



REGLEMENT ÉCOLES DE TIR
CARABINE – PISTOLET – CIBLE MOBILE
PLATEAUX – ARBALETE FIELD
2017

Adopté par la CNS écoles de tir le 7 octobre 2017.

En cas d'erreur, veuillez adresser un mail au président de la CNS écoles de tir : jvaillepetit@fftir.org

Fédération Française de Tir 38 Rue Brunel 75017 PARIS Tél. : +33 (0)1 58 05 45 45 Fax : +33 (0)1 55 37 99 93

Vous pouvez consulter la dernière version de ce document sur le site de la Fédération Française de Tir : <http://www.fftir.org>

TABLE DES MATIERES

1.	CARABINE ET PISTOLET	1
1.1	REGLES GENERALES	1
1.1.1	SECURITE	1
1.1.2	CONTRÔLE DES ARMES ET EQUIPEMENTS	1
1.1.3	CIBLES	1
1.1.3.1	CARABINE, CARABINE 3X10 ET PISTOLET	1
1.1.3.2	PISTOLET VITESSE (3/7).....	1
1.1.4	PERIODE D'INSTALLATION ET AIDE EXTERIEURE	2
1.1.5	ESSAIS	2
1.1.6	BARRAGE	2
1.1.7	NOMBRE DE COUPS	2
1.1.8	SURCLASSEMENT	2
1.1.9	ESTRADE	2
1.1.10	MARQUAGES AU SOL	2
1.1.11	COMPTAGE DES POINTS	2
1.1.12	CODE VESTIMENTAIRE	3
1.1.13	MUSIQUE	3
1.2	EPREUVES SUR BLOC RESSORT	4
1.2.1	CATEGORIES D'AGE	4
1.2.2	TEMPS DE TIR	4
1.2.3	EQUIPEMENT	4
1.2.4	POSITION	4
1.2.4.1	CARABINE	5
1.2.4.2	PISTOLET	5
1.3	EPREUVES AVEC SUPPORT A ASSISTANCE MODULABLE	6
1.3.1	CATEGORIES D'AGE	6
1.3.2	TEMPS DE TIR	6
1.3.3	EQUIPEMENT	6
1.3.4	SUPPORT A ASSISTANCE MODULABLE.....	6
1.3.4.1	DESCRIPTION DU SUPPORT A ASSISTANCE MODULABLE	6
1.3.4.2	METHODE DE CONTROLE	6
1.3.5	POSITION	7
1.3.5.1	CARABINE	7
1.3.5.2	PISTOLET	7
1.4	EPREUVES DEBOUT SANS APPUI.....	8
1.4.1	CATEGORIES D'AGE	8
1.4.2	TEMPS DE TIR	8
1.4.3	EQUIPEMENT	8
1.4.4	POSITION CARABINE ET PISTOLET	8
1.4.4.1	POSITION CARABINE	8
1.5	“CARABINE TROIS POSITIONS 10 METRES” (3X10)	9
1.5.1	CATEGORIES D'AGE	9
1.5.2	TEMPS DE TIR	9
1.5.3	EQUIPEMENT	9
1.5.4	POSITIONS DE TIR	9
1.5.5	AIDE EXTERIEURE	9
1.6	“PISTOLET 30 COUPS VITESSE” 3/7	10

1.6.1	CATEGORIES D'AGE	10
1.6.2	TEMPS DE TIR	10
1.6.3	EQUIPEMENT	10
1.6.4	POSITION DE TIR	10
1.6.5	DEROULEMENT DE LA COMPETITION	10
1.6.6	COMPTAGE DES POINTS	10
1.6.7	INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT.....	11
1.6.8	BARRAGES	11
1.7	PISTOLET VITESSE 5 CIBLES BASCULANTES	12
1.7.1	CATEGORIES D'AGE	12
1.7.2	CIBLES	12
1.7.3	TEMPS DE TIR	12
1.7.4	EQUIPEMENT	12
1.7.5	DEROULEMENT DE LA COMPETITION	12
1.7.6	INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT.....	13
1.7.7	GENE DE L'ATHLETE.....	13
1.7.8	BARRAGE / FINALE.....	13
1.7.8.1	BARRAGE.....	13
1.7.8.2	FINALE	13
2.	CIBLE MOBILE.....	14
2.1	RÈGLES GÉNÉRALES	14
2.1.1	SÉCURITÉ	14
2.1.2	CONTRÔLE DES ARMES ET ÉQUIPEMENTS	14
2.1.3	CIBLES	15
2.1.4	PÉRIODE DE PRÉPARATION	15
2.1.5	POSITION DE TIR	15
2.2	CIBLE MOBILE.....	15
2.2.1	REGLES SPECIFIQUES.....	15
2.3	CIBLE MOBILE 30 COUPS VITESSE LENTE	15
2.3.1	CATEGORIES D'AGE	15
2.3.2	DEROULEMENT DE LA COMPETITION	15
2.4	CIBLE MOBILE 40 COUPS (20+20).....	16
2.4.1	CATEGORIES D'AGE	16
2.4.2	DEROULEMENT DE LA COMPETITION	16
2.5	BARRAGES.....	16
3.	PLATEAUX	17
3.1	REGLES GENERALES	17
3.1.1	SECURITE	17
3.1.2	PROGRAMME ET DEROULEMENT DE LA COMPETITION.....	17
3.1.3	INSTALLATIONS.....	17
3.1.4	ARMES, MUNITIONS ET EQUIPEMENTS	17
3.1.5	ARBITRAGE.....	17
3.2	EPREUVE SPECIFIQUE « BENJAMINS ».....	18
3.2.1	INSTALLATION.....	18
3.2.2	DEROULEMENT DE LA COMPETITION	19
3.3	EPREUVE SPECIFIQUE « MINIMES ».....	20
3.3.1	INSTALLATION.....	20

3.3.2	DEROULEMENT DE LA COMPETITION	21
3.4	EPREUVE SPECIFIQUE « CADETS ».....	22
3.4.1	INSTALLATION.....	22
3.4.2	DEROULEMENT DE LA COMPETITION	22
3.5	BARRAGES.....	26
3.5.1	INDIVIDUEL	26
3.5.1.1	CATEGORIE BENJAMIN	26
3.5.1.2	CATEGORIE MINIME	26
3.5.1.3	CATEGORIE CADET.....	26
3.5.2	EQUIPES.....	26
3.6	PENALITES.....	26
4.	ARBALETE FIELD 10 METRES.....	27
4.1	REGLES GENERALES	27
4.1.1	LA SECURITE	27
4.1.2	CATEGORIES D'AGE	27
4.1.3	EQUIPEMENT	27
4.1.4	BLASONS	27
4.1.5	ARMEMENT ET CHARGEMENT DE L'ARME.....	28
4.2	DEROULEMENT DE LA COMPETITION.....	28
4.3	DECOMPTE DES POINTS.....	28
5.	TABLEAU RECAPITULATIF.....	29
5.1	CIBLE.....	29
5.2	PLATEAU.....	30

LISTE DES FIGURES

FIGURE 1: CIBLE PISTOLET VITESSE 3/7.....	1
FIGURE 2: BLOC RESSORT	4
FIGURE 3: POSITION DE L'ATHLETE CARABINE.....	5
FIGURE 4: POSITION DE L'ATHLETE PISTOLET.....	5
FIGURE 5: SUPPORTS A ASSISTANCE MODULABLE.....	7
FIGURE 6: TABLE 3X10	9
FIGURE 7: POSITION « PRÊT ».....	10
FIGURE 8: CIBLERIE VITESSE 5 CIBLES.....	12
FIGURE 9: REPERE SUR LA VESTE DE TIR.....	14
FIGURE 10: POSITION « PRÊT ».....	14
FIGURE 11: CIBLE « CIBLE MOBILE ».....	15
FIGURE 12: EPREUVE SPÉCIFIQUE BENJAMINS	18
FIGURE 13: PAS DE TIR « MINIMES ».....	20
FIGURE 14: PAS DE TIR « CADET» SKEET OLYMPIQUE.....	22
FIGURE 15: PAS DE TIR « CADETS» SUR LANCEUR AUTOMATIQUE MULTIDIRECTIONNEL.....	23
FIGURE 16: PAS DE TIR « CADETS » SUR FOSSE UNIVERSELