



Chocolate Warfare

**Instruction de base pistolet**  
version Septembre 2025

Open source  
[chocolate-warfare.com](http://chocolate-warfare.com)



# Introduction

Le pistolet est à la fois un **symbole de pouvoir** et **l'arme du spécialiste**. Compact et efficace, il peut être porté **de manière visible**, pour affirmer une présence dissuasive, ou **de manière cachée**, afin de rester discret tout en étant prêt à réagir.

Ce document présente uniquement **l'instruction de base** avec les **pistolets semi-automatiques courants**, de type arme de service. Il s'adresse principalement aux **forces de sécurité** et aux **tireurs sportifs**.

Nous excluons volontairement les **pistolets anciens**, les **pistolets de poche** ainsi que les **revolvers**.

Les composantes de ce cours sont :

- la sécurité et la manipulation de l'arme
- les fondamentaux du tir
- les techniques du tir
- la compréhension du rôle du pistolet

Ce manuel constitue un **point de départ** pour acquérir des compétences solides et sécuritaires.

## Composantes de l'instruction de base

### Sécurité

4 règles élémentaires de sécurité aux armes à feu ; ACDC !

#### **Arme => Chargée**

Car les accidents arrivent souvent avec des armes qu'on pensait vide.

#### **Canon => Conscient**

Car l'arme est chargée. Mon canon est dans une direction sûre.

#### **Doigt => Long et Haut**

Car je peux être surpris. Je mets le doigt sur la détente quand je veux tirer.

#### **Cible => Responsable**

Je suis sûr de mon but, de l'environnement autour de ma cible et des conséquences de mon tir.

Sur homme, le pistolet est approvisionné et chargé.

Lorsque je dépose mon arme (transport ou stockage), je fais un retrait des cartouches car je ne sais pas qui pourrait ramasser mon arme et ce qu'il fera avec.

## Manipulation

### Les 3 manipulations de base

- Contrôle de charge
- Charger
- Retrait des cartouches

### Maintenir son arme en état de tir

- Recharger
- Réapprovisionner
- Réaction immédiate
- Réaction complémentaire
- Entretenir son arme

## Tirer

### Les attitudes

Elles décrivent le langage non-verbal du tireur.

### Les 5 fondamentaux du tir

1. La tenue de l'arme
2. La position
3. La visée
4. La respiration
5. La maîtrise de la détente

### La chronologie du tir en 7 temps

1. Identification
2. Élevation
3. Visée
4. Doigt-détente
5. Presser
6. Analyse
7. Scanning

## Types de pistolet

Il existe communément trois types de pistolet semi-automatique.



### Simple action

Le chien doit être armé pour que le pistolet puisse tirer.

Le poids de détente est constant.

Au holster, la sûreté doit être mise (arme assurée).

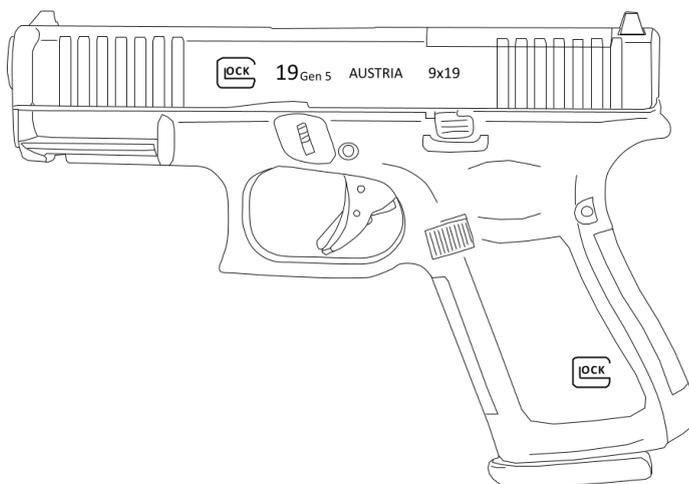


### Simple action / Double action

La détente peut armer le chien (double action). Le pistolet peut tirer avec le chien désarmé et armé.

Le poids de détente est différent en double action (lourde) ou simple action (légère).

Au holster, le chien doit être désarmé.



### Percuteur lancé

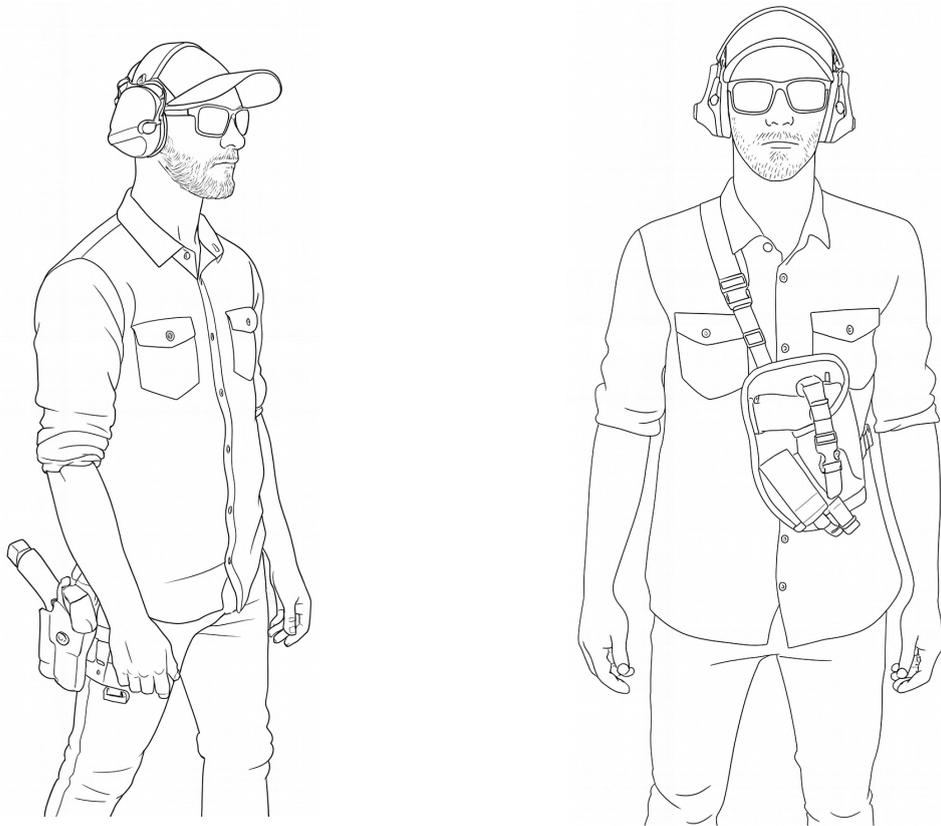
Il n'y a pas de chien sur ces armes. Le percuteur est tenu sous tension à l'aide d'un ressort.

Le poids de détente est constant.

Il n'y a généralement pas de sûreté.

## Port visible

Il y a de multiples façons de porter un pistolet de manière visible.  
Nous recommandons les deux méthodes ci-dessous.



### Port sur le haut de la cuisse

- Permet d'employer son pistolet depuis le holster le plus rapidement possible.
- Permet l'utilisation aisée d'un gilet pare-balle.

### Tanker

- Pratique pour dégainer dans les espaces clos comme un véhicule.
- Permet de s'équiper rapidement d'un pistolet.

## Port caché



### **Discrétion**

Choisir un habit adapté (t-shirt pas trop moulant, chemise un peu ample, hoodie léger).

Attention aux mouvements : se pencher, lever les bras, s'asseoir, aller aux toilettes. C'est souvent là que l'arme se devine.

### **Comfortable**

Si ça gêne, ça se voit.

### **Sécurité**

La détente doit être couverte par un holster rigide.

### **Accès**

Une seule couche d'habit par-dessus l'arme.

Entraîner à sec régulièrement.

Si c'est trop compliqué ou lent, c'est inutile.

