

# LIVRET D'ARBITRE

## VERSION : 2019

# TIR

# SPORTIF



Réalisation : JM GELAIN

Responsable National Arbitre du Tir Sportif



*Ami(e) Arbitre,*

*Ce fascicule vous rappellera, les directives de commandes de Tirs FSCF, aussi bien au niveau départemental, régional ou national.*

*Le juge arbitre est un bénévole qui accepte de donner de son temps pour que la pratique du tir sportif de compétition ou de loisir se déroule dans les meilleures conditions d'organisation, de sécurité et d'équité entre tous les compétiteurs.*

*Vous êtes acteur d'un championnat au même titre que le compétiteur, alors faites en bon usage et que vous soyez à l'aise avec votre fonction de Juge-Arbitre*

*Salutations Sportives.*

*JM GELAIN  
RN Arbitre du Tir Sportif*

Précisons ce que signifie **ARBITRER**.

1 Participer activement à l'organisation d'une compétition sur le terrain.

2/ Veiller à l'application des Règlements.

3/ Tenir, avec ponctualité, compétence et dignité, le poste que l'on s'est vu confier.

Précisons ce que signifie **COMPETENCE**.

Cette dernière est faite de :

- la parfaite connaissance (et compréhension) des règlements,
- la connaissance de l'organisation d'une compétition,
- du comportement de l'Arbitre (tenue, attitude verbale, etc...),
- la pratique de l'arbitrage.

## **LES SIGLES DU TIR**

**F.S.C.F.**

Fédération Sportive et culturel de France

**I.S.S.F.**

Fédération internationale de tir

**F.S.G.T**

Fédération Sportive et gymnastique du travail

**F.F.T**

Fédération Française de Tir

**M.L.A.I.C.**

Comité International des Associations de Tir aux  
Armes Anciennes

**I.A.U.**

Union Internationale de Tir avec Arbalète

**T.A.R.**

Tir aux armes réglementaires

**I.S.C.D.**

Comité International de tir pour handicapés

**LA FSCF LE TIR**

***OUVERTURE***

***AUTONOMIE***

***RESPECT***

***SOLIDARITE***

***RESPONSABILITE***

## ARBITRE AU PAS DE TIR

M. Mme les arbitres, lorsque vous rencontrer un dilemme avec un tireur, faite appel à la COMMISSION D'ARBITRAGE.

Cette commission est là pour prendre une décision rapide et NON DISCUTABLE, même en plein match.

Fiches planning :

A ramasser avant les essais et vérifier si elles sont bien remplies :

Numéro de carton (premier et dernier)

Poste

Catégorie individuel et équipe

A la fin du match, récupérer les cartons et noter au dos, le poste du tireur.

Ne pas laisser le pas de Tir sans Arbitre.

## **APPLICATION AU NIVEAU NATIONAL**

### **ET AU**

## **NIVEAU DES ECHELONS QUALIFICATIFS**

Ce document résume les principales modifications du règlement FSCF et la façon dont elles seront appliquées au niveau national. **Ce document n'est pas exhaustif et a pour but de donner une information aux tireurs dès à présent.**

Le règlement FSCF traduit les modifications apportées par la Commission nationale d'Arbitrage

### **1) Drapeaux de sécurité**

L'utilisation de drapeaux de sécurité « Safety Flags » est **obligatoire** (pour toutes les épreuves de 10 m, 25m et 50m).

### **2) Comptage des points :**

-Le comptage des points se fera au point entier quelques soit la discipline.

### **3) Problème avec une arme**

L'arme peut être remplacée avec l'accord de l'Arbitre. Le temps maximum accordé par l'arbitre peut aller jusqu'au 10min de préparation de la série suivante.

Pour les épreuves 25m, le tireur a le choix, soit de poursuivre avec une autre arme, soit de refaire un match (s'il y a de la place dans la série suivante).

### **4) Réclamations**

Le montant de la caution pour une réclamation aux championnats de France sera de 50€ et ce dès le championnat de France 10 m 2013. (1 heure max après la fin du match)

PAS DE RECLAMATION EN APPEL

### **5) Modifications ordre des positions et temps de tir**

Pas de changement de l'ordre de tir pour les épreuves 3 positions. Le tir est le suivant :  
3X20 en 1H15

o Position 1 : COUCHE 20 ou 60

o Position 2 : DEBOUT 20

o Position 3 : GENOU 20



Il n'y aura pas de période de 15 minutes de préparation et d'essais avant chaque match, le temps étant compris, faisant la grande spécificité de la FSCF pour le 10 et 50m.

## **6) Temps de tir sur cibles papier**

**(Pour de l'électronique moins 15 min)**

**60 plombs CG, JG, S1, S2**

**1H45 Essais compris**

**30 plombs TIR POSE**

**1H00 Essais compris**

**40 Plombs toutes les autres Catégories 10M et Arbalètes**

**1H15 Essais compris et illimités**

- Pistolet 50 m : **2h00 (essais compris)**
- Carabine 50 m cumul : **3h00 (essais compris)**
- Carabine 50 m 60 BC : **1h 45 (essais compris)**
- Carabine 50 m 3X20 : **1h 15 (essais compris)**
- Carabine et Pistolet Armes Anciennes: **0h 30**

-

## **7) Commandements Pistolet Vitesse 25 m**

La discipline Pistolet Vitesse 25 m se voit maintenant utiliser les mêmes commandements que les autres disciplines 25 m (disparition des annonces 3/2/1/ tir)

Dans la phase de Précision :

Si tous les tireurs ont terminés leur tir de précision avant la fin du temps, l'arbitre peut interrompre ce temps et passer sur la série suivante.

