

LIVRET JUGE ARBITRE

VERSION : 2018

TIR

NOM :



Fédération
**Sportive
et Culturelle**
de France

Réalisation : JM GELAIN

Responsable National Juge Arbitre



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 Juge Arbitre*

DEONTOLOGIE DE L'ARBITRAGE

Le corps des arbitres est indispensable au déroulement des compétitions.

La motivation de l'Arbitre est de **SERVIR**.
Elle procède du dévouement dans le bénévolat.

Cette motivation dont la noblesse ne saurait échapper à personne, conduit le postulant à adhérer à un quasi-contrat par le quel il se donne volontairement à une organisation, en l'occurrence la FSCF représentée au niveau de l'organisation des compétitions.

Par cette de subordination volontaire, qui lui confère la qualité d'Arbitre fédéral, ce dernier reconnaît implicitement des **DEVOIRS** :

- ❑ Répondre aux convocations.
- ❑ Arbitrer les matchs pour lesquels il a accepté de répondre présent.

En contrepartie de cette subordination volontaire la FSCF lui reconnaît des **DROITS**.

- ❑ Droit à la formation.
- ❑ Remboursement des frais par ses prestations.

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.M.S.S.U.

Union Internationale de tir sur silhouettes métalliques

I.S.C.D.

Comité International de tir pour handicapés

LA FSCF LE TIR

OUVERTURE

AUTONOMIE

RESPECT

SOLIDARITÉ

RESPONSABILITÉ

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 :

Numéro de carton

Poste

Signature

Catégorie individuel et équipe

Récupérer les fiches et les transmettre aux arbitres de comptages.

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.

MODIFICATIONS DU REGLEMENT FSCF

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 » sera **obligatoire dès la saison 2013/2014** (pour toutes les épreuves de 10 m, 25m et 50m)

2) Comptage des points :

-Le comptage des points au 1/10ème ne sera pas appliqué quelque soit la discipline.

3) Casse de l'arme

Il n'y aura plus de temps supplémentaire accordé en cas de casse d'arme **dès les échelons qualificatifs**. L'arme peut être remplacée avec l'accord du jury.

Pour les épreuves 25m, le tireur à 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 :

o Position 1 : COUCHE 60

o Position 2 : DEBOUT 20

o Position 3 : GENOU 20

Les essais illimités sont compris dans le temps de match pour le 50m (carabine et pistolet).

Il n'y aura pas de période de 15 minutes de préparation et d'essais avant chaque match, faisant la grande différence entre le FFT et la FSCF pour le 50m.

Pour le 10m le déroulement de l'épreuve est la même que celle de la FFT.

Si un tireur arrive en retard, et que les 15mn de préparation et essais sont terminées, il commencera le match sans essais.

- La durée des épreuves sera diminuée dans certaines disciplines dès les échelons départementaux et régionaux.

Temps de tir sur cibles papier (auxquels viennent s'ajouter les 15 minutes d'essais) :

- Carabine 10 m hommes : **1h30**

- Carabine 10 m dames : **1h**

- Pistolet 10 m hommes : **1h30**

- Pistolet 10 m dames : **1h**

Sauf : Essais illimité en nombre et en temps

- Pistolet 50 m : **2h00 (essais compris)**

- Carabine 50 m cumul : **3h00 (essais compris)**

- Carabine 50 m 60 BC : **1h 15 (essais compris)**

6) 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)

Les commandements pour cette discipline seront maintenant aussi :

- « Chargez » puis 1 minute

- « Attention » puis 7 secondes

- Ouverture des cibles

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

7) Equipement Epreuves Carabine

- o La souplesse et la flexibilité des semelles des chaussures ne seront pas contrôlées.
- o Les chaussures de tir sont autorisés 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 peut être placée sur le talon lors de la position « genou » (pas de tabouret)

- Armes et supports : **appliqué dès la saison 2014**

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

en position de tir debout

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.

- Casquette et cache-oeil : **appliqué dès la saison 2014**

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 oeil latéral.

o Ne doit pas toucher le dioptré en position de tir

Le règlement FSCF 2014 sera appliqué dans son intégralité

COMMANDEMENT

10 M

PRECISION

FSCF 01/2014

10M PRECISION

H-15 Appel des athlètes aux postes de tir.

« **BONJOUR, VOUS ALLEZ TIRER LE CHAMPIONNAT....** »

« **VOUS ETES AUTORISER A SORTIR VOS ARMES** »

(Autorisation d'enlever le drapeau de sécurité "DS"), et à effectuer des tirs à sec et visées.

SI **PAS DE DS = MOINS 2** sur la première cible

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

H DEBUT DE PREPARATION ET ESSAIS

30 secondes

FIN DE LA PREPARATION ET ESSAIS

H+15 Sur cibles papier : match en 60 coups :

1h30min,

match en 40 coups : 1h

"TIREZ (top début de match) "

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

FIN "STOP" "DÉCHARGEZ".

"VERIFIEZ si DS ET RANGEZ VOS ARMES"

(1) CONSIGNES POUR LES Tireurs

Pour la carabine et le pistolet, le comptage se fait au point entier.

Vérifiez à nouveau l'exactitude des renseignements portés sur votre fiche planning et inscrivez le numéro du premier et du dernier carton sur la FP. Les fiches seront ramassées par l'arbitre qui vérifiera les numéros du poste de l'athlète.

Surclassement

Equipe

Le club

Vous êtes responsable de vos cartons et vous devez en vérifier le nombre et la numérotation avant le début du match (Attention si vous tirez par équipe, le nombre de carton peut changer). Les cartons doivent être tirés dans l'ordre et remis en fin de match (ou en fin de série).

Vous devez tirer 1 ou 2 plomb par carton. Si vous tirez au-delà du nombre demandé, sur le même carton, vous devez laisser vierge ou diminué d'un plomb sur le carton suivant. Cette erreur sera tolérée deux fois avant pénalité.

Si vous avez tiré 2 plombs ensemble, prévenez l'arbitre. (Annulation du plomb le plus faible, cela

deux fois maximum), au-delà il sera compté comme 2 plombs par carton.

Le TIR A SEC (Action sur la détente SANS déclenchement de la charge propulsive) est autorisé pendant le match. Après mise en place du premier carton de match, tout déclenchement de la charge sans que le plomb n'atteigne la cible (qu'il ait été introduit ou non dans le canon) sera compté ZÉRO.

En cours de match ou à la fin de votre tir, vous pouvez vous absenter après autorisation de l'arbitre. Pendant le tir, évitez de vous déplacer ou de parler pour ne pas gêner vos voisins.

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)

Les téléphones portables doivent être coupés.

Les flashes sont interdits jusqu'à la fin de la compétition

Sécurité du tir

L'arme est sortie après autorisation de l'arbitre

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

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

□ Lors du reposé d'une arme pour quitter le poste de tir ou lorsque le tir est terminé, elle doit être déchargée avec la culasse ou le mécanisme de chargement ouvert et un drapeau de sécurité inséré.

ERREURS DE TIR

Inscrire les erreurs sur la cible (papier) pour en informer le contrôle des points

- Tir avant le temps de préparation et essais : si la sécurité est en jeu le tireur peut être disqualifié, dans le cas contraire **TIR PRÉMATURÉ = ZERO** sur la 1ère cible
- Tir après la fin de match : **TIR TARDIF = ZERO** sur la dernière cible de match
- Cible manquée ou tir croisé : **TIR MANQUE = ZERO** sur la cible de match
- Départ de gaz sans plomb avant le temps de préparation et essais : **AVERTISSEMENT** pour la première fois **PUIS = MOINS 2** sur le coup de la plus basse valeur de la première série
- Tir d'essai sur cible de match du voisin : **ESSAI CROISE = MOINS 2** sur la première cible de match.

INTERRUPTIONS DE TIR

- Bonification de temps égale à l'interruption (+ 1 min si 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 min si changement de poste

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.
- Vêtements et chaussures des pistoliers : vérifiés au pas de tir.