## 2 méthodes recommandées



### **Trois quarts arrière**

Avantage: port le plus confortable et le plus sûr.

Inconvénient: plus visible



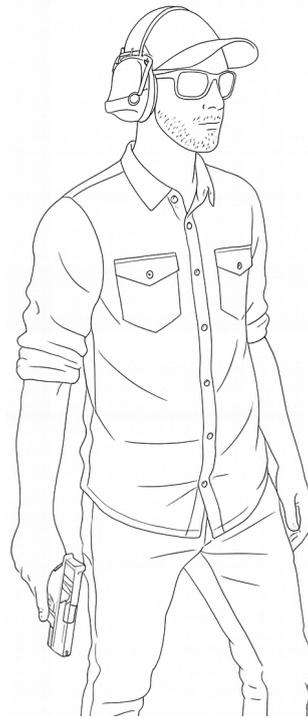
### **Appendice**

Avantage: Port le plus discret  
Inconvénient: moins confortable et rengainer est plus dangereux.

## Les attitudes



**Holster**



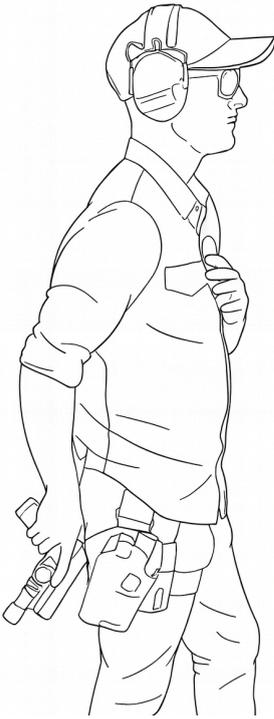
**Arme basse**



**Contact**



**Tir**



**Arme en discrétion**



**Arme en discrétion**

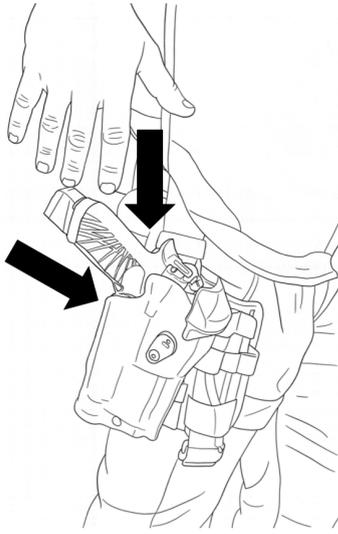


**Arme haute**



**Arme haute**

## Dégainer



## Rengainer

**Lentement**, observez votre holster si nécessaire.

Vous pouvez sonder l'ouverture de votre holster avec votre pouce.



### **Note importante :**

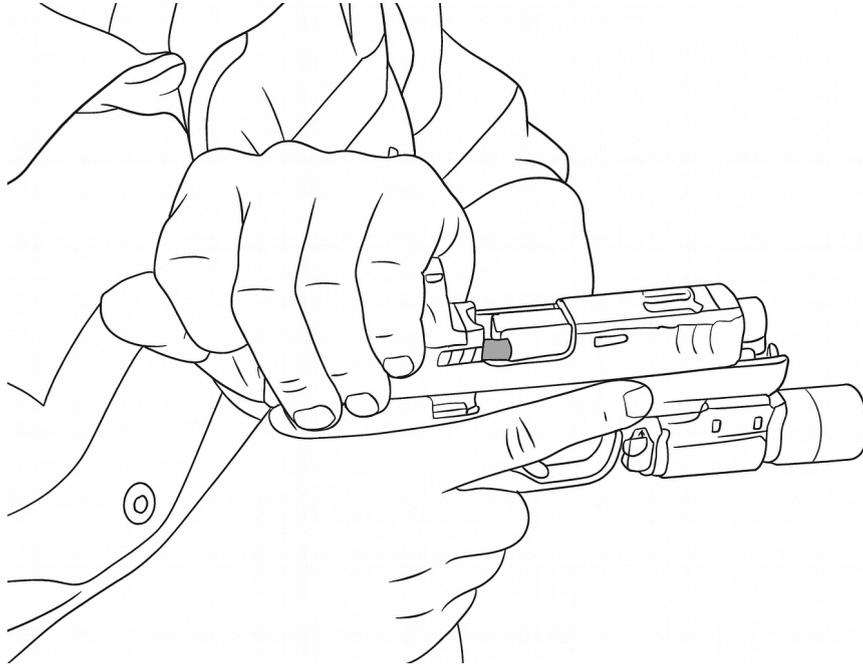
La plupart des accidents avec un pistolet surviennent **au moment du rengainage**.