Les commandements pour cette discipline seront maintenant aussi :

- « Chargez » puis 1 minute
- « Attention » disparition des cibles (appuis sur le bouton)
- puis 7 secondes
- Ouverture des cibles en automatique

L'arbitre peut faire tirer autant de série qu'il veut, sur chaque carton Précision ou Vitesse

## **8) Equipement Epreuves Carabine**

- o La souplesse et la flexibilité des semelles des chaussures ne seront pas contrôlées.
- o Les chaussures de tir sont autorisées pour les épreuves de tir Carabine « couché ».
- o La norme maximale de dépassement de la semelle (5mm) par rapport aux contours de la chaussure ne sera pas appliquée.
- o La rigidité des vestes et des pantalons de tir ne sera pas contrôlée
- o L'épaisseur des vestes et pantalons ne sera pas contrôlée
- o Le pantalon de tir est autorisé pour les épreuves de tir « 60 balles couché » et « cumul »
- o La norme interdisant les coutures sous les bras sur les vestes de tir ne sera pas appliquée
- o Les renforts de pantalon sous les fesses restent autorisés. Pour les tireurs ayant des pantalons sans renfort fixé sous les fesses, une pièce séparée de matériau flexible compressible ayant une épaisseur maximale de 10mm et des dimensions maximales de

20x20 cm peuvent être placés sur le talon lors de la position « genou » (pas de tabouret)

- Armes et supports :

o Aucune partie du support carabine ne peut être plus élevée que les épaules des tireurs

o Tout appareil, mécanisme ou système qui réduit, ralentit ou minimise les oscillations ou les mouvements de l'arme avant le départ du coup est interdit.

- La casquette ou la visière :

o Ne peut pas aller au-delà de 80mm en avant du front

o Ne doit pas être portée de manière à remplacer ou servir de cache œil latéral.

o Ne doit pas toucher le dioptré en position de tir

**Aucune tenue de tir n'est autorisée pour le TIR Posé**

**COMMANDEMENT**

**10 M**

**PRECISION**

# 10M PRECISION

## EDT et Arbalètes

### H-10 Min Appel des Tireurs aux postes de tir.

« Mesdemoiselles, Mesdames et Messieurs,

#### **BONJOUR.**

- Nous vous souhaitons la bienvenue sur le stand de .....pour le Championnat (préciser)
- Vous avez 10 minutes de préparation,
- Vous pouvez enlever le drapeau de sécurité pour faire du tir à secs sans départ de charges propulsive.
- Pensez à vérifier le Nombre de cartons, surtout si vous tirez par équipe.
- Veuillez vérifier si la fiche planning est bien remplie, Catégorie en Individuel et par Equipe.
- Complétez la fiche en inscrivant le numéro du premier carton et du dernier carton.
- Vérifiez si le numéro de poste est inscrit au dos du dernier carton et sur la fiche planning.
- Le TIR A SEC (Action sur la détente SANS déclenchement de la charge propulsive) est autorisé pendant le match.
- (Les personnes qui ne sont pas entraîneurs doivent quitter le pas de tir.) suivant la place.
- Les tireurs qui veulent quitter le pas de Tir en cour de

match le peuvent, qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

- Le coaching est interdit sur le pas de tir, par contre l'entraîneur peut demander à l'arbitre à parler au tireur. L'arbitre prévient le tireur, celui-ci peut alors quitter le pas de tir, (en mettant en sécurité l'arme)
- Pendant le tir, évitez de vous déplacer ou de parler pour ne pas gêner vos voisins.
- Les téléphones portables doivent être coupés.
- Les flashes sont interdits jusqu'à la fin de la compétition
- Lorsque vous avez terminé votre match, vous pouvez quitter le pas de tir discrètement, sans déranger vos voisins, en laissant votre matériel au pas de tir en place, mais avec le drapeau de sécurité. Vous rangerez vos affaires, après le dernier coup de match du dernier tireur, et uniquement sur ordre de l'arbitre.
- Pour les Carabiniers : 1 plombs par carton
- Pour les Pistoliers : 2 plombs par cartons
- Essais illimité en début de match.
- match en 60 coups : **1h45 min**
- match en 40 coups : **1h15 min**
- match en 30 coups : **1H00 min**

## **H - 1 minute**

- Les 10 minutes de préparation sont terminées
- Durant le match le tir à sec est autorisé
- Pensez à remettre le drapeau de sécurité dès que vous quittez le pas de Tir.
- Nous vous souhaitons un bon match
- Il est .....Heure sur la montre du stand, fin du match....( plus l'heure la plus longue).
- **TIREZ**

**"IL VOUS RESTE 10 MINUTES...5 MINUTES"**

**FIN "STOP" "DÉCHARGEZ".**

**"VERIFIEZ si DS ET RANGEZ VOS ARMES"**

Si pas de Drapeau de Sécurité, alors moins 2 points sur le premiers carton de match.

## **INTERRUPTIONS DE TIR**

- Bonification de temps égale à l'interruption (+ 1 min si fin) jusqu' à H-15 de la série suivante maximum.
- Plus de 5 minutes ou changement de poste : essais supplémentaires en nombre illimité à la reprise et bonification de temps égale au temps d'interruption + 5 min si changement de poste jusqu' à H-15 de la série suivante maximum.



## **MAUVAIS FONCTIONNEMENTS**

- Arme cassée (sans faute du tireur) : l'athlète peut réparer ou changer son arme (préalablement contrôlée) et terminer son match. Il aura du temps supplémentaire (jusqu'au H-15 de la série suivante) avec des essais illimité.
- Réservoir de gaz vide : accompagner le tireur à l'extérieur pour changement de bouteille et essais de fonctionnement. Aucune bonification de temps n'est à accorder.

## **ACCESSOIRES**

- Support de carabine autorisé s'il ne gêne pas le voisin **ET PAS AU DESSUS DES EPAULES** en position de tir. Le support ne doit pas être placé sur la table de tir.
- Lunette d'observation : non autorisée.
- Accessoires apportant à un athlète un avantage : non autorisés.
- Équipements des carabiniers : visés par le contrôle.
- Fond de cible carabine personnel non autorisé, donner un carton pistolet de même couleur et à utiliser sans repère de visée.

## **DIVERS**

- Si gêne justifiée de l'athlète au départ d'un coup : annuler et faire retirer le coup.

- Athlète en retard :
  - Soit il tire dans cette série, Essais illimités, avec comme temps la série en cour, TEMPS SUPPLEMENTAIRE ACCORDE jusqu'à H-15 de la série suivante maximum (temps donné par l'arbitre)
  - Soit il prend le match suivant s'il y a de la place (suivant la décision de l'arbitre)
  
- Carton tombé sans avoir été tiré : ne pas interrompre le tir et donner à l'athlète un carton supplémentaire avec indication pour le classement.
  
- L'athlète ne sait plus s'il a chargé ou non, ramener la cible et faire tirer sur la tôle.
  
- Tir simultané de 2 plombs : COMPTER LE MEILLEUR IMPACT, annuler l'autre. (une seul fois par match), au-delà comptez comme 2 tirs.
  
- Coaching interdit : Le tireur risque une pénalité de 2 points. (demandé à l'arbitre et le coach et tireur quittent le pas de tir.)

**COMMANDEMENT**

**10 M**

**VITESSE**

**STANDARD**

# **PISTOLET 10M VITESSE** **/ STANDARD**

**H-10** Appel des athlètes aux postes de tir.  
Bonjour, vous allez tirer le championnat....  
Vous êtes autorisés à sortir vos armes (autorisation d'enlever le drapeau de sécurité "DS"), et à effectuer des tirs à sec et visées. Avant le début de préparation, les arbitres vont procéder aux vérifications.

## **H-5** "DEBUT DE PREPARATION"

Vous avez 3 minutes de tir de réglage sur la cible de précision (en l'absence de rameneur, la préparation sera interrompue pour changement des cibles).

**"FIN DE PREPARATION"**

## **H** "SÉRIE D'ESSAI (...) CHARGEZ"

Quand le temps de 1 minute est passé, le juge-arbitre annonce "ATTENTION" : l'arbitre actionne la commande pour bloquer les cibles vitesse (la lampe rouge s'allume) ou effacer la cible standard

**" 3. 2. 1. TIR ":** à "TIR" l'arbitre actionne la commande pour débloquent les cibles vitesse (la lampe rouge s'éteint) ou faire apparaître les cibles standard C'est le signal pour monter le bras et commencer le tir.

**Après 10 secondes :** la lampe rouge s'allume et bloque les cibles vitesse, ou les cibles standard s'effacent (impact tardif compté jusqu'à ovalisation horizontale maximum égale à 6 mm).

Après chaque série de 5 coups, les cibles vitesse tombées de chaque groupe sont comptées **(1 point)**, annoncées à l'athlète et enregistrées sur la FP. Le tireur peut voir la cible standard après chaque série (les 6/8 cibles sont remises en fin de match avec la FP)

Le tir peut être effectué sans blocage électronique ou sur cible fixe avec les mêmes commandements. Un coup trop tôt ou tardif est compté zéro (si non identifié en Standard: meilleur impact déduit)

**FIN "STOP" "DÉCHARGEZ".**

Le tir doit cesser et les armes être assurées et posées

### **(1) CONSIGNES POUR LES ATHLETES**

- Tout coup tiré entre "CHARGEZ" et "TIR" sera compté zéro.
- Si pas prêt à "ATTENTION", seuls les coups tirés seront comptés.

- Avant chaque début de tir, l'athlète doit abaisser son bras à 45° ou bien toucher la table de tir.

### **INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT.**

Si l'athlète désire faire une réclamation pour incident mécanique, il doit tenir son arme pointée vers le bas, garder sa crosse en main et informer immédiatement l'arbitre en levant son bras libre et sans toucher à l'arme. L'arbitre doit prendre le pistolet, sans toucher ou intervenir sur le mécanisme, pour s'assurer que le mécanisme de détente a été déclenché et poursuivre l'examen pour décider s'il s'agit d'un incident admis (A) ou non (NA) et l'annoncer.

**Incident durant la série d'essai** : non enregistré comme incident et la série pourra être répétée.

**Incident "NON ADMIS"** : pas de répétition et le résultat partiel sera compté au tireur.

**Incident "ADMIS"** :

En "Vitesse" et "Standard" : On annule cette série et on refait une série sans pénalité.

### **INTERRUPTION**

Les séries interrompues seront annulées et répétées. Si l'interruption dépasse 15 minutes, une série d'essai sera tirée à la reprise.

## **GENE DU TIREUR**

Si un tireur considère qu'il a été dérangé pendant le tir d'un coup, il doit prévenir **immédiatement** le juge-arbitre en levant sa main libre.

Si la réclamation est justifiée, la série sera annulée et répétée.

Si la réclamation n'est pas justifiée, la série terminée sera comptée normalement et la série interrompue sera répétée avec pénalité de 1 cible (Vitesse) ou de 2 points (Standard).

## **COMMANDEMENTS DE TIR INCORRECTS**

Si le tireur a commencé à tirer, la réclamation n'est pas recevable.

Si la réclamation est justifiée, l'athlète sera autorisé à tirer la série.

Si la réclamation est injustifiée, l'athlète pourra tirer la série mais sera pénalisé dans cette série par la déduction de 1 cible (Vitesse) ou de 2 points (Standard).

HOMME et FEMME sur 40 ou sur 400

**COMMANDEMENT**

**25 MET**

**GROS CALIBRE**



# PISTOLET 25M et GROS CALIBRE

**H-15** Vérifier que les cibles sont prêtes. **Appel des tireurs aux postes de tir.**

**"Bonjour, vous allez tirer le championnat... Vous êtes autorisés à sortir vos armes, et à effectuer tir a sec (autorisation d'enlever le drapeau de sécurité "DS") et visées.**

Avant le début de préparation, les arbitres vont procéder aux vérifications.

Voici un rappel des consignes (1) pour le bon déroulement du match.

**H-5** "DEBUT DE PREPARATION 5 MINUTES"  
(précision)

**H-3** "DEBUT DE PREPARATION 3 MINUTES"  
(vitesse)

**H** "FIN DE LA PREPARATION"

**"SÉRIE D'ESSAI /MATCH(...) CHARGEZ"**

Après 1 minute, l'arbitre annonce "ATTENTION" et efface les cibles ou allume la lampe rouge et les cibles précision, standard vont apparaître automatiquement 7 +/-1 sec après

## **FIN SERIE "STOP" "DÉCHARGEZ"**

« MISE EN SECURITE ».

Le tir doit cesser et les armes être assurées et posées  
AVEC le DS

L'arbitre vérifie l'absence de chargeur dans l'arme, et la culasse ouverte.

« POSTE 1 A ...EN SECURITE, RESULTAT »  
(l'arbitre vérifie visuellement les cibles)

## **FIN DE MATCH "STOP"**

"DÉCHARGEZ" « MISE EN SECURITE ».

Le tir doit cesser et les armes être assurées et posées  
AVEC le DS

L'arbitre vérifie l'absence de chargeur dans l'arme, et la culasse ouverte.

