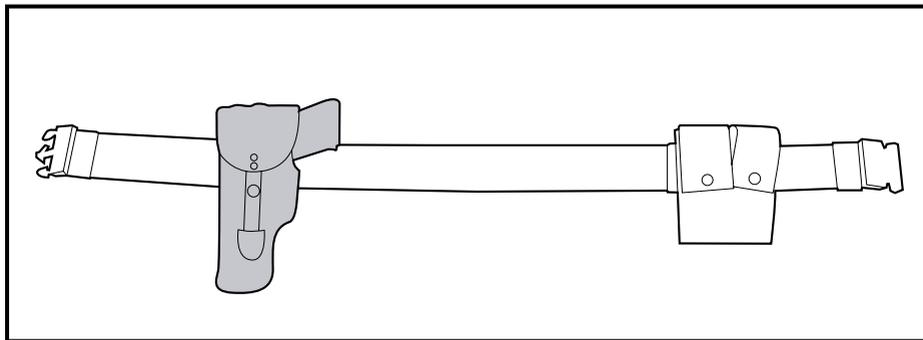


Figure 47:
Façon d'empport seulement avec le ceinturon et le porte magasin double (gaucher)

La gaine de pistolet doit être ajustée sur l'os de la hanche. En général on peut fixer une poche munition devant la gaine pistolet. Si seul la poche à gourde est disponible, celle-ci doit être fixée derrière la gaine pistolet (autrement des dérangements au dégainage en sont la conséquence).

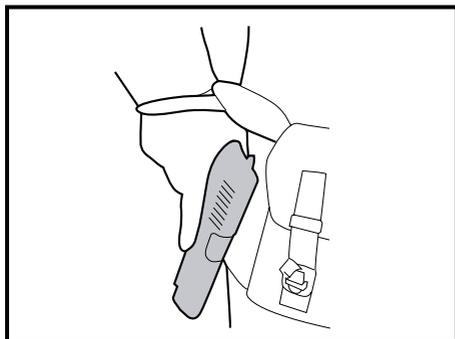


Figure 48:
Variante 1

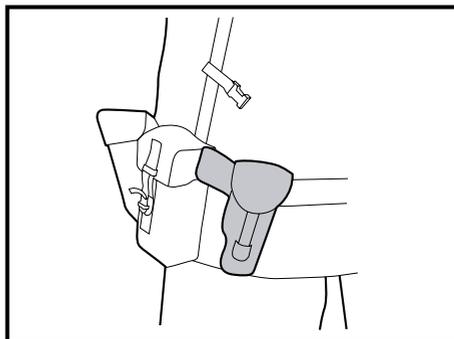


Figure 49:
Variante 2

- 66** Le dégainage de l'arme s'effectue en quatre temps. Cela permet de décomposer le mouvement dans la phase d'apprentissage. Bien que le dégainage doit être « mécanique » dans les premières phases de l'apprentissage, il faut le travailler jusqu'à ce qu'il constitue un mouvement fluide et continu.

Les quatre temps sont les suivants :

1. ouverture de la gaine et saisie du pistolet ;
2. sortie du pistolet de la gaine ;
3. pivot du pistolet dans la direction du but ;
4. prise en main à deux mains et position de tir ou de contact.

Les mouvements saccadés ralentissent le dégainage et doivent être évités. Le tireur doit observer en permanence la zone des buts, il ne doit pas regarder son arme ou son gaine pendant les phases de dégainage ou rengainage.

67 Les quatre temps se décomposent de la manière suivante :

1. ouverture de la gaine et saisie du pistolet :
 - la main forte saisit la poignée pistolet ;
 - l'index est tendu le long de la gaine ;
 - la main faible se place contre la poitrine, paume ouverte, doigts tendus à plat sur le sternum ;
 - les yeux regardent la cible ;
2. sortie du pistolet de la gaine :
 - la main forte tire l'arme juste hors de la gaine ;
 - l'index de tir est tendu le long de la carcasse ;
 - la main faible et les yeux ne bougent pas ;
3. pivot du pistolet dans la direction du but :
 - le poignet fort se redresse et ne bouge plus jusqu'à la fin du tir ;
 - l'index est hors de la détente ;
4. prise en main à deux mains :
 - la main forte et la main faible se rejoignent devant le corps, la main forte pousse le pistolet vers la position de tir ou de contact, alors que la main faible retient légèrement l'arme vers l'arrière (pression isométrique).



Figure 50:
Ouvrir la gaine



Figure 51:
Saisir le pistolet

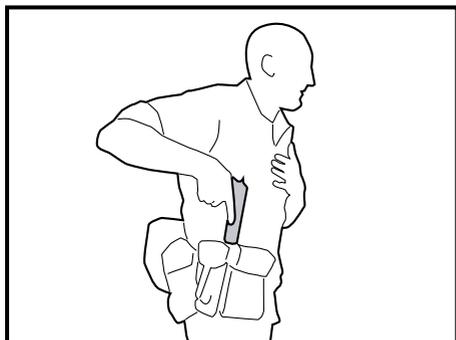


Figure 52:
Extraire le pistolet

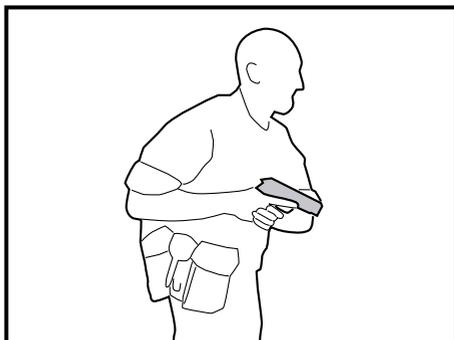


Figure 53:
Saisir le pistolet à deux mains et l'orienter en direction du but

68 Rengainage de l'arme (gaine de ceinturon)

Le rengainage de l'arme s'effectue dans l'ordre inverse du dégainage.

Le rengainage s'effectue par analogie au dégainage en quatre temps :

1. la main forte et la main faible ramènent le pistolet contre le corps en position d'engagement ;
2. la main faible lâche la prise en main et la main forte pivote l'arme en direction du sol, en prenant garde d'orienter le canon de l'arme légèrement vers l'extérieur du corps ;
3. la main forte descend sous la gaine et remonte en prenant garde de soulever en même temps le rabat de la gaine ;
4. arrivé au dessus de la gaine, la main forte pousse l'arme dans la gaine et ferme le rabat.

Le tireur doit prendre garde à ne pas se pointer pendant qu'il rengaine son pistolet.

Le tireur observe la zone des buts pendant qu'il rengaine son arme.

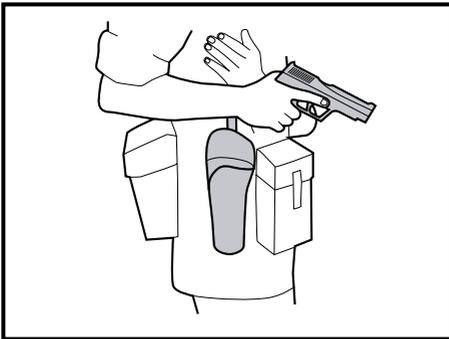


Figure 54:
Ramener l'arme

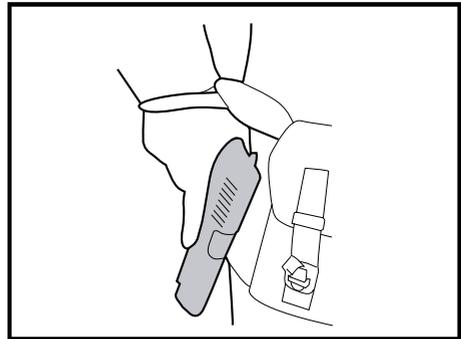


Figure 55:
Ramener sous le rabat de la gaine



Figure 56:
Pousser l'arme dans la gaine



Figure 57:
Fermer le rabat

7.1.2 La gaine de cuisse

69 Dégainage de l'arme (gaine de cuisse)

Le dégainage avec la gaine de cuisse se fait par analogie avec la gaine de ceinturon, également en quatre temps.

La gaine de cuisse convient en particulier au port de gilet de protection 96. En revanche, il est déconseillé pour l'utilisation à bord de véhicules.

Les quatre temps se décomposent de la manière suivante :

1. ouverture de la gaine et saisie du pistolet :
 - la main forte saisit la poignée pistolet ;
 - l'index est tendu et montre vers le sol ;
 - la main faible se place contre la poitrine, paume ouverte, doigts tendus à plat sur le sternum ;
 - les yeux regardent la cible ;
2. sortie du pistolet de la gaine :
 - la main forte tire l'arme juste hors de la gaine ;
 - l'index de tir est tendu le long de la carcasse ;
 - la main faible et les yeux ne bougent pas ;
3. pivot du pistolet dans la direction du but :
 - le poignet fort se redresse et ne bouge plus jusqu'à la fin du tir ;
 - l'index est hors de la détente ;
4. prise en main à deux mains :
 - la main forte et la main faible se rejoignent devant le corps ;
 - la main faible retient légèrement l'arme vers l'arrière (pression isométrique).

Le pistolet monte dans la ligne la plus directe possible vers le but ou en position de contact.

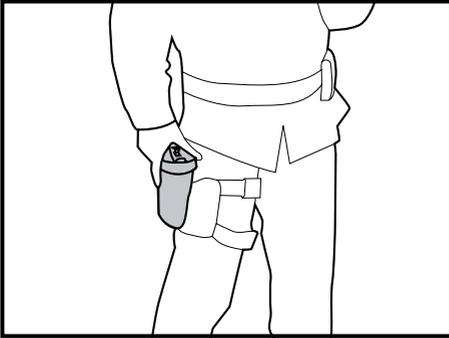


Figure 58:
Ouvrir la gaine de cuisse

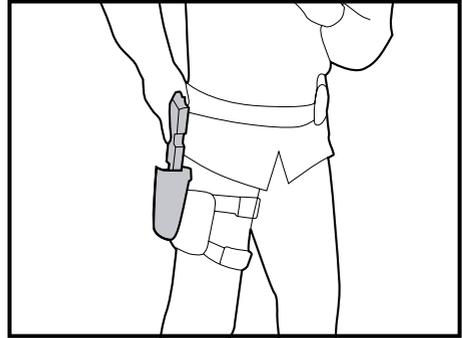


Figure 59:
Extraire le pistolet

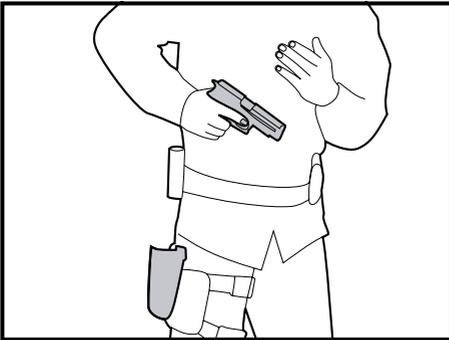


Figure 60:
Rotation du pistolet

70 Rengainage de l'arme (gaine de cuisse)

Le rengainage du pistolet s'effectue dans l'ordre inverse du dégainage.