Les causes sont multiples : un **holster défectueux**, une **obstruction** (vêtement, cordon, objet) qui pénètre dans le pontet, ou encore un **rengainage précipité** avec le doigt qui reste involontairement sur la détente.

Il faut donc se rappeler une règle simple : **si vous rengainez, c'est qu'il n'y a plus de menace immédiate**. Autrement dit, rien ne presse. Vous pouvez – et devez – prendre le temps de vérifier visuellement et tactilement que le holster est libre, que votre doigt est bien droit et hors du pontet, et que votre mouvement est lent, contrôlé et délibéré. Rengainer vite ne prouve rien, si ce n'est que vous augmentez inutilement vos chances de déclencher un tir accidentel.

## 3 manipulations de base

### Contrôle de charge



**Vérifier** si une munition est présente dans la chambre à cartouche.



**Vérifier** l'état du magasin.

**Charger**



**Prendre un magasin** avec l'index sur la pointe de la première cartouche.



**Insérer fermement le magasin** + **vérifier** le verrouillage à l'aide d'un mouvement contraire.

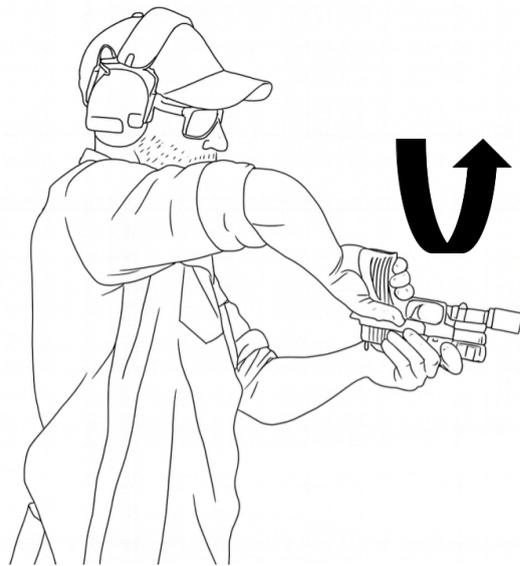


**Mouvement de culasse.**

**Retrait des cartouches**



**Retirer le magasin.**



**Retourner l'arme à l'envers.**



**Ouvrir la culasse et laisser tomber dans la main la munition.**



**Note importante :** Effectuez un contrôle de charge après le retrait des cartouches pour vous assurer de l'absence de munition dans la chambre à cartouche et du retrait du magasin de l'arme.