« POSTE 1 A ...EN SECURITE, RESULTAT » »  
(l'arbitre vérifie visuellement les cibles)

«**VOUS POUVEZ RANGER LES ARMES** »

L'arbitre peut demander les pièces, justifiant que le tireur utilise une arme passé aux bancs d'épreuve, en cas de doute.

## (1) CONSIGNES POUR LES TIREURS

Le Drapeau de Sécurité DS doit être mis en place, quand l'arme n'est plus tenue par le tireur.

Pour la série de précision, le carton sera remplacer toutes les deux séries.

Touts les séries de vitesses se feront sur le même carton, bouchages des trous après chaque série.

Vérifiez à nouveau l'exactitude des renseignements portés sur votre fiche planning. **Les fiches seront ramassées par l'arbitre.**

En cours de match ou à la fin de votre tir, vous pouvez vous absenter après autorisation de l'arbitre (le coaching est interdit).

Pendant le tir, évitez de vous déplacer ou de parler pour ne pas gêner vos voisins.

Si vous contestez un résultat annoncé, vous devez le faire immédiatement, avant signature de la FP.

Les téléphones portables doivent être coupés.

Si tous les tireurs ont terminé leurs tir de précisions, le temps sera raccourcis et l'arbitre passe à la série suivante.

### **Consignes pour les tireurs avant les passes vitesse, 3/7**

Le bras doit être immobile et à 45° avant l'apparition des cibles ou l'allumage de la lampe verte et il ne faut pas toucher la table pendant les séries.

En cas d'incident, vous ne devez rien dire mais lever

votre main libre, maintenir (sans la manipuler) votre arme en main pointée vers le bas des cibles et attendre la fin de la série et l'arrivée de l'arbitre.

### **Pas de contre cible.**

Dans la passe de vitesse, les trous seront jaugés à la recherche du doublé. Si les arbitres n'ont pas trouvé de plombs doublé, celui-ci sera compté zéro et les trous seront bouchés. Plus aucune contestation ultérieure ne sera possible après bouchage des trous.

### **Sécurité du tir**

L'arme est sortie après autorisation de l'arbitre

L'arme est rangée après autorisation de l'arbitre.

Arme+chargeur ne peuvent être maniés qu'entre "CHARGEZ" et "STOP"

L'arme est toujours dirigée vers les cibles, ni trop haute et ni trop basse.

L'arme posée sur la tablette doit être visiblement déchargée et muni du **DS**.

### **Incident de fonctionnement**

Si le tireur désire faire une réclamation pour incident mécanique, il ne doit rien dire, lever son bras libre, maintenir (sans la manipuler) son arme en main pointée vers le bas des cibles et attendre la fin de la série. L'arbitre ne doit rien dire, rester à sa place (éventuellement faire signe qu'il a vu ) et attendre aussi la fin de la série ou il se rendra vers le tireur pour

examiner la nature de l'incident: Si l'aspect extérieur de l'arme ne révèle pas une cause évidente, l'arbitre doit prendre le pistolet, sans toucher ou intervenir sur le mécanisme, pointer l'arme dans une direction de sécurité et presser la détente une seule fois pour s'assurer que le mécanisme de détente a été déclenché. Si l'arme ne tire pas, l'arbitre doit poursuivre l'examen et décider après l'inspection s'il s'agit d'un incident admis (A) ou non (NA) et annoncer :

**”POSTE (23)...INCIDENT ADMIS OU NON... (X)BALLE TIRÉE”.**

Après un incident non admis (NA) , chaque coup non tiré sera compté manqué (zéro) et il n'y aura pas de répétition ou de complément.

Après un incident admis (A), vérifier le nombre d'impacts, et bouche la cible. La série sera complétée au cours d'une série spéciale en fin de match.

Une série d'incident sera fait à la fin du match avec une série maximum de 5 balles quelques soit le nombre de balles manquantes si celle-ci est supérieur à 5.

L'incident aux essais n'est pas comptabilisé. Seulement, si l'incident est de type admis le tireur pourra terminer la série d'essai en tirant immédiatement les coups manquants au cours d'une série d'essai supplémentaire.

### **Cas particulier du tir en rafale**

Le départ simultané de 2 coups (ou plus) par suite d'une défaillance mécanique de l'arme est un incident admis et le deuxième coup (ou plus) ne sera pas compté.

Pour bénéficier d'un incident admis, il faut aussi que le tireur signale l'incident au moment où il se produit et non après la fin de série.

### **Arme cassée**

Il sera accordé au tireur soit de poursuivre avec une nouvelle arme, ou de retirer dans une nouvelle série. (Maximum 5 minutes pour prendre la décision).

### **Début de série incorrect**

Si le début de série semble incorrect (erreur de commandement, mauvais délai d'apparition des cibles,..), **le tireur ne doit pas commencer à tirer** mais lever sa main libre pour réclamer.

Réclamation justifiée: la série est annulée et répétée.

Si le tireur a commencé: réclamation non acceptable et coups tirés comptés.

## **Tireur pas prêt**

Personne ne peut retarder le départ de la série, le tireur doit être prêt dans le temps de 1 minute. Sinon il doit appliquer la procédure d'incident.

## **Gêne**

Lorsqu'un tireur considère qu'il a été dérangé pendant le tir d'un coup, il doit arrêter de tirer et maintenir son arme pointée vers le bas des cibles et lever sa main libre.

Si la perturbation est reconnue (cible détachée, tir prématuré du voisin, erreur de l'arbitre, spectateurs,...), la série sera annulée et répétée.

Si la perturbation n'est pas reconnue, la série terminée est enregistrée ou la série interrompue est répétée avec pénalité de 2 points.

## **Mauvaise position du bras**

Dans le cas de non respect, le tireur recevra un avertissement. Puis un deuxième avertissement, puis une pénalité de **2 points**.

En cas de troisième infraction à cette règle, le tireur sera disqualifié.

## **Tirs hors délais**

Un tir avant "CHARGEZ", pourra entraîner la **DISQUALIFICATION** si la sécurité est engagée.

Un tir(s) accidentel entre le commandement "CHARGEZ" et le début d'une série de match (disparition de la cible ou lampe rouge), ne sera pas compté dans la compétition mais on déduira **2 points** de la série suivante. Le tireur ne doit pas continuer mais doit prévenir l'arbitre dans les mêmes conditions que lors d'un incident. Si le tireur a continué, le tir accidentel sera compté manqué (zéro) et les 4 coups comptés sans autre pénalité

Dans une passe de précision, un coup tiré après le commandement ou le signal "STOP", sera compté comme un coup manqué. Si le coup ne peut être identifié, le meilleur impact devra être déduit du score de cette cible.