7.1.3 La gaine pectorale

71 Dégainage de l'arme (gaine pectorale)

Le dégainage avec la gaine pectorale se fait par analogie, également en quatre temps.

Le porteur d'une gaine pectorale doit avoir une conscience permanente de la direction de son canon, l'application des règles de sécurité doivent être rigoureuses.

72 Les quatre temps se décomposent de la manière suivante :

1. ouverture de la bride d'assurage :
 - la main faible saisi la bride d'assurage, la désassure et maintient la bride vers le haut contre la poitrine du tireur ;
 - la main forte saisit l'arme ;
 - l'index est tendu et montre vers le sol ;
 - les yeux regardent la cible ;
2. sortie du pistolet de la gaine ;
 - la main forte tire l'arme juste hors de la gaine ;
 - l'index de tir est tendu le long de la carcasse ;
 - la main faible et les yeux ne bougent pas ;
3. pivot du pistolet dans la direction du but :
 - le poignet fort se redresse en direction du but et ne bouge plus jusqu'à la fin du tir, le pistolet est tenu très proche du corps ;
 - l'index est hors de la détente ;
4. prise en main à deux mains :
 - la main faible lâche la bride de fermeture ;
 - la main forte pousse l'arme vers l'avant ;
 - la main forte et la main faible se rejoignent devant le corps ;
 - le pistolet monte dans la ligne la plus directe possible vers le but ou en position de contact.



Figure 61 :
Ouvrir la gaine



Figure 62 :
Saisir le pistolet



Figure 63 :
Extraire le pistolet



Figure 64 :
Saisir le pistolet avec les deux mains

73 Rengainage de l'arme (gaine pectorale)

Le rengainage avec la gaine pectorale s'effectue dans l'ordre inverse du dégainage.

Remarques :

- la main faible lâche la prise à deux mains et soulève la bride vers le haut et la maintient contre la poitrine du tireur, main forte pivote l'arme en direction du sol, en prenant garde d'orienter le canon de l'arme légèrement vers l'extérieur du corps ;
- la main forte rengaine le pistolet dans la gaine et la main faible rabat la bride d'assurance et l'assure.
- l'application des quatre règles de sécurité pendant le rengainage est délicate, en particulier lors des phases d'instruction, lorsque le tireur doit remettre l'arme dans la gaine, il doit veiller à se tourner légèrement pour ne pas pointer un autre tireur sur la même ligne.

**7.1.4 Gaine de ceinture
(pour le port discret sous les vêtements)****74 Dégainage de l'arme (gaine de ceinture)**

Le pistolet convient particulièrement bien pour être porté discrètement.

Dans le cadre d'engagements particuliers tels que protection de personne ou de prise de contact avec la population, le pistolet est l'arme la plus acceptable socialement en milieu civil. Le pistolet peut être porté de manière discrète, sous l'uniforme ou avec des vêtements civils.

Le dégainage avec la gaine pour le port en civil se fait par analogie avec la gaine de ceinturon, également en quatre temps.

75 Dégainage de l'arme avec veste fermée ou chemise (gaine de ceinture)

Les quatre temps se décomposent de la manière suivante :

1. soulever la veste ou la chemise et saisie de l'arme ;
2. sortie du pistolet de la gaine ;
3. pivot du pistolet dans la direction du but ;
4. prise en main à deux mains.

76 Rengainage de l'arme (gaine de ceinture)

Le rengainage avec la gaine pour le port en civil se fait par analogie au dégainer cependant il faut veiller à :

- éviter d'utiliser un gaine qui nécessite les deux mains pour rengainer ;
- être particulièrement attentif aux quatre règles de sécurité ;
- ne pas regarder la gaine lors du rengainage ;
- pour des engagements particuliers tels que la protection de personnes, des procédures particulières sont en vigueur.

7.2 Positions de départ

7.2.1 La position d'attente

77 Description :

- les deux pieds sont écartés de la largeur des épaules et supportent d'une manière égale le poids du corps ;
- le buste est droit, la ligne des épaules en avant ;
- la main faible se place contre la poitrine, paume ouverte, doigts tendus à plat sur le sternum ;
- les pieds sont parallèles et suivent la ligne des épaules ;
- le pistolet est dans sa gaine ;
- la main forte est sur l'arme ;
- la gaine est ouverte et la bride d'assurage est retirée.
- La position d'attente est identique au premier point du dégainage.

Utilisation :

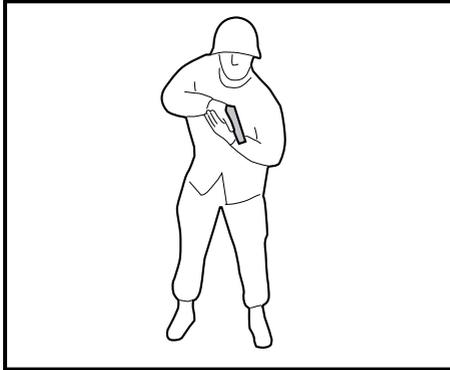
- pour minimiser le temps de réaction.



Figure 65 :
Position d'attente

7.2.2 La position d'engagement

- 78** Les locaux exigus et les déplacements en formation exigent un port de l'arme adapté pour ne pas menacer ses camarades (règle de sécurité élémentaire no 2).
L'arme est tenue plaquée contre le corps et le canon est pointé vers le sol dans un rayon de 50 cm autour des pieds du tireur.
En fonction de la situation, il est possible de protéger l'arme avec la main par-dessus cette dernière.



*Figure 66:
Position d'engagement avec le canon dirigé vers le sol devant
les pieds*

7.2.3 La position de contact / de tir

79 Description :

- les deux pieds sont écartés de la largeur des épaules et supportent d'une manière égale le poids du corps ;
- le buste est droit, la ligne des épaules en avant ;
- les pieds sont parallèles et suivent la ligne des épaules.

Utilisation :

- pour minimiser le temps de réaction ;
- lorsque le contact avec l'adversaire est imminent ;
- pour s'approcher ou s'éloigner d'une zone de danger ou d'un adversaire.

La position de contact est identique à la position de tir à la seule exception que l'arme est en position basse. Il est autorisé de désassurer les armes (chien armé).

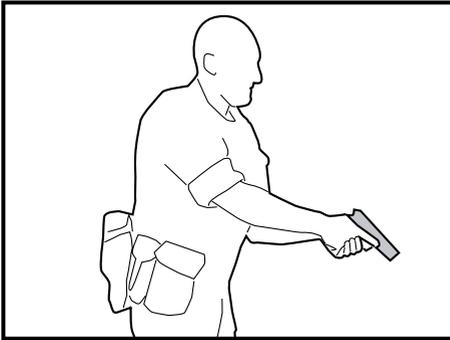


Figure 67 :
Position de contact

8 Positions de tir

8.1 Position de tir debout

80 Prise de la position :

- les pieds sont parallèles et suivent la ligne des épaules ;
- les jambes sont droites, extension naturelle, les genoux ne sont pas verrouillés ;
- le buste reste droit, les épaules sont en avant ;
- le bras fort est légèrement fléchi ;
- le bras fort pousse vers l'avant, le bras faible tire vers l'arrière, créant ainsi une pression isométrique permettant le contrôle du recul de l'arme ;
- la tête reste droite.

Utilisation :

- dans les situations d'autodéfense ;
- quand le temps presse ;
- à courte et très courte distance.

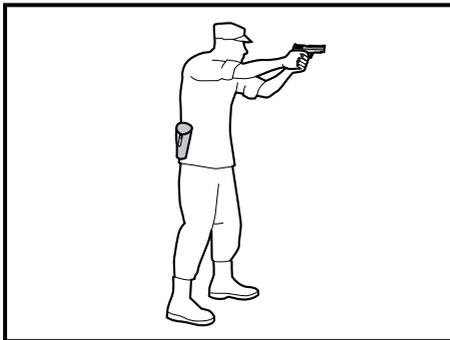


Figure 68 :
Position de tir debout

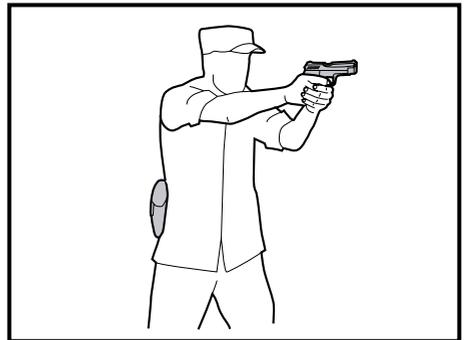


Figure 69 :
Position de tir debout

Remarque :

Des variations sont admissibles du fait de la corpulence du tireur.

8.2 Position de tir à genou (sur un genou)

81 Description :

- avancer d'un pas avec le pied faible et passer à travers une ligne imaginaire allant de la pointe du pied fort jusqu'à la cible;
- plier les deux genoux en même temps;
- s'asseoir sur le talon fort;
- le genou fort pointe à 45° de la direction de tir;
- le coude faible s'appuie légèrement en avant ou légèrement en arrière du genou faible, pas exactement dessus, car les articulations du coude et du genou sont rondes et diminuent la stabilité;
- l'arme est tenue en position de contact ou de tir.

Utilisation :

- pour réduire sa silhouette;
- pour gagner de la stabilité et de la précision pour le tir à moyenne distance;
- pour profiter d'un couvert d'une hauteur moyenne, par exemple : un muret, un capot de voiture;
- en milieu clos pour dégager un angle de tir à un camarade.

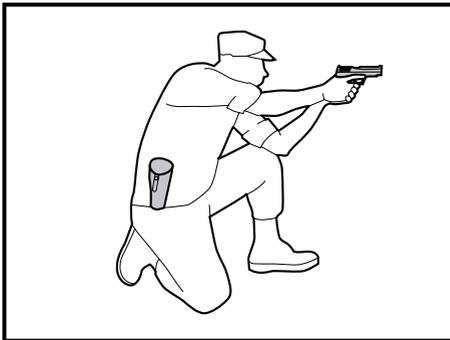


Figure 70 :
Position de tir à genou appuyé



Figure 71 :
Position de tir à genou libre

8.3 Position de tir à genou (sur les deux genoux)

82 Description :

- depuis la position debout ;
- cabrer les reins et fléchir les deux genoux simultanément ;
- mettre les deux genoux au sol.

Utilisation :

- mettre hors de danger des tierces personnes ;
- utiliser un couvert de moyenne hauteur (par exemple : un capot de voiture) ;
- quand le temps presse ;

Avantages identiques mais plus stable que la position à genou « classique ».

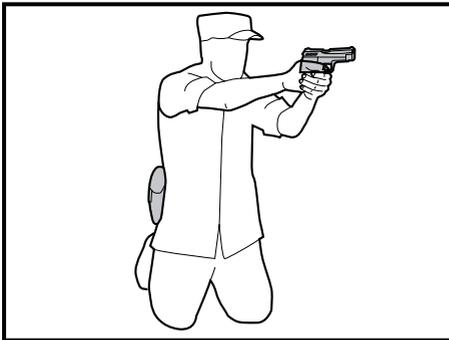


Figure 72:
Position de tir à genou sur les deux genoux

Remarque :

Cette position est utilisée à bras franc uniquement.

8.4 Position de tir couchée

83 Description :

- plier les deux genoux en même temps ;
- s’agenouiller dans la ligne des hanches ;
- amortir avec la main faible dans la direction montrée par les hanches ;
- se coucher en évitant tout contact entre l’arme et le sol ;
- le bras fort pousse vers l’avant, le bras faible tire vers l’arrière, créant ainsi une pression isométrique permettant le contrôle du recul de l’arme.

Utilisation :

- réduire sa silhouette ;
- gagner de la stabilité pour tirer à grande distance (jusqu’à 100 m) ;
- utiliser un couvert bas, par exemple tirer sous une voiture.



Figure 73:
Position de genou 45° par rapport à la direction de tir

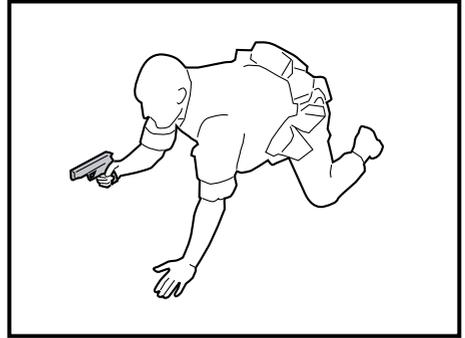


Figure 74:
Amortir avec la main faible

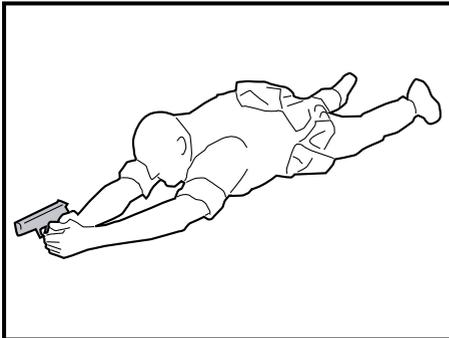


Figure 75:
Position du corps en rapport à la ligne tir

8.5 Position de tir couchée sur le flanc (avec gilet de protection)

84 Description :

- depuis la position debout ;
- cabrer les reins et fléchir les deux genoux simultanément ;
- mettre les deux genoux au sol.
- amortir avec la main faible dans la direction montrée par les hanches ;
- se coucher sur le flanc en évitant tout contact entre l'arme et le sol ;
- le bras fort pousse vers l'avant, le bras faible tire vers l'arrière, créant ainsi une pression isométrique permettant le contrôle du recul de l'arme.

Utilisation :

- tir avec gilet de protection

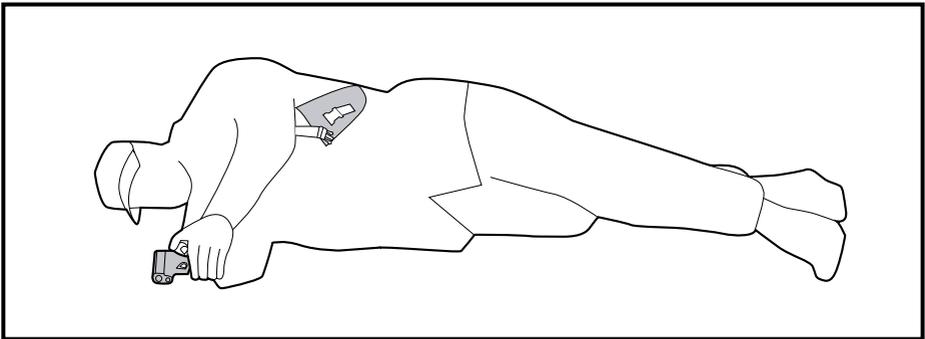


Figure 76:
Position couchée sur le côté fort

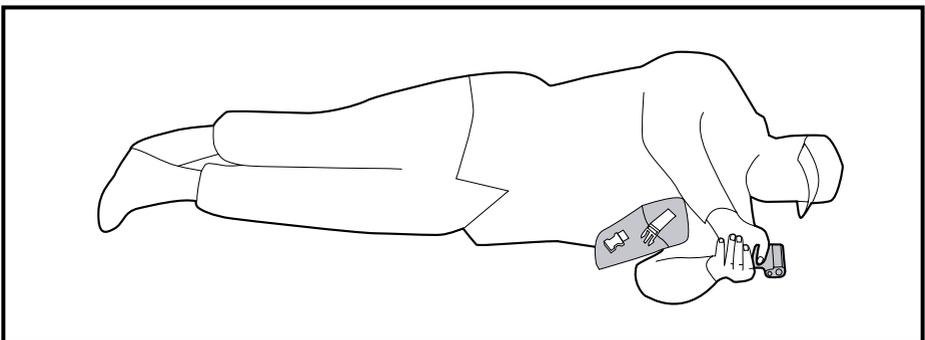


Figure 77:
Position couchée sur le côté faible

8.6 Tir en stand

85 Le tir en stand se pratique à deux mains. La position de tir en stand correspond à la position de tir de debout, mais avec les deux jambes tendues et le torse droit (chiffre 80).

Le tir en stand peut également se pratiquer à une main (chiffre 86). La position du corps est à prendre selon les points suivants :

- les jambes sont écartées (largeur des épaules) et l'angle d'ouverture des pieds est de 45° environ ;
- le poids est réparti régulièrement sur les deux pieds ;
- la ligne des épaules forme un angle de 10 à 20° par rapport à la ligne de tir ;
- le bras de tir est tendu et levé d'une manière naturelle à la hauteur de l'épaule ;
- la main libre peut être laissée le long du corps et éventuellement légèrement adossée sur la cuisse.

La visée, la respiration et le départ du coup sont identiques à ce qui est indiqué aux chiffres 89-93.

Le contrôle du point naturel de visée, ainsi que le soin apporté au départ du coup ont une importance particulière lors du tir de précision en stand.

Pour déterminer le point naturel de visée, fermer les yeux et pointer l'arme en direction générale du but sans tensions latérales. Ouvrir les yeux et contrôler si on est bien aligné. Si le temps le permet, se déplacer latéralement jusqu'à ce qu'on pointe naturellement la cible.

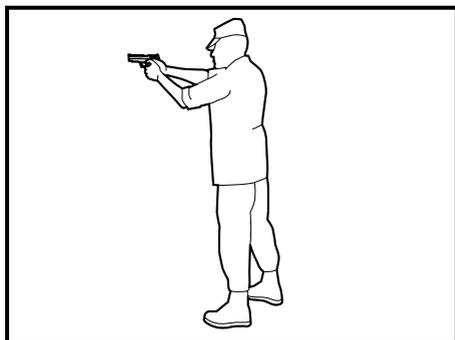


Figure 78 :
Position pour le tir en stand (à deux mains)

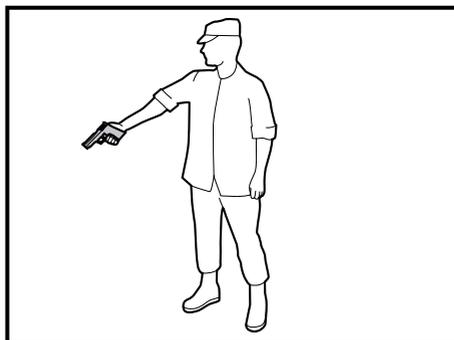


Figure 79 :
Position pour le tir en stand (à une main)

9 Les 5 principes fondamentaux du tir

1. **La prise en main = Ferme**
2. **La position de tir = Stable**
3. **La visée = Guidon net**
4. **La respiration = Ne pas y penser**
5. **Le départ du coup = Jusqu'en butée**

9.1 La prise en main = Ferme

86 Tenue de l'arme à une main

Important : La caractéristique la plus importante de la tenue de l'arme est l'uniformité. Pour obtenir une dispersion des touchés la plus petite possible, le tireur doit saisir son arme de la même façon pour chaque coup. Une prise trop ferme causera un groupement trop bas, une prise trop légère un groupement trop haut.

L'arme doit être tenue de la façon suivante :

- saisir le pistolet de la main forte - le haut de la poignée doit se trouver dans la fourche formée par le pouce et l'index ;
- la main doit se placer le plus haut possible, sans se faire toutefois blesser par le recul du chien ;
- le majeur, l'annulaire et l'auriculaire s'enroulent autour de la poignée, le pouce est tenu du côté faible, entre la vis de poignée et le verrou, avec suffisamment de force pour égaliser la pression exercée du côté fort de l'arme par la paume et l'index.

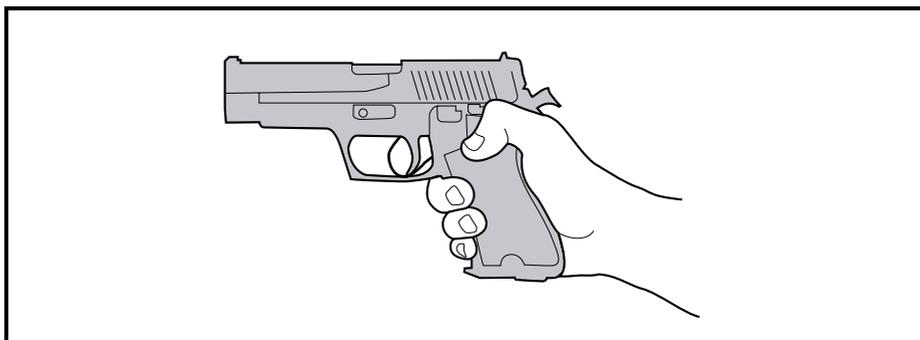


Figure 80:
Prise de l'arme à une main

87 Tenue de l'arme à deux mains

- la main forte tient l'arme exactement comme lors de la prise à une main ;
- la main faible vient s'enrouler autour de la main forte depuis l'autre côté. La partie libre de la poignée est recouverte par la paume de la main faible. L'index est aligné avec le pontet ;
- la dernière phalange de l'index est en contact avec le pontet ;
- le pouce faible repose sur le pouce fort.

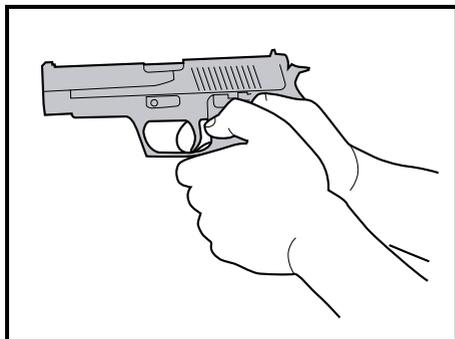


Figure 81 :
Prise de l'arme à deux mains

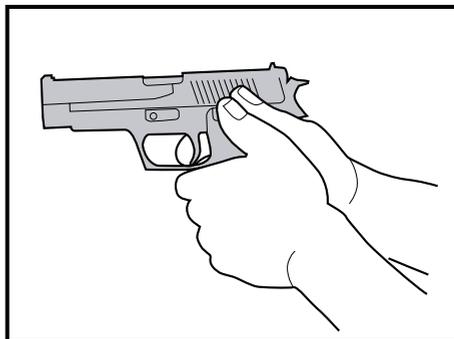


Figure 82 :
Prise de l'arme à deux mains avec les pouces relevés

9.2 La position de tir = Stable**88 Pour des raisons de stabilité il faut saisir l'arme à deux mains.**

Les principes suivants sont à respecter :

- position du corps détendue ;
- l'arme est soutenue par la structure osseuse du corps ;
- le corps se positionne dans le prolongement de l'arme.

9.3 La visée = Guidon net

- 89 Viser consiste à amener sur une même ligne l'œil, le dispositif de visée et la zone à viser du but. Le pistolet est équipé d'un dispositif de visée avec encoche de mire. Le tireur doit uniquement veiller à amener le guidon sur la zone à viser (le but) en focalisant son regard sur le guidon. Concentrons-nous donc uniquement sur ces deux éléments de visée :

guidon et zone à viser (but)

Chez l'être humain, le sens de la symétrie est telle que le guidon est automatiquement assez centré dans la hausse. Le tireur n'a donc pas besoin de se concentrer spécialement sur le centrage exact du guidon dans la hausse. Une position non symétrique des bandes de lumière de part et d'autre du guidon indique que la position du tireur n'est pas correcte. Lorsque le tireur est parfaitement concentré et que la détente a atteint le cran d'arrêt, le coup doit partir dans un laps de temps maximal de 4 à 6 secondes. Une fois ce temps dépassé, l'acuité visuelle baisse rapidement.

En visant, l'œil ne peut pas focaliser sur trois objets (hausse, guidon, cible) se trouvant à différentes distances. De ce fait, l'œil doit focaliser sur le guidon, qui sera vu net, tandis que la hausse et la cible seront flous.

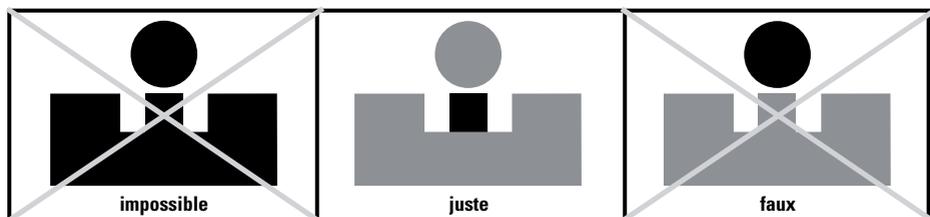


Figure 83:
Image de visée

Après avoir surmonté les difficultés initiales, le tir avec les deux yeux ouverts a l'avantage de fatiguer moins rapidement le tireur et de lui permettre une plus large vision du champ de bataille.

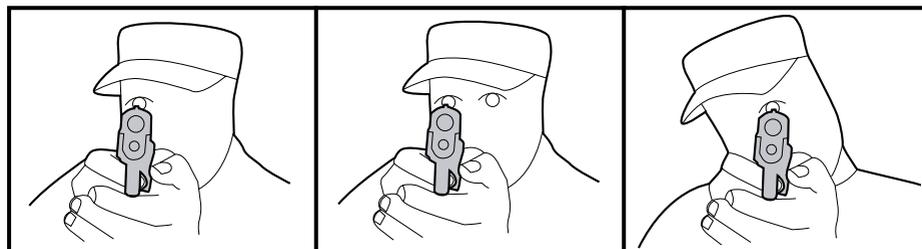


Figure 84:
Oeil directeur côté fort

Figure 85:
Deux yeux ouverts

Figure 86:
Oeil directeur côté faible

9.4 La respiration = Ne pas y penser

- 90** Lors de la respiration, la poitrine s'étend puis se contracte. Ce mouvement se transmet à l'arme. Pour minimiser cet effet le tireur doit respirer avec le ventre. Lors d'un tir précis sur un petit but, il faut bloquer la respiration un bref instant pour laisser partir le coup.

Lorsqu'on retient sa respiration, le manque d'oxygène dégrade l'acuité visuelle au bout de quelques secondes (env. 6"). Il faut donc apprendre à coordonner la respiration, la visée et le départ du coup en un temps limité.

En situation d'autodéfense, lorsqu'une grande zone est visée, la respiration n'a pas de conséquence sur le placement des impacts. Lorsque le tireur est essoufflé, il force sur l'expiration et tire à la fin de cette dernière.

Après la période d'apprentissage, le tireur ne doit plus se concentrer sur sa respiration qui doit se faire de façon naturelle et automatique.

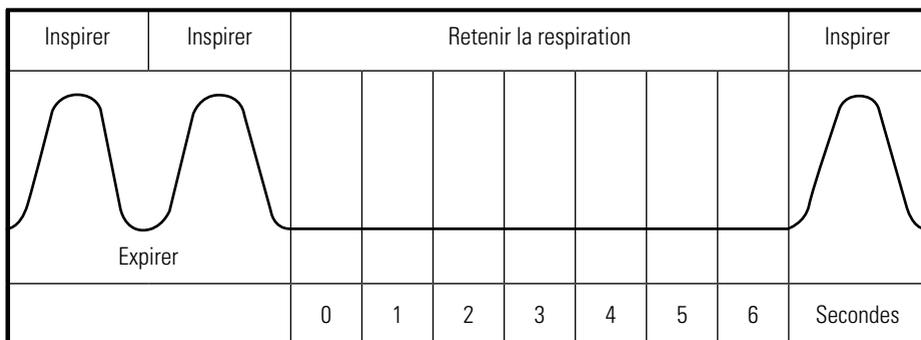


Figure 87:
Technique de respiration

9.5 Le départ du coup = Jusqu'en butée

- 91** Le départ du coup est le mouvement indépendant de l'index appliquant une pression progressive sur la détente, jusqu'à ce que qu'elle soit en butée. Si la détente est pressée correctement, le tireur ne sait pas quand le coup part, ce qui prévient tout « arraché ».
- 92** On presse la détente avec la phalangette de l'index.

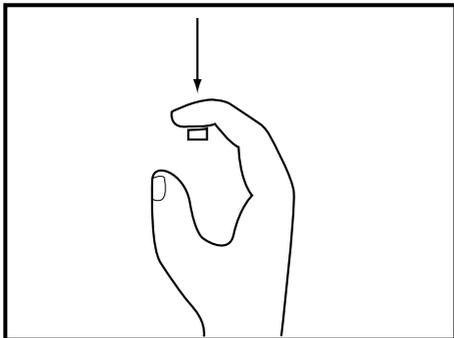


Figure 88:
Position de l'index sur la détente

- 93** Le mouvement de l'index sur la détente doit être exercé dans l'axe du canon pour ne pas modifier l'alignement des organes de visée.

Le départ du coup s'effectue en quatre temps :

- prendre le cran d'arrêt ;
- P-R-R-R-E-S-S-E-R jusqu'en butée, l'arme fait feu ;
- garder l'index enfoncé en butée mécanique pendant que l'arme se recharge complètement (cycle complet de l'arme) ;
- relâcher la pression en accompagnant la détente en avant jusqu'au cran d'arrêt afin de pouvoir si nécessaire tirer le coup suivant.

94 Directives pour l'instruction

De mauvais résultats surviennent lorsque :

- au moment du départ du coup, la ligne de visée ne correspond pas à la ligne de mire, c'est à dire que le guidon n'est pas amené exactement sur le but ;
- le tireur ferme instinctivement les yeux au moment du départ du coup ;
- la technique de départ du coup est mauvaise, c'est à dire que le tireur presse d'un seul coup la détente sans prendre le cran d'arrêt et qu'il « arrache » le coup ;
- le tireur a conscience du moment où le coup va partir ou qu'il exerce un mouvement pour anticiper le recul. Le cas échéant, la position du coup est basse et du côté de la main qui tire ;
- le poignet et le bras de la main qui tire ne sont pas bloqués par une contraction musculaire ;
- la respiration n'est pas correcte ;
- le tireur souffre d'un gros trouble visuel.

10 La séquence de tir en 7 temps

- 95** Ce découpage de l'acte de tir permet d'étudier le mécanisme de chaque temps afin de restituer l'ensemble de façon fluide.

1. L'identification :

- Visualiser la menace, localiser et identifier les buts, prendre la décision de tirer ou de ne pas tirer (application des règles élémentaires de sécurité).

2. La mise en joue :

- Elever son arme rapidement à la hauteur des yeux et se mettre aussi vite que possible dans la position de tir adaptée à la situation.

3. La visée :

- Aligner les organes de visée sur le but de façon plus ou moins précise en fonction de la distance et de la cible.

4. Le placement de l'index sur la détente :

- Placer l'index sur la détente dès que le dispositif de visée est sur le but (application des règles élémentaires de sécurité).

5. Le tir :

- Tirer un ou plusieurs coups en coordonnant la visée, la respiration et l'action de l'index sur la détente.

6. L'analyse du but :

- Replacer l'index le long du pontet, baisser son arme, constater si le résultat correspond à la décision, si nécessaire réengager son arme, (aux distances de conversation observer les mains de la personne).