- 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 prend le match suivant s'il y a de la place, ou il tire dans cette série, Essais illimité, avec comme temps max jusqu'à la série suivant des H-15
- 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.
- 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.

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

H-5 "DEBUT DE PREPARATION"

Vous avez 3 minutes de tir de réglage sur la cible de précision (en l'absence de rameneurs, 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 débloquer 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" : il n'est possible de répéter qu'**une seule fois** une série. En "Vitesse" : dans la série répétée, un touché ne peut être compté sur une cible manquée en premier mais un manqué peut être compté sur une cible touchée en premier (cela revient à compter le résultat le plus mauvais sur chaque cible dans les 2 séries). En "Standard" : la série sera répétée sur une cible neuve. Le résultat sera le total des 5 plus basses valeurs sur les 2 cibles.

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).

COMMANDEMENT

25 MET

GROS CALIBRE

FSCF 01/2014

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** »

(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 qui vérifiera les numéros d'arme ainsi que votre habillement.**

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.

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 et contrôle 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.

Compléter une série après incident n'est permis qu'une fois, soit une série de 5 balles MAX.

Incident aux essais

L'incident 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 ou il se produit et non après la fin de série.

Arme cassée

Il sera accordé au tireur un maximum de 15mn pour réparer ou remplacer son pistolet et reprendre la compétition en cours ou tirer dans une série ultérieure. Une série d'essai sera accordée avant la reprise du tir.

Interruptions de tir

Si l'interruption a dépassé 15 minutes, il pourra reprendre le Tir, ou tirer la fin du match dans la série suivante, suivant les instructions de l'arbitre.

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.

Réclamation non justifiée: autorisé à tirer la série avec une pénalité de 2 pts.

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 manquer (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 (attention aux balles PC qui arrivent en 2 morceaux) sur la cible, les impacts les meilleurs seront annulés pour rétablir le nombre prévu. Deux points devront également être retirés pour chaque coup supplémentaire (si plus de 5 coups)

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

Annonce 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 jugés 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 sûr qu'il sera bien entendu

COMMANDEMENT

25 M

ARMES

ANCIENNES

PISTOLET 25M ARMES ANCIENNES

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 révolvers 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 « commencez le tir » (2 coups de sifflet). |
| • « Cessez le tir temporairement » (série de coups de sifflets brefs). |
| • « Cessez le tir » (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 pulvérin),
- 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.

Discipline :

Kuchenreuteur Arme de poing Mono coup

Mariette Arme de poing 6 coups

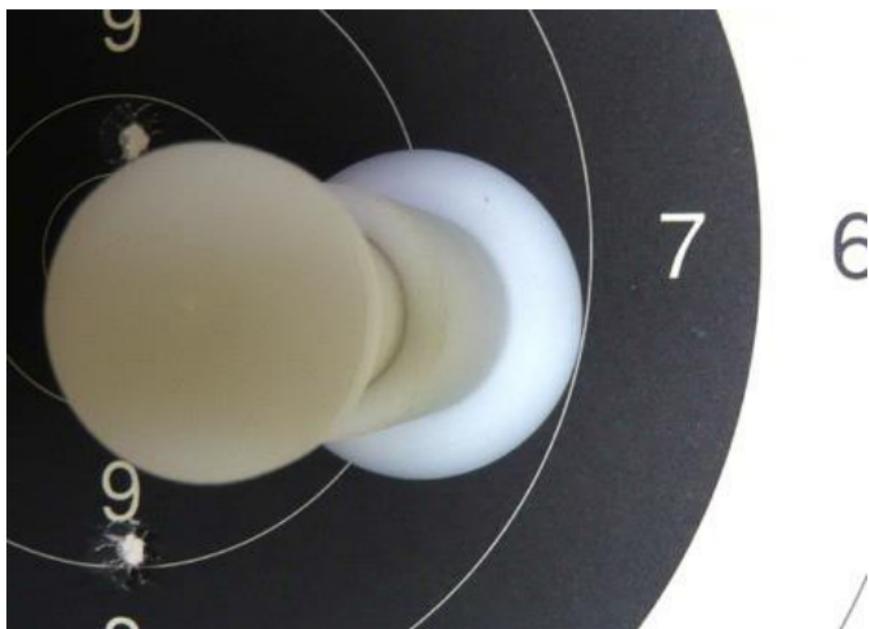
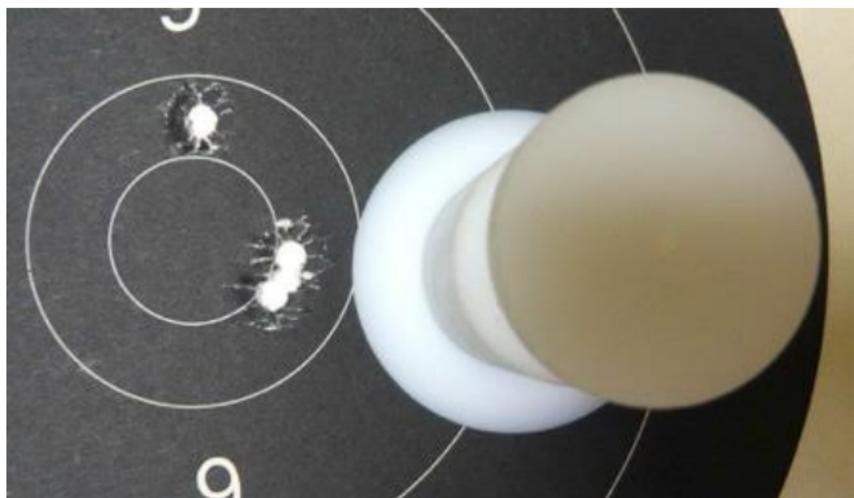
Cominazzo Arme de poing Amorçage Cailloux

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

Est-ce un 8 ou un 9?

Jaugeons-le!





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 :

1h45 pour 60 coups couché

2h00 pour 60 coups pistolet

3h00 pour le cumul 60 20debout 20 genou

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 5 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 autorisation et contrôle de l'arbitre.**
- **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**

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 doivent être enregistrés comme manqués pour celui qui les tire.
- Si un tireur déclare la réception d'un tir croisé :

Principe de base :

- Le tireur accepte le tir croisé reçu : le tir lui est compté et il ne tire donc que 59 coups.
- Le tireur refuse le tir croisé :

Le carton est annulé et l'arbitre lui donne un carton supplémentaire (Une seul fois sinon moins 2 par carton supplémentaire).

Tir sur cible d'essai en cours de match

Inscrire **ZÉRO** sur la cible de match correspondante

Tir d'essai sur cible de match du voisin

Inscrire **ESSAI CROISÉ = MOINS 2** sur la première cible de match.

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'

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 supérieur à 49 ans soit à partir de 50 ans
- 2) Pas de tir 10m
- 3) Le tir 50m se fait en position debout
- 4) Le Tir POSE se tir dans le cadre des Championnats du Départementaux, Régionaux et Nationaux.

Les règles spécifiques sont décrites dans ce document.

Ce règlement est susceptible d'évoluer en fonction de l'expérience.

Règles communes :

1) Classements :

- Catégories: Femmes et Hommes
- Catégorie d'âges: D3 et S3 (≥ 50 ans)
- Classement individuel : Pistolet et Carabine par discipline
- Classement équipe:

Une équipe est constituée de 3 tireurs par club.

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

2) Tenue vestimentaire :

- Le tir s'effectuera en tenue libre au choix des tireurs ; **tout sauf tenu et chaussures de tir.**
- 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 (sckotch 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.

Programme de tir

- 30 plombs de match à tirer en 45 minutes maximum, plus 15 min d'essais

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, feront partie d'un classement spécifique, mais ne feront pas partie du classement par équipe

Programme de tir

30 balles de match à tirer en 60 minutes maximum, essais illimités compris dans le temps de match.

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 posera son arme au sol avec un drapeau de sécurité engagé.

Les consignes de sécurités, surtout concernant le déplacement des armes, devra être impérativement respecté !