## **Trop de coups tirés.**

Lorsqu'un tireur tire plus de balles de match que prévu annuler les plus mauvaises. (Voir sur les cibles d'à côté)

Lorsqu'un tireur tire un nombre de balles d'essai supérieur à ce qui est prévu, il sera pénalisé de 2 points dans la première série de match pour chaque balle.



## **Coups croisés**

Les tirs croisés en compétition doivent être enregistrés comme manqués.

Si une cible comporte 6 impacts, un coup croisé peut être trouvé par l'observation des cibles voisines (manque un impact) ou une différence de nature des impacts. Lorsqu'un tireur croise une balle d'essai, il ne doit pas être autorisé à répéter le coup mais ne sera pas pénalisé

## **Annnonce des résultats**

Toutes les opérations doivent se faire à 2 arbitres avec un 3ème dans le cas de désaccord. Tout problème (doublé, ovalisation,...) doit être signalé clairement au tireur et résolu sur le champ. Tous les points litigieux doivent être jaugés la cible placée horizontalement. Les impacts sont montrés à l'aide d'une palette. Avant de parler, il faut bien visualiser tous les impacts, préparer son message et être sur qu'il sera bien entendu

**COMMANDEMENT**

**25 M**

**ARMES**

**ANCIENNES**

# **25M ARMES ANNCIENNES**

## **Catégorie Unique en Ages et sexe**

### **Avant Match**

Dès que le stand est sécurisé faites entrer les tireurs :

- ils peuvent sortir les armes et les manipuler.

Vérifications

- que l'arme correspond à la discipline.
- marquer les cibles du nom du tireur et de la discipline.
- contrôler son n° sur la fiche de contrôle.
- vérifier que les balles correspondent à l'arme.
- pas de poudre en vrac exceptée la poudre d'amorçage.

### **Quelques minutes avant le début du match :**

- Accueillir les compétiteurs.
- Présenter la discipline.
- Rappel des règles de sécurité : protection des yeux, de l'ouïe, protection des amorces et de la poudre d'amorçage pendant le tir, obturation des chambres des revolvers avec de la graisse.
- Orienter le tir de flambage si nécessaire.

- 7 coups sur une cible et 6 sur l'autre à la guise du tireur. Une cible après l'autre ou les deux en même temps, suivant les stands.

### **Commandements (au sifflet ou verbaux)**

• Pour 13 coups en 30 minutes « <b>commencez le tir</b> » ou et (2 coups de sifflet).
---

• « <b>Cessez le tir temporairement</b> » ou et (série de coups de sifflets brefs).
---

• « <b>Cessez le tir</b> » ou et (1 coup de sifflet long).
--

### **Rappel**

- Pendant le match l'arbitre peut intervenir auprès d'un tireur pour des raisons de sécurité, d'infraction au règlement ou à sa demande.
- Les doublés, tirs croisés et autres seront notés en fin de match et agrafés à la cible.
- Les armes doivent être déchargées avant de quitter le pas de tir.

### **Si une cible se détache :**

- arrêter la série,
- désamorcer les armes (amorces ou pulvérisin),
- intervenir et reprendre le tir avec adjonction de temps.

Si la série doit être arrêtée (mauvais temps ou autre raison) :

- elle sera reprise là où elle a été arrêtée et pour le temps restant.
- si les cibles ne sont pas utilisables, la série sera recommencée.

### **Arme :**

Une même arme peut servir à plusieurs tireurs.

### **Distance :**

Toutes les Disciplines se tirent à 25 mètres.

### **Discipline :**

Kuchenreuteur : Arme de poing Mono

coup : Mariette Arme de poing 6 coups

Cominazzo : Arme de poing Amorçage Cailloux

Vetterli : Arme longue, tout calibre possible, avec tout type de système d'amorçage

**COMMANDEMENT**

**50 M**

# PISTOLET ET CARABINE

## 50 M

**H-10** "Bonjour, vous allez tirer le championnat..."

**"DEBUT DE PREPARATION SANS TIRER**

Vous êtes autorisés à sortir vos armes, et à effectuer tir à sec et visées. Avant le début de préparation, les arbitres vont procéder aux vérifications.

Voici un rappel des consignes (1) pour le bon déroulement du match".

**H** VOUS AVEZ :

1h15 pour le 3x20

1h45 pour 60 coups couché

2h00 pour 60 coups pistolet

3h00 pour le cumul

60 Couché 20 Debout 20 Genou

(Si Cible électronique Moins 15 min)

**Essais illimité et compris dans le temps de tir**

**TIREZ** (top début de match)

**"IL VOUS RESTE...10 MINUTES....5**

**MINUTES"**

**FIN** " STOP" (top fin de match)

**"VERIFIEZ** (devant l'arbitre) **ET RANGEZ VOS ARMES"**

## **(1) CONSIGNES POUR LES TIREURS**

- Vérifiez à nouveau l'exactitude des renseignements portés sur votre fiche planning et inscrivez sur celle-ci les numéros de vos cartons. Les fiches seront ramassées par l'arbitre qui vérifiera les numéros des postes.
- Vous êtes responsable de vos cartons et vous devez en vérifier le nombre et la numérotation avant le début du match. Les cartons doivent être tirés dans l'ordre et Remis à l'arbitre en fin de passe (CDG).
- Vous devez tirer 2 (ou 10 pour le pistolet) coup par carton. Si trop de tirs sur le même carton, vous devez laisser vierge ou tirer moins de coups sur le carton suivant. Vous avez droit à 2 erreurs avant pénalité.
- Les ESSAIS, en nombre illimité, doivent être tirés avant le 1er carton de match.
- Le TIR A SEC est autorisé pendant le match.
- En cours de match ou à la fin de votre tir, vous pouvez vous absenter après autorisation de l'arbitre (le coaching est interdit). Pendant le tir, évitez de vous déplacer ou de parler pour ne pas gêner vos voisins.

## **SECURITE DU TIR**

- **L'arme est sortie après autorisation de l'arbitre**
- **L'arme est rangée après la fin de match.**
- **L'arme est toujours dirigée vers les cibles, ni trop haute et ni trop basse avec drapeau de Sécurité.**



## **VERIFICATION DES POSITIONS DE TIR CARABINE**

La main droite et/ou le bras ne touche pas le bras gauche, la veste ou la bretelle

La bretelle ne touche pas la carabine Couché

Axe de l'avant bras avant au moins à 30° au dessus de l'horizontale

Le fût ne touche pas la veste derrière la main avant  
Debout

La partie avant de la poitrine ne doit pas supporter la carabine.

Bretelle interdite, pommeau autorisé Vérifier la position de la boucle de ceinture/coude Genou

Position du coude sur le genou. Position du pied et du bas de veste sur le coussin

## **INCIDENTS**

Tir avant le début de match : inscrire **TIR PRÉMATURÉ= MOINS 2** sur la 1ère cible.

Tir après la fin de match : inscrire **TIR TARDIF=ZERO** sur la dernière cible de match

### **Tirs croisés**

- Les tirs croisés en compétition :

Le tireur faisant le croisé reçoit un

**AVERTISSEMENT** et retire la balle manquante. Le recevant, on lui enlève la plus mauvaise balle.

En cas récidive, moins deux points.

En cas de re récidive, moins 10 points.

## **Tir sur cible d'essai en cours de match**

Moins 10 points

## **Tir d'essai sur cible de match du voisin**

Inscrire **ESSAI CROISÉ = Avertissement**

## **Tir en dehors des cibles**

Ne peut être connu que par la vigilance de l'arbitre ou l'annonce du tireur. Inscrire un zéro sur la cible correspondante.

## **INTERRUPTIONS DE TIR**

- Plus de 3 minutes : bonification de temps égale à l'interruption + 1mn (fin).
- Plus de 5 minutes ou changement de poste: essais supplémentaires en nombre illimité à la reprise et bonification de temps égale au temps d'interruption + 5', avec max Moins H-15 de la série suivante.

## **MAUVAIS FONCTIONNEMENTS**

- Arme cassée (sans faute du tireur) : le tireur dispose de 15 mn (au total si plusieurs incidents) pour réparer ou changer son arme et terminer dans la même série.

## **ACCESSOIRES**

- Port du pantalon est autorisé pour la carabine.
- Support de carabine autorisé s'il ne gêne pas le voisin **ET PAS AU DESSUS DES EPAULES.**

- Lunette d'observation autorisée.
- Vêtements et chaussures des pistoliers vérifiés au pas de tir.
- Équipement des carabiniers visés par le contrôle.

## **DIVERS**

- Tireur gêné au départ d'un coup : annuler et faire retirer le coup.
- Tireur en retard: aucune bonification de temps sauf décision du Jury.
- Carton tombé sans avoir été tiré : ne pas interrompre le tir et donner au tireur un carton supplémentaire avec indication pour le classement.
- Coaching interdit : demander au tireur d'aller avertir le "coach" de cesser sa conduite qui peut coûter au tireur une pénalité de 2 points.

# LE TIR POSEÉ

- 1) L'âge de la pratique à partir de 50 ans de l'année en cours
- 2) Pas de tir 10m
- 3) Le tir 50m se fait en position debout
- 4) Le Tir POSE se fait dans le cadre des Championnats du Départementaux, Régionaux et Nationaux.

Les règles spécifiques sont décrites dans ce document.

## **Règles communes :**

### **1) Classements :**

- Catégories: Femmes et Hommes D3 et S3
- Catégorie d'âges: ( $\geq 50$ ans)
- Classement individuel : Pistolet et Carabine par discipline
- Classement équipe (Une seul par Club):

Une équipe est constituée de 3 tireurs par club.

Le classement se fera par addition des points des trois meilleurs tireurs de l'association.

Le comptage des points se fait aux points entiers.

### **Programme de tir**

- 30 plombs de match à tirer en 1H00 (45 min électronique), d'essais compris, pour le 10m et le 50m.

## **2) Tenue vestimentaire :**

- La tenue de TIR (Veste et pantalon) est interdite.
- Les accessoires suivants sont autorisés : casquette, lunette de vue, cache œil, bandeau, cale sous le Fût.

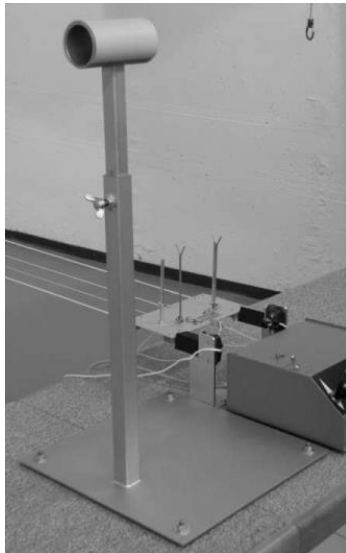
## **3) Support (potence) spécifique :**

- Le tir s'effectuera à l'aide de support (potence) spécifique.
- Les supports personnels, répondants aux spécificités ci-après, sont autorisés.

#### **4) Disciplines: 10M**

- Le support est constitué d'un tube cylindrique horizontal, de diamètre maximum de 50 mm, pour une longueur maximum de 100 mm.
- Le tube cylindrique horizontal peut être revêtu d'une matière lisse, mais non antidérapante (scotch électricien oui, peinture antidérapante non, granuleuse non).
- Le support peut être réglable en hauteur.
- La dimension de sa base est de maximum 30x30cm
- Aucune partie du support ne doit dépasser la hauteur de la partie horizontale sur laquelle l'arme s'appuie.
- La potence ne pourra être fixée à un quelconque endroit du poste de tir.





**Exemple d'un modèle autorisé**

## **Règles spécifiques - Tir à la carabine**

- Pas de matière antidérapante sous le fût

### **Matériel autorisé:**

- Armes autorisées: Carabine ou pistolet de calibre 4.5 mm.