7. L'observation périphérique :

- Par scanning on comprend le contrôle systématique visuel de l'environnement imminent du but combattu. Il sert à sortir de la vision tunnel et de s'assurer de l'état des camarades ainsi que de reprendre le contact visuel avec son supérieur.

Le scanning consiste à regarder de part et d'autre de l'objectif en maintenant l'arme dans la direction du regard. Attention à ne pas enfreindre la règle élémentaire de sécurité nr 2 (chiffre 22).

L'observation périphérique après le scanning, en regardant à gauche et droite par-dessus ses épaules, permet de prendre conscience d'activités qui se déroulent dans son dos. L'arme reste se faisant abaissée et est orientée dans une direction sûre.

11 Techniques d'autodéfense

11.1 Généralités

96 En autodéfense les principes suivants sont applicables :

- viser est indispensable pour toucher ;
- toucher lentement vaut mieux que rater rapidement ; même s'il est préférable de toucher rapidement ;
- tirer au moins deux coups sur un adversaire unique afin d'augmenter la probabilité de toucher la zone vitale et d'augmenter le pouvoir d'impact de la munition ;
- la zone visée est le centre de la masse, c'est à dire la poitrine de l'adversaire ;
- s'il y a plusieurs adversaires, tirer un seul coup par adversaire ;
- après le tir revenir immédiatement en position de contact et analyser l'efficacité de son tir ;
- dans le cas ou un ou plusieurs adversaires sont encore menaçants, tirer à nouveau en appliquant le drill d'échec (chiffre 101) ;
- si possible bouger avant et après avoir engagé son arme pour perturber le processus mental de l'agresseur ;
- dès que possible, prendre de la distance par rapport à l'adversaire.

11.2 Les genres de feux

Selon la situation, la mission et les problèmes rencontrés, on peut utiliser les genres de feu suivants :

Genre de feu	Description	Initiative	Engagement
Coup par coup (1 coup ajusté)	Chaque coup est visé	Le tireur à l'avantage et décide de l'ouverture du feu	Petit but ; but partiellement à couvert ; tir de garde dans les extrémités
Doublettes (2 coups)	Les deux coups sont visés, la cadence de tir est adaptée à la distance et à la dimension du but.	Tir d'auto-défense, le tireur doit engager l'arme avec une pression de temps, l'adversaire à l'avantage.	Tir d'auto-défense Engagements de buts isolés
Coup par coup rapide (4–5 coups)	Le premier coupé est visé, les coups suivants sont tirés aussi vite que possibles, en reprenant une visée approximative pour chaque coup	Tir de couverture, le tireur doit engager l'arme avec une pression de temps, l'adversaire à l'avantage.	Le coup par coup rapide est une technique complémentaire utilisé quand la doublette ne suffit pas à garantir l'efficacité, en raison d'une distance trop grande du but et d'un but d'une taille trop importante.

11.3 Les pivots

- 97** Un adversaire se présentera rarement de face, c'est pourquoi le tireur doit être en mesure de répondre à une menace et d'engager son arme à 360°.

Les principes suivants sont applicables aux pivots :

- la tête tourne en premier dans la direction du danger ;
- par réflexe pour identifier la menace ;
- pour décider du comportement à adopter (engager l'arme ou pas) ;
- pour entraîner le reste du corps ;
- les pivots se font avec un mouvement des pieds et des hanches ;
- le tireur pivote dans la même direction où il a préalablement tourné la tête ;
- les yeux restent sur la menace ;
- le tireur garde l'équilibre ;
- le tireur a une position de tir ou de contact stable pour engager son arme et garantir les touchés ;
- dans la mesure du possible, le tireur est sorti de l'axe de tir de son adversaire.

Remarques :

Le tireur saisit son arme dès qu'il a identifié la menace ;

Si le tireur a déjà l'arme en main, le pivot se fait en position d'engagement pour :

- éviter une saisie de l'arme ;
- éviter la mise en danger de tierces personnes ;
- réduire l'espace nécessaire au mouvement.

Lors de l'instruction au tir des pivots :

- le tireur dégaine son pistolet lorsqu'il est face au but ;
- le tireur applique rigoureusement les règles élémentaires de sécurité (particulièrement nr 2).

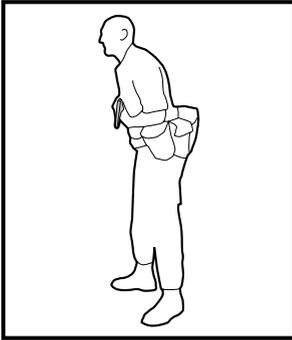


Figure 89:
Vue côté faible

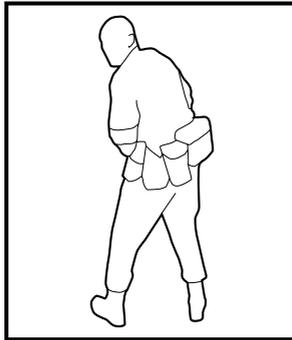


Figure 90:
Vue depuis l'arrière



Figure 91:
Vue côté fort

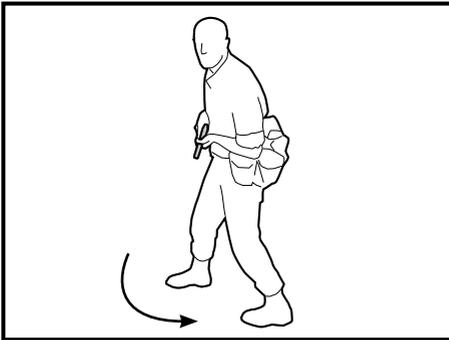


Figure 92:
Pivot 90° côté faible

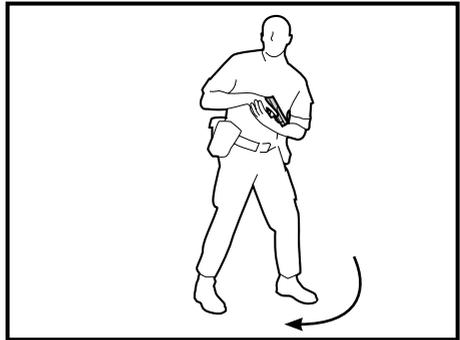


Figure 93:
Pivot 90° côté fort

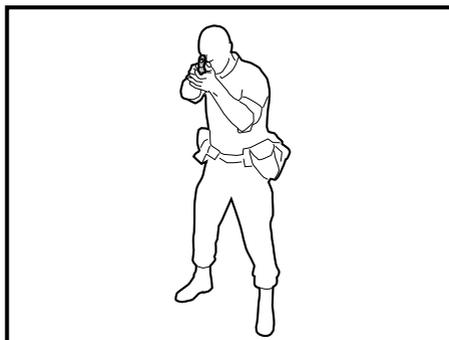


Figure 94:
Position finale

11.4 Le pas glissé

98 Le pas glissé est utilisé lorsque l'usage de l'arme est imminent. Il est possible de se déplacer ainsi dans toutes les directions :

- depuis la position de contact ou de tir ;
- le tireur fait mouvement par demi-pas ;
- en fonction de la direction prise, le pieds correspondant bouge en premier ;
- ramener l'autre pied pour retrouver la position de contact ou de tir (sans traîner les pieds) ;
- pour faire feu, le tireur s'immobilise en prenant une position de tir ;
- on peut se déplacer de cette manière dans les quatre directions.

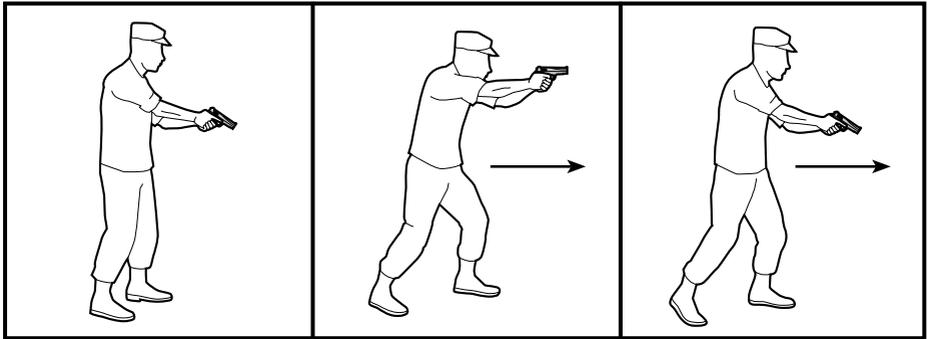


Figure 95 :
Position de contact

Figure 96 :
Grand pas en avant

Figure 97 :
Petits pas en avant et reprise de la
position de contact

11.5 Le tir en mouvement

- 99 Le tireur se déplace en position d'engagement, de contact ou de tir en gardant les genoux souples pour absorber les chocs, le haut du corps reste au même niveau. Le tireur « déroule » les pieds dans l'ordre « talon-pointe » pour avancer et « pointe-talon » pour reculer (pas du rat).

Pour tirer, le tireur amène l'arme à hauteur des yeux et, tout en continuant à se déplacer, il engage son ou ses buts en adaptant la vitesse de tir à l'éloignement du but (plus le but est proche, plus on tire vite).

La vitesse de déplacement est conditionnée par la capacité du tireur à maintenir le guidon de son pistolet au centre de la masse de son adversaire. Si le tireur se déplace trop vite, les secousses des pas engendreront un groupement trop grand. En l'inverse, si le tireur est trop lent dans son mouvement, il offrira une cible plus facile à son adversaire.

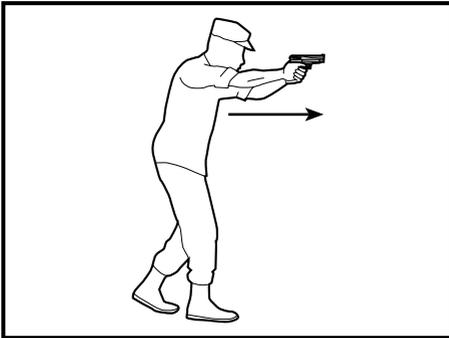


Figure 98:
Tir en mouvement 1

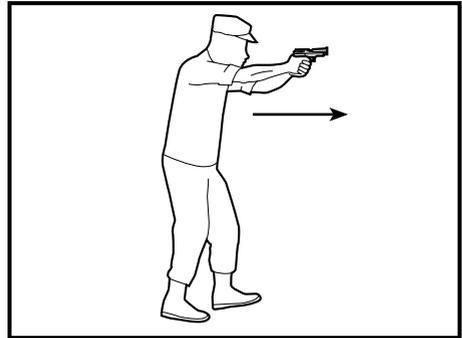


Figure 99:
Tir en mouvement 2

11.6 Le drill d'urgence

- 100** Dans les cas où le tireur doit faire usage de l'arme à une distance inférieure à 3 m, il essaiera, si les circonstances le permettent, de prendre de la distance avec le but afin d'éviter une saisie de l'arme. Pour cela, il reculera en pas glissé d'au moins un pas avant d'engager son arme ou de faire une sommation. Il augmentera ensuite cette distance en fonction des circonstances.

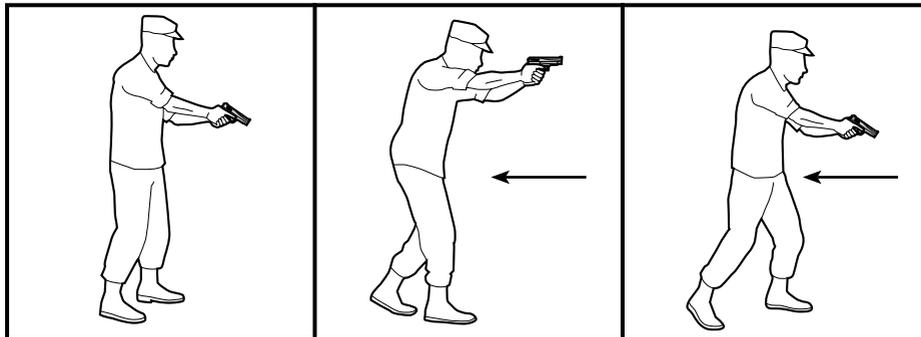


Figure 100:
Drill d'urgence 1

Figure 101:
Drill d'urgence, agrandir la distance

Figure 102:
Drill d'urgence, continuer d'agrandir
la distance (dans une position stable)

11.7 Le drill d'échec

- 101** Dans les cas où l'(es) adversaire(s) n'est (ne sont) pas neutralisé(s), tirer à nouveau afin d'obtenir l'effet désiré en changeant le point à viser (si possible la zone bassin car l'effet de déstabilisation physique est meilleur).

11.8 Tir en protection de l'arme

102 Si on se trouve acculé et que l'adversaire est à portée de main :

- a) Situation de départ à partir de la gaine :
 1. engager la main faible en protection ;
 2. sortir le pistolet de la gaine et l'amener à la hauteur des hanches ;
 3. bassin en avant, torse en arrière et si nécessaire ouvrir le feu.
- b) Situation de départ à partir de la position de contact :
 1. la main faible lâche l'arme et se positionne en protection ;
 2. ramener le pistolet vers le corps ;
 3. bassin en avant, torse en arrière et si nécessaire ouvrir le feu.



Figure 103 :
Tir en protection de l'arme

12 Tir en conditions particulières

12.1 Tir dans l'obscurité et de nuit

- 103** Dans la mesure du possible la préparation au combat se fait de jour. Lorsqu' il faut faire le minimum de bruit, le tireur adapte les manipulations :
- raccompagner la culasse lors du mouvement de charge ;
 - presser sur l'arrêt du magasin pour engager un nouveau magasin ;
 - par manque de visibilité le contrôle de la présence ou non d'une cartouche dans la chambre à cartouche se fait par palpation (CPS).

12.2 Tir avec lumière blanche

- 104** L'usage premier de la lumière blanche est de localiser puis d'identifier un adversaire. Accessoirement la lumière blanche peut aveugler l'adversaire équipé ou non d'appareil à vision nocturne. L'emploi d'une source de lumière blanche permet de viser avec les organes de visée diurnes. L'éclairage peut être fourni par une lampe de poche tenue par la main faible, fixée sur l'arme, celle d'un camarade, des phares de véhicule ou d'un projecteur. Il faut éviter de se déplacer avec la lampe allumée, car la source lumineuse trahit l'emplacement du tireur. N'utiliser la lampe que brièvement, puis se déplacer immédiatement de quelques mètres.

Déroulement :

Situation	Action du tireur
Avec tir	<ul style="list-style-type: none"> – allumer la lampe ; – localiser la menace ; – identifier la menace ; – tirer ; – éteindre la lampe ; – se déplacer latéralement ; – allumer la lampe et contrôler l'efficacité du tir.
Sans tir	<ul style="list-style-type: none"> – allumer la lampe ; – éteindre la lampe ; – se déplacer latéralement.

Remarques :

L'emploi de la lumière blanche doit être réfléchi et aussi bref que possible. En particulier, l'éclairage pour l'identification et le tir ne doit pas excéder quelques secondes (3" à 4"), sans quoi le tireur risque de perdre temporairement sa vision nocturne.

105 Avec une lampe de poche militaire :

- le tireur utilise une position de tir debout modifiée ;
- le pouce sur l'interrupteur morse ;
- les poignets sont pressés l'un contre l'autre (dans la variante 2, au lieu des poignets, ce sont les dos des mains qui sont pressés l'un contre l'autre).

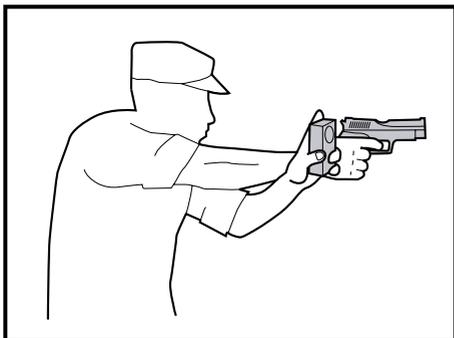


Figure 104 :

Tir avec lampe de poche (d'ordonnance)

106 Avec une lampe-torche :

- la main faible tient la torche en prise inversée ;
- le poignet de la main faible est « cassé » ;
- l'annulaire ou le pouce sur l'interrupteur à pression ;
- le dos des mains est pressé fermement l'un contre l'autre.

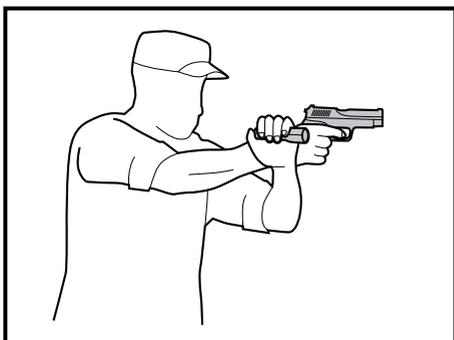


Figure 105 :

Tir avec lampe-torche

12.3 Tir en conditions NBC

- 107** Le tireur doit être non seulement capable de tirer, mais aussi de manipuler son arme en conditions AC.

12.4 Maniement et tir à une main

- 108** Ces techniques peuvent être appropriées en cas de blessure du tireur. Elles sont également applicables dans tous les cas où une main du tireur est occupée pour tenir ou saisir.

Toutes les techniques décrites précédemment sont applicables par analogie au tir et aux manipulations à une main.

109 Dégainage main forte

Le dégainage main forte seule s'exécute de manière similaire au dégainage avec tir à deux mains, si ce n'est que le tireur avance le pied fort dans la direction du but pour prendre une position de tir inversée.

110 Dégainage main faible

Pour le dégainage main faible seule, le tireur :

- avance le pied faible pour libérer la hanche côté fort ;
- ouvre le rabat de la gaine à l'aide de la main faible ;
- saisit l'arme en prise inverse ;
- coince le pistolet entre les genoux, le canon dirigé à 45° vers l'avant et le bas ;
- change sa prise en main pour engager l'arme.

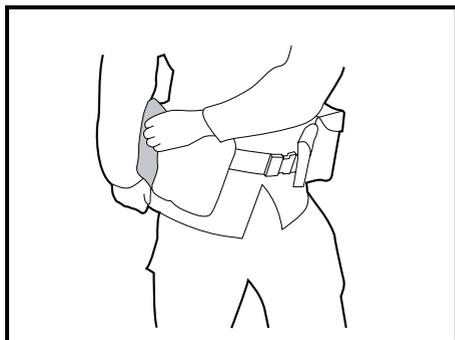


Figure 106 :
Saisir et extraire l'arme avec la main faible

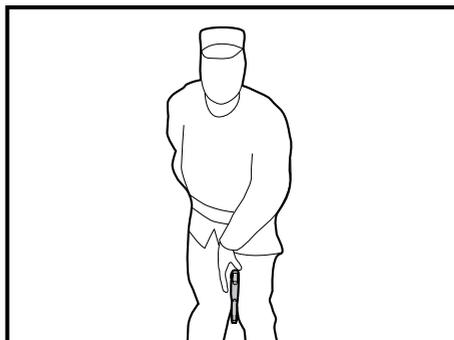


Figure 107 :
Changement de main

111 Tir main forte seule

Le tireur se place légèrement de biais par rapport à la cible, le pied fort en avant. L'angle d'ouverture des pieds est de 45° environ. Le poids du corps est réparti à raison de 60 % sur le pied avant et de 40 % sur le pied arrière afin d'absorber le recul.

Les muscles du bras fort sont verrouillés, sans tendre exagérément l'articulation. Le bras faible pend naturellement le long du corps.

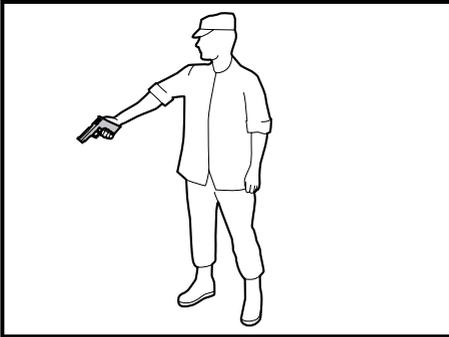


Figure 108:
Position de contact à une main forte

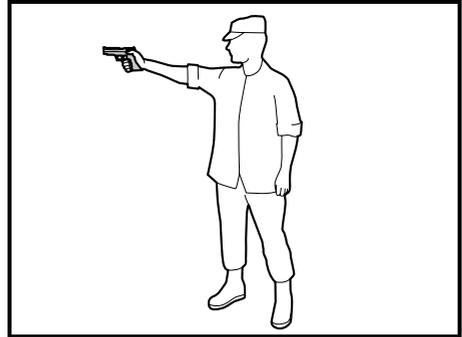


Figure 109:
Position de tir à une main forte

112 Tir main faible seule

Le tir à la main faible seule s'exécute par analogie au tir main forte seule. Le tireur doit particulièrement prendre garde à soigner le départ du coup.