## Réaction immédiate



**\* CLICK \***

**L'arme ne tire pas.**



**TAP**

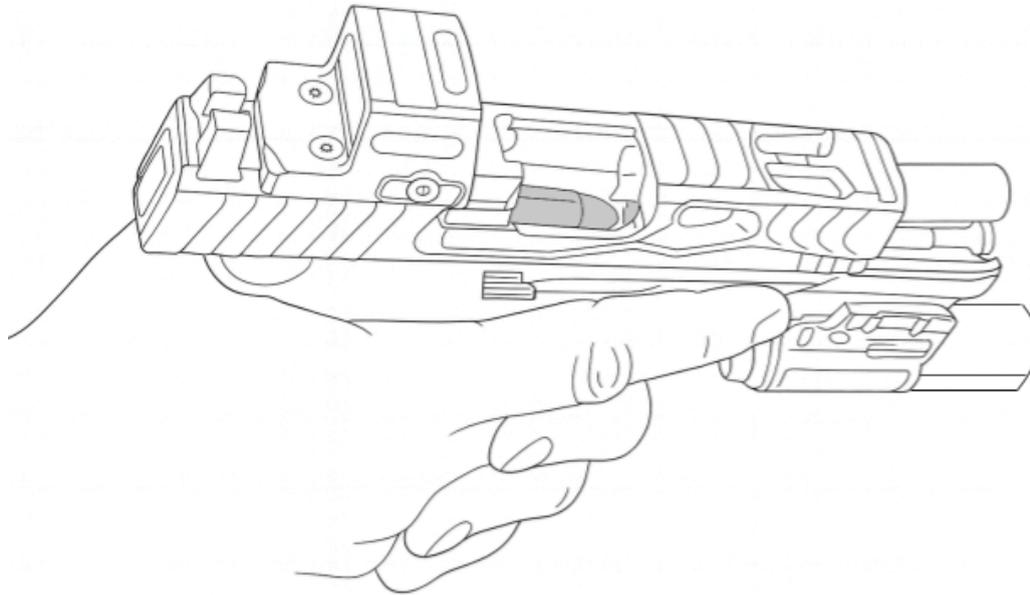
**S'assurer** que le magasin est bien inséré.



**RACK**

**Effectuer** un mouvement de culasse.

## Réaction complémentaire



Exemple d'une double alimentation :  
Deux cartouches obstruent la chambre à cartouche.