### **Prise de position**

- Position de Tir: debout, sans appui autre que l'arme sur la potence
- Position de la main : sur le canon ou sous le fût (démontrée sur photo N°3) sans toucher le support

(Pour un droitier main gauche et pour un gaucher main droite)



**PHOTO N° 3 : position carabine**

## **Règles spécifiques - Tir au pistolet**

- Le tir doit être effectué à bras franc, et à une seule main.
- Le pistolet doit reposer sur le support au niveau de la partie inférieure de la crosse.
- Aucune partie du corps du tireur ne doit toucher le support.
- Seule la crosse de l'arme doit reposer sur l'appui.
- Le canon, la cartouche de gaz propulsant, le pontet, etc. ne doivent pas être en contact avec le support.
- La base de la crosse ne doit pas épouser la forme du support.
- Les ajouts sous la crosse de liège, de caoutchouc, de cuir, de toute matière qui permet de rendre l'arme antidérapante sont interdits

- Les ajouts spéciaux sous la crosse sont autorisés (Steyer, Walther)
- Toute forme concave est interdite (sauf les pistolets Hammerli AP-45, qui ont cette crosse concave d'origine).
- Le poignet du tireur doit pouvoir bouger librement lorsque le tireur est en position de tir, l'arme étant en appui sur le support.



**PHOTO N° 2 : position au pistolet**

## **DISCIPLINE 50M**

Le support est constitué d'un tube cylindrique horizontal, de diamètre maximum de

50 mm, pour une longueur minimum de 100 mm et 150 mm maxi.

Des ailettes peuvent être mise en place aux extrémités pour éviter que l'arme ne glisse de la potence : hauteur maxi 25 mm

Le tube cylindrique horizontal peut être revêtu d'une matière lisse, mais non antidérapante.

Le support est réglable en hauteur de 800 à 2000mm environ.

La dimension de sa base est de maximum 600x600mm

Aucune partie du support de doit dépasser la hauteur de la partie horizontale sur laquelle l'arme s'appuie.

La potence ne pourra être fixée à un quelconque endroit du poste de tir.

Un "serveur de balles" peut être fixé sur la potence

### **Matériel autorisé :**

Armes autorisées: Carabine 22 LR

Les carabines de type "loisirs", ou de compétition "standard" ou "libre", peuvent être utilisées avec une visée métallique ou ouverte.

Carabine à un coup.

Si la carabine comporte un chargeur, celui-ci ne pourra être garni que d'une seule cartouche à la fois.

Les carabines avec une visée optique: lunette de tir avec un grossissement maximum de 9x, ne feront pas partie d'un classement mais en HM.

### **Prise de position :**

Position de tir: DEBOUT,

Aucune partie du corps du tireur ne doit toucher le support.

Seul le fût de l'arme doit reposer sur la partie supérieure du support.

Pas de matière antidérapante sous le fût

Les cartons peuvent être changés par une tierce personne.

En fin de tir, le tireur rangera son arme en sécurité.

Les consignes de sécurité, surtout concernant le déplacement des armes, devra être impérativement respecté ! (avec Drapeau de Sécurité).



# **L'ÉCOLE DE TIR**

## **EPREUVES SUR BLOC RESSORT**

But : Le tir sur bloc ressort doit permettre aux poussins de tirer, avec le plus de confort possible, dans une position se rapprochant le plus de celle du carabinier et du pistoler, dans un souci de travailler correctement la visée et le lâcher.

## **CATEGORIES D'AGE**

- Poussins filles et garçons.

## **TEMPS DE TIR**

- 40 plombs en 1H15 Essais illimités

## **EQUIPEMENT**

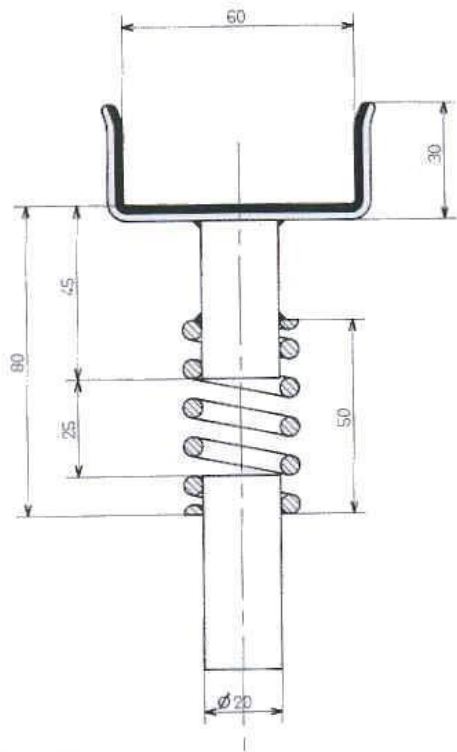
- Les vêtements de tir renforcés et les chaussures de tir sont interdits.
- Seules les chaussures basses ne couvrant pas l'os de la cheville sont autorisées.
- Le gant est autorisé.

## **POSITION**

- L'athlète est debout, les pieds ne doivent pas

dépasser la ligne des 10 mètres.

- L'arme repose sur un bloc ressort (fourni par l'athlète, conforme au règlement et sans aucun ajout de matériau). Aucun contact entre l'arme et les côtés du support en « U ».
- Aucune partie du corps ne doit être en contact avec la table.
- Le support sur lequel est fixé le bloc ressort est libre mais doit permettre de prendre une position conforme au règlement Ecole de tir.
- Le support ne doit pas être fixé à la table
- Il est possible de régler le bloc ressort en hauteur. Il ne doit en aucun cas servir d'appui à l'athlète.
- Aucun dispositif additionnel permettant de poser l'arme, à quelque endroit que se soit, n'est autorisé (exemple : planchette).
- En cas de nécessité, l'athlète peut utiliser une « estrade » personnelle.



BLOC RESSORT

## CARABINE



- Position debout « semblable à celle de l'athlète carabine debout » .
- L'arme est tenue à 2 mains d'une façon semblable à celle de « l'athlète carabine debout »
- La main gauche (pour un droitier) doit se placer entre le pontet et le bloc ressort sans aucun contact avec ce dernier.
- Tout élément additionnel et tout dispositif tendant à apporter un avantage sont prohibés.

## PISTOLET



- Position debout. et l'arme est tenue d'une seule main, « à bras franc ».
- Il est interdit de se servir des éléments de l'arme pour obtenir un appui longitudinal. (Ex : pontet poussé vers l'avant et en contact contre la fourche)
- Tout élément additionnel et tout dispositif tendant à apporter un avantage sont prohibés.

# **EPREUVES AVEC SUPPORT A ASSISTANCE MODULABLE**

But : Permettre à l'athlète de n'avoir à porter qu'une partie du poids de l'arme.

## **CATEGORIES D'AGE**

- Benjamins filles et garçons.

## **TEMPS DE TIR**

- 40 plombs en 1H15 Essais illimités

## **EQUIPEMENT**

- Les vêtements de tir renforcés et les chaussures de tir sont interdits.
- Seuls les vêtements de sport sont autorisés, toute veste renforcée est interdite.
- Seules les chaussures basses ne couvrant pas l'os de la cheville sont autorisées.
- Le gant est autorisé



## **SUPPORT A ASSISTANCE MODULABLE**

- Le support à assistance modulable est obligatoire.

### **DESCRIPTION DU SUPPORT A ASSISTANCE MODULABLE**

- Le support à assistance modulable peut être muni au maximum de 3 poulies
- Le crochet du support à assistance modulable, recouvert éventuellement d'un manchon de protection, doit être de section cylindrique d'un diamètre maximum de 10mm, manchon compris.
- Le manchon de protection (non abrasif ou adhésif) est constitué d'une seule pièce cylindrique.
- Le support ne doit pas être fixé à la table.
- En position de tir, le crochet supportant l'arme doit pouvoir effectuer librement un mouvement vertical de 10 cm vers le haut sans qu'aucun élément ne vienne l'arrêter.

- L'utilisation de câble tressé (type frein de vélo), non gainé, est obligatoire.
- Au moment du tir, le câble du crochet doit rester vertical sous tous les plans.
- En cas de nécessité, l'athlète peut utiliser une « estrade » personnelle
- Ni le crochet de l'arme, ni l'arme ne doivent entrer en contact avec le montant latéral du support à assistance modulable. L'arme peut toucher un seul côté du crochet.

## **METHODE DE CONTROLE**

### **- CARABINE**

- Il est autorisé de fixer sous l'arme un dispositif destiné à la solidariser avec le crochet du support. L'arme doit pouvoir pivoter librement autour du support dans le sens longitudinal.
- Tout dispositif tendant à apporter un avantage est prohibé.
- Il est conseillé (et non obligatoire) de fixer le fût de la carabine sur le crochet lors du contrôle.

- Le contrôle s'opère :
  - Arme épaulée, Main droite ouverte (droitier)
  - Fût posé sur le crochet au même endroit qu'en position de tir
  - Arme non supportée par l'athlète (bras gauche pour un droitier)
  - En ajoutant un poids supplémentaire de 100 grammes fixé par l'arbitre de pas de tir sur le contre-poids du support.
  - Pour que le support soit réglementaire, l'arme doit être entraînée vers le bas.

## **-PISTOLET**

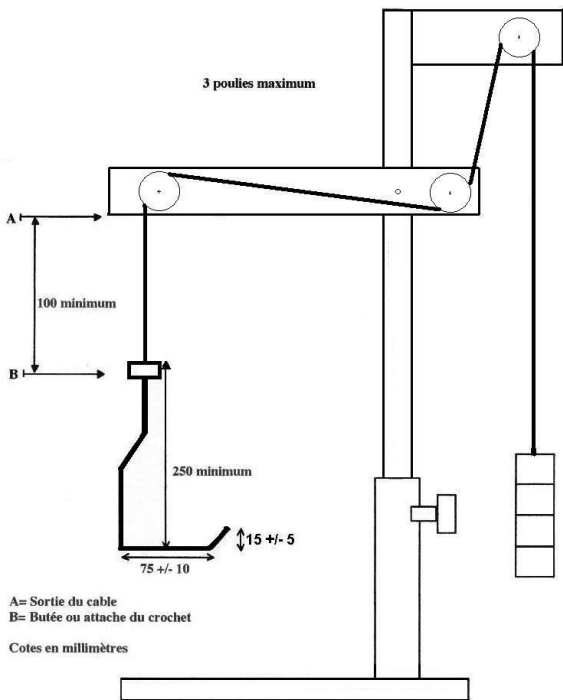
- Tout élément additionnel et tout dispositif tendant à apporter un avantage sont prohibés.
- Le contrôle s'opère :
  - Arme accrochée par le pontet au crochet du support.
  - En ajoutant un poids supplémentaire de 100

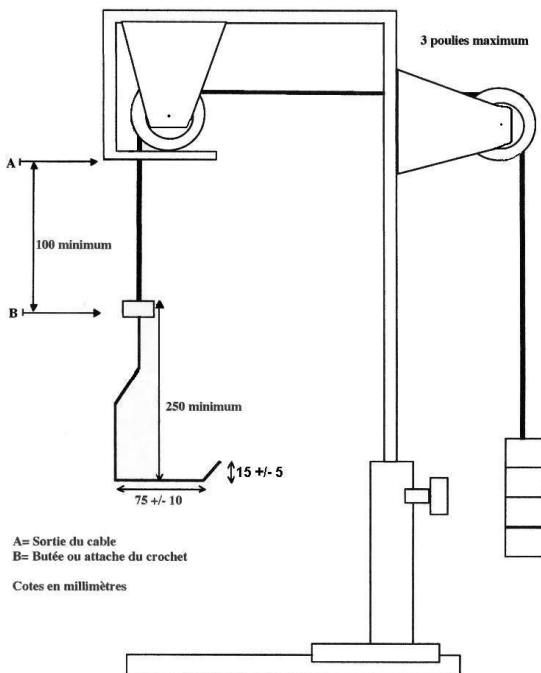
grammes fixé par l'arbitre de pas de tir sur le contrepoids du support.

□ Pour que le support soit réglementaire, l'arme doit être entraînée vers le bas.

## **POSITION**

- L'athlète est debout, les pieds ne doivent pas dépasser la ligne des 10 mètres.
- La carabine et le pistolet sont soutenus par un support à assistance modulable, conforme au modèle dessiné.
- Aucune partie du corps ne doit toucher la table.





## **EPREUVES DEBOUT SANS APPUI**

### CATEGORIES D'AGE

- Minimes filles et garçons

### TEMPS DE TIR

- 40 plombs en 1H15 Essais illimités

### EQUIPEMENT

- Equipement et vêtement de tir autorisé

### 1.4.4 POSITION CARABINE ET PISTOLET

- Tir debout comme les adultes
- La main droite ne doit pas toucher la main ou le bras gauche ou inversement.

Bon TIR



Fédération  
**Sportive  
et Culturelle**  
de France