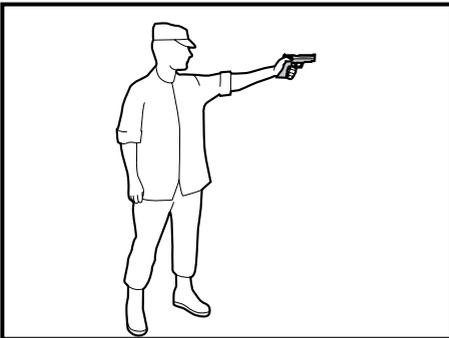


Figure 110:
Position de tir à une main côté faible

113 Changement de magasin à une main

Pour le changement de magasin, le tireur coince l'arme entre les genoux ou entre la cuisse et le mollet, sort l'ancien magasin et le place dans l'ouverture de la veste, puis introduit le nouveau magasin avant de prendre la position de contact.

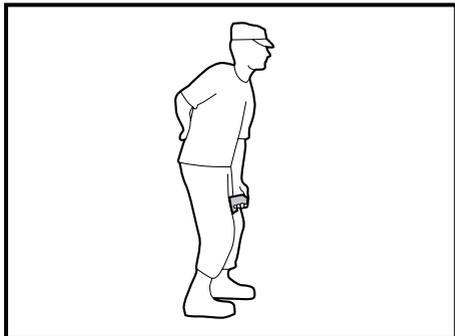


Figure 111:
Changement de magasin à une main debout



Figure 112:
Changement de magasin à une main à genou

114 Recharge à une main

La recharge se fait de manière analogue au changement de magasin, si ce n'est que le tireur presse le verrou de culasse vers le bas après avoir introduit le magasin.

Pour le tir avec la main gauche, le tireur doit libérer la culasse en accrochant la hausse sur le ceinturon ou la semelle.

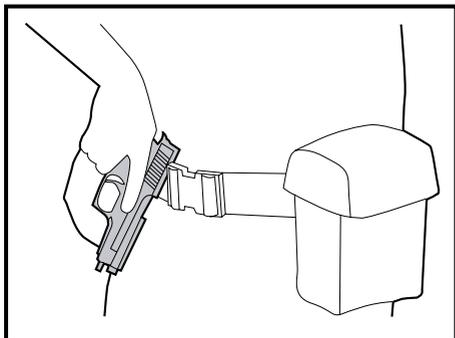


Figure 113:
Mouvement de charge à une main à la ceinture



Figure 114:
Mouvement de charge à une main au pied

115 Dérangements à une main

Pour le traitement de dérangements à une main sont similaires à celles utilisées à deux mains.

116 Réaction immédiate à une main

Procédé :

- le tireur frappe la base du magasin sur la cuisse pour le verrouiller ;
- mouvement de charge en accrochant la hausse sur le ceinturon ou la semelle.

117 Réaction complémentaire à une main

Procédé :

1. bloquer la culasse en arrière en accrochant la hausse sur le ceinturon ou la semelle ;
2. coincer le pistolet entre les genoux ou entre la cuisse et le mollet pour ôter le magasin ;
3. faire les mouvements de charge pour nettoyer la chambre à cartouche, en accrochant la hausse sur le ceinturon ou la semelle ;
4. coincer le pistolet entre les genoux ou entre la cuisse et le mollet pour introduire un nouveau magasin ;
5. mouvement de charge en accrochant la hausse sur le ceinturon, la semelle ou appuyer sur le verrou de culasse ;
6. reprendre le tir ou la position de contact selon nécessité.

Annexe 1 : Commandements pour le tir

Commandement	Activités du tireur	Remarques
« Charger ! »	Charge son arme	L'arme est chargée à pleine capacité
« Préparez-vous ! »	Mettre son arme en condition de tir (CPS, changement de magasin, recharger) et prend la position de départ	Prend la position de départ
« Prêt ? »	Garde la position de départ	Si personne ne se manifeste dans les 3", le moniteur déclenche le feu.
« Feu ! »	Tir.	Le feu peut être donné par un coup de sifflet, par l'apparition des cibles etc
« Halte ! »	Arrête le tir et assure son arme.	Le tireur laisse son arme en direction de tir
« Holster »	Remet l'arme en gaine	
« Retrait des cartouches ! »	Effectue le retrait des cartouches et présente l'arme pour le contrôle.	La culasse reste en position arrière.
« Ligne libre ! »	Peut se déplacer aux cibles.	Avant ce commandement, tout mouvement et interdit sur la ligne de tir.

Remarques :

- le tireur est responsable de l'alimentation de son arme et ne reçoit aucun ordre particulier à ce sujet;
- il doit contrôler que ses magasins soient en bon état et pleins, et que son arme soit prête au tir.

Annexe 2: Pist 9 mm 03

1 Connaissance de l'arme et des munitions

1.1 Connaissance de l'arme

1 Généralités

Le pistolet 9 mm 2003 est une arme automatique tirant coup par coup. L'énergie produite par le recul est utilisée pour le fonctionnement automatique de l'arme. L'arme est pourvue d'une détente à double action (réarmement et cran d'arrêt), d'un levier de désarmement et d'une sûreté automatique du percuteur. Cette construction permet une préparation rapide au tir, une suite rapide des coups, ainsi qu'une sûreté dans le maniement, sans exiger une commande manuelle d'un levier de sûreté extérieur.

Le pistolet tire des cartouches 9 mm 14* (cart 9 mm 14 pist) contenues dans un magasin à 9 cartouches. Les accessoires du pist 9 mm 03 sont : une gaine de ceinturon (pour gaucher ou pour droitier), une gaine de ceinture (pour gaucher ou pour droitier), une gaine de cuisse (pour gaucher ou pour droitier), un porte magasins, un magasin de réserve, deux fonds de magasins (interchangeables), deux plaques de poignées (interchangeables), d'une lumière blanche ainsi qu'une trousse de nettoyage.

*Anciennement cart 9 mm 41 pist



Figure 1 :
Le pistolet 9 mm 03 avec les accessoires de l'armes



Figure 2 :
Accessoires du pistolet 03

1.2 Parties principales

2 Le pist 9 mm 03 se compose :

- a d'une partie qui reste fixe lors du tir (poignée avec dispositifs de détente et de percussion) ;
- b d'une partie qui est mobile lors du tir (bloc de culasse, canon et ressort de fermeture) ;
- c d'un magasin.

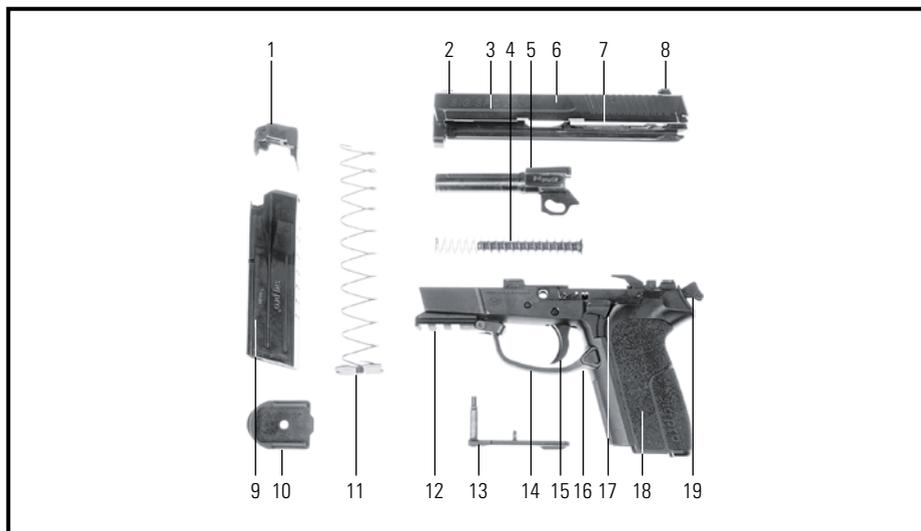


Figure 3:
Parties du pistolet 03

1	plaquette élévatrice	11	ressort du magasin
2	guidon	12	adaptateur pour l'appareil de lumière blanche
3	boite à culasse	13	arrêteur de démontage
4	ressort de fermeture avec tube	14	pontet de sous-garde
5	canon avec rampe d'alimentation	15	détente
6	fenêtre d'éjection	16	arrêt de magasin
7	bloc postérieur avec percuteur, ressort du percuteur, curseur de détente et extracteur	17	levier de désarmement (pour détendre le chien)
8	hausse	18	plaque de poignée (interchangeable)
9	corps du magasin	19	chien
10	plaque de base du magasin		

1.3 Données techniques

Calibre	9	mm
Longueur du canon	90	mm
Nombre de rayures	6	
Longueur du pas des rayures	250	mm
Distance hausse - guidon	142	mm
Poids de l'arme sans magasin	700	g
Poids du magasin vide	90	g
Capacité du magasin	15	Stk
Pression nécessaire sur la détente pour dégager le chien armé	1,5–3,3	kg
Pression nécessaire sur la détente pour dégager le chien désarmé	4,8–6,0	kg

1.4 Fonctionnement

- 3 Le fonctionnement est identique au pist 75

1.5 Munition

- 4 La munition tirée est identique au pist 75

2 Appareil à lumière blanche M3

2.1 Prescriptions de sécurité

- 5** Les quatre règles élémentaires de sécurité sont en vigueur.
- 6** L'appareil M3 est conçu de manière à pouvoir reconnaître une personne aux distances de communication sans que l'arme ou l'appareil doive être dirigé sur cette dernière. Cet appareil ne peut être employé qu'avec un faisceau de lumière large.
- 7** Le levier ON/OFF de l'appareil M3 peut-être actionner sans que l'index de tir ne quitte le pontet de sous-garde.
- 8** Il ne faut pas enclencher l'appareil M3 à proximité de produit inflammables.
- 9** Ne pas poser l'appareil M3 en position verticale (ampoule vers le bas) enclenché. L'ampoule dégage une forte chaleur de sorte que cette dernière ou la surface peuvent être endommagés.
- 10** Le CPS doit être effectué avant le montage de l'appareil M3.

2.2 Montage de l'appareil M3

11 Procédure:

- tenir le pistolet avec une main et dans l'autre l'appareil M3, la tête de la lampe dans la direction de tir, loin du corps dans une direction sûr;
- introduire l'appareil M3 sur l'adaptateur du pistolet jusqu'à la butée;
- Contrôler par un mouvement contraire que le verrouillage a fonctionné.



Figure 4:
Montage de l'appareil M3

2.3 Démontage de l'appareil M3

12 Procédure:

- saisir l'arrêt de l'appareil M3 avec le pouce et l'index de la main faible;
- tirer l'arrêt de l'appareil M3 vers le bas et pousser en même temps l'appareil M3 vers l'avant, loin du pistolet;
- ranger l'appareil M3 dans l'étui au ceinturon de service.



Figure 5:
Démontage de l'appareil M3

2.4 Changement de batterie

13 Procédure :

- tenir l'appareil M3 démonté avec la main faible. Presser avec le pouce de la main forte sur le milieu du levier d'enclenchement ;
- pousser avec un mouvement tournant le levier loin du boîtier ;
- lors du changement des piles au Lithium 2x 3V (ALN 265-1304), s'assurer que les symboles correspondent ;
- positionner les lèvres du levier dans l'encoche du boîtier de l'appareil à lumière blanche M3 et faire pivoter le levier jusqu'à l'enclenchement (clic audible).

14 Contrôle de fonctionnement :

Actionner le levier d'enclenchement ON / OFF et vérifier le fonctionnement de la lampe. Si cette dernière ne fonctionne pas :

- contrôler le verrouillage de l'interrupteur ;
- contrôler les pôles des batteries.

Remarque :

Lors du stockage ou de non-utilisation de l'appareil M3, retirer les batteries.

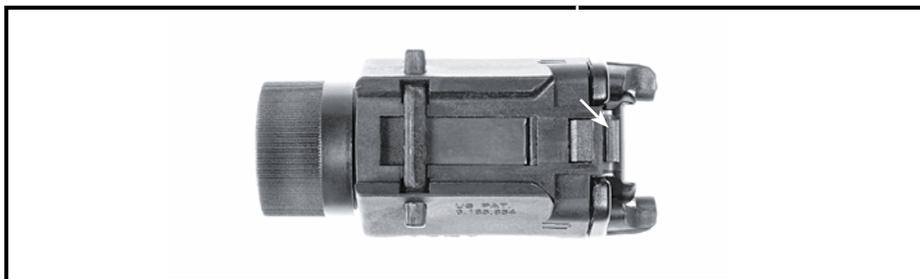


Figure 6:
Changement de batterie

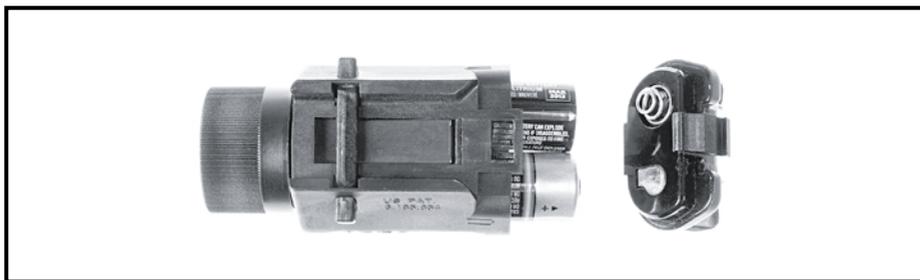


Figure 7:
Changement de batterie

2.5 Maniement du levier d'enclenchement

15 Le levier d'enclenchement est une unité complètement intégrée. Elle ne doit pas être démontée.

Le levier d'enclenchement dispose de 2 positions, soit lumière ponctuelle ou continue :

- pour la lumière ponctuelle presser avec le pouce (main faible) vers le bas ;
- pour la lumière continue presser avec le pouce (main faible) vers le haut.



Figure 8:
Maniement du levier d'enclenchement

2.6 Focalisation

- 16 Afin de focaliser le faisceau de lumière, tourner simplement la tête de la lampe dans la direction adéquate. Attention de ne pas dévisser la lampe.

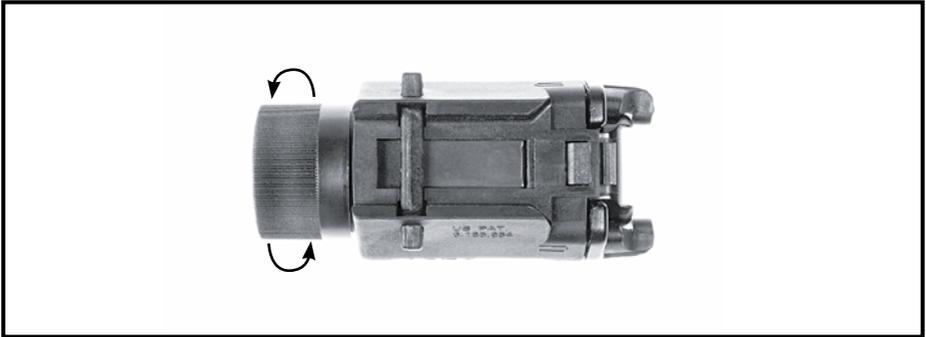


Figure 9:
Focalisation

2.7 Remplacement de l'ampoule

17 **Procédure :**

Tourner la tête de la lampe dans le sens contraire des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que celle-ci se sépare du corps de la lampe (une légère pression est actionnée au moyen d'un ressort de verrouillage).

Remarque :

Ne remplacer l'ampoule que lorsque l'appareil M3 n'est pas monté sur le pistolet.

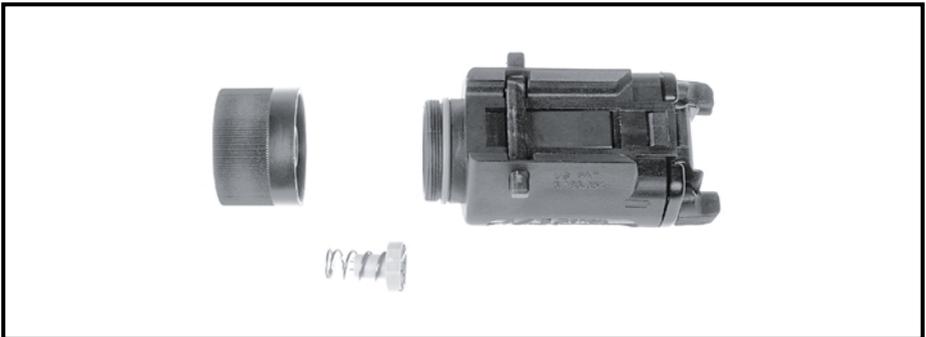


Figure 10:
Changement de l'ampoule

3 Maintenance

3.1 Démontage et remontage de l'arme

18 Démontage

- a. retirer les cartouches (chiffre 47);
- b. verrouiller le bloc de culasse;
- c. saisir la poignée pistolet et le bloc de culasse avec la main droite, tirer légèrement la culasse vers l'arrière afin qu'elle puisse être déverrouillée;
- d. laisser légèrement glisser la culasse en avant jusqu'à ce que le levier de démontage soit en position et puisse être extrait;
- e. presser de la droite sur l'arrêteoir de démontage et l'extraire depuis la gauche;
- f. séparer le bloc de culasse et la poignée pistolet;
- g. saisir l'extrémité arrière du tube du ressort de fermeture, ainsi que le tube de fermeture et les enlever;
- h. saisir l'extrémité arrière du canon et l'enlever.

19 Remontage

- a. engager le canon et le tube du ressort de fermeture avec le ressort de fermeture dans le bloc de culasse;
- b. saisir la poignée pistolet et le bloc de culasse avec la main droite;
- c. glisser le bloc de culasse dans les guides de la carcasse, le tirer en arrière et engager le verrou (le canon doit rester en position en avant);
- d. introduire le levier de démontage horizontalement depuis la gauche;
- e. ramener le bloc de culasse en avant à l'aide de la main faible en prenant soin de contrôler que les encoches du bloc de culasse et de la poignée pistolet soient bien superposés;
- f. détendre le chien avec le levier de désarmement;



Figure 11:
Glisser la boîte de culasse depuis l'avant de la poignée pistolet



Figure 12:
Introduire le levier de démontage



Figure 13:
Tirer en arrière la boîte de culasse jusqu'à l'encoche, presser sur le levier de démontage jusqu'à l'encliquement

3.2 Démontage des magasins

20 Démontage du magasin :

- a. saisir le magasin avec le fond vers le haut ;
- b. presser l'arrêt de fond de magasin vers l'intérieur du magasin et libérer le fond de magasin ;
- c. pousser vers l'avant le fond de magasin en prenant soin de retenir le ressort avec le pouce afin que le ressort ne saute pas. Détendre lentement le ressort ;

Remarque :

Sortir le ressort et la planchette élévatrice.

21 Remontage des magasins

Le remontage s'effectue par analogie au démontage en sens inverse.

22 Arrêt de magasin – démontage et remontage

L'arrêt de magasin peut-être monté du côté gauche ou droite de la poignée pistolet. Seul l'armurier est autorisé à effectuer ce changement.

3.3 Service de parc

23 Nettoyage

Dito pist 75

24 Contrôle Personnel de Sécurité(CPS)

Dito pist 75

25 Retrait des cartouches

Dito pist 75

26 Contrôle du canon

Dito pist 75

27 Contrôle du fonctionnement

Après le remontage de l'arme, le contrôle de fonctionnement est à effectuer comme suit :

- a. retirer les cartouches ;
- b. faire un mouvement de charge et contrôler si le bloc de culasse et le canon glissent énergiquement vers l'avant et se verrouillent (répéter une fois le mouvement, presser la détente et la relâcher) ;
- c. avec le chien désarmé, presser la détente à fond et contrôler si le chien s'arme et s'abat avec force sur l'avant à la fin de la course de détente. Ne pas relâcher la détente ;
- d. faire un mouvement de charge avec le chien désarmé et la détente pressée à fond ; contrôler si le chien est retenu en position armée ;
- e. relâcher complètement la détente, départ du coup et contrôler si le chien s'abat ;
- f. engager un magasin vide, faire un mouvement de charge et contrôler si le bloc de culasse est retenu en position arrière ;
- g. actionner le verrou, désarmer le chien avec le levier de désarmement et contrôler s'il est retenu par le cran de sûreté ;
- h. avec les deux magasins vides, contrôler le fonctionnement du bouton de déverrouillage de magasin, qu'il bloque et déverrouille les magasins ;
- i. contrôler l'état des magasins.

Notes

Impressum

Editeur	Armée suisse
Auteur	Forces terrestres, CIFT
Premedia	Centre des médias électroniques CME
Distribution	Office fédéral des constructions et de la logistique OFCL
Copyright	DDPS
Tirage	3000
Internet	https://www.lmsvbs.admin.ch
Règlement	53.103 f
SAP	2529.0741

Imprimé à 100% sur du papier recyclé à partir de matières premières certifiées FSC