**Arracher** le magasin.  
Le magasin est probablement la cause du problème  
Il est préférable de s'en débarrasser.

### 3 x RACK



**Orienter** la chambre d'éjection vers le sol  
**+ Effectuer** 3 x mouvements de culasse.



**Relâcher** complètement la culasse à  
chaque mouvement.

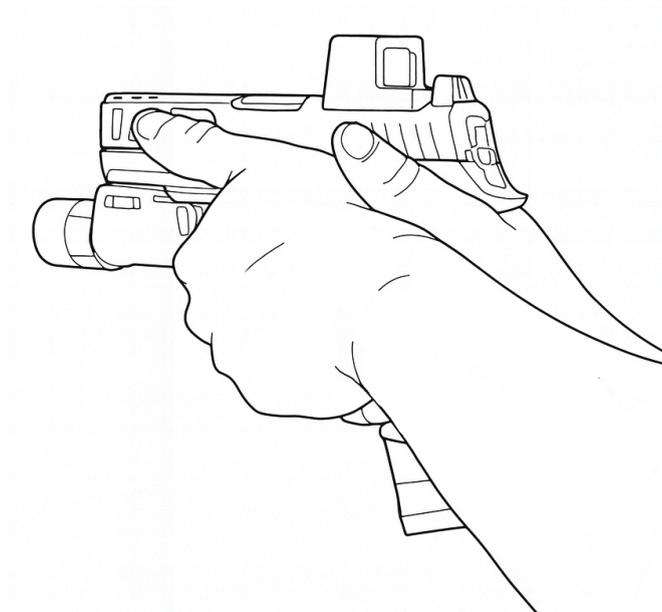
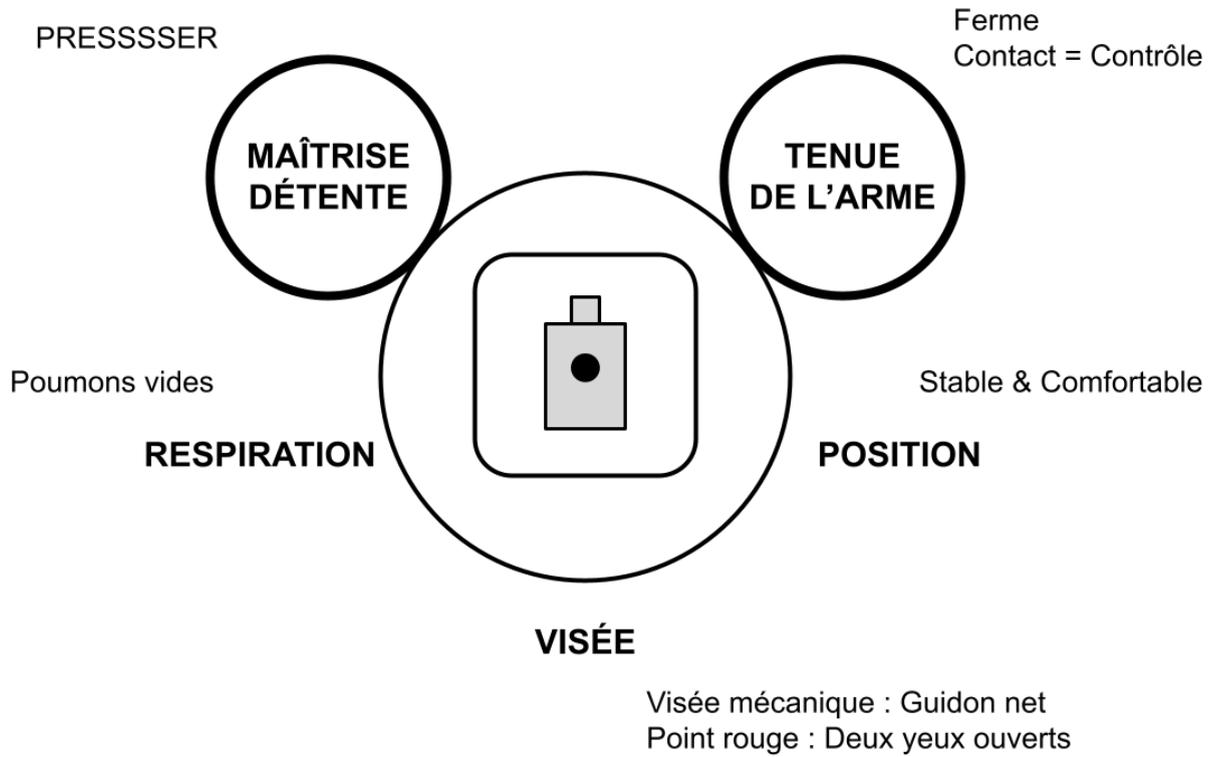


**Insérer** un nouveau magasin dans l'arme.



**Charger.**

# Les 5 fondamentaux du tir



Exemple d'une bonne tenue de l'arme.

## La chronologie du tir en 7 temps

<b>1. Identification</b>	Amis ou ennemi ? Règles d'engagement / Cadre légal
<b>2. Élevation</b>	Organes de visée à la hauteur des yeux Déassurer
<b>3. Visée</b>	Distance Vitesse Point à viser
<b>4. Doigt - Détente</b>	Préparer la détente
<b>5. Tirer</b>	P-R-E-S-S-S-S-E-R
<b>6. Analyse</b>	Le tir est-il un succès ? Non ? Engager à nouveau
<b>7. Scanning</b>	- Adversaires ? - Camarades ? - Chef ? - État de la situation ?

## Les 7 savoir-faire à entraîner

### Acronyme: les 7D

Décider	Prendre la décision d'engager son arme ou d'autres moyens d'engagement.
Discuter	Communiquer avec l'adversaire. Désescalader une situation.
Distance	Prendre de la distance avec l'adversaire. Engager de loin.
Se Dissimuler	Utilisation de couvert ou d'obstacles.
Se Déplacer	Tirer en mouvement.
Défendre l'arme	Réagir à une saisie de l'arme par un adversaire.
Distribuer	Combattre plusieurs adversaires à la fois.

## Contribution

Si vous désirez contribuer ou accéder au document d'origine, contactez nous:

<https://chocolate-warfare.com>

[info@chocolate-warfare.com](mailto:info@chocolate-warfare.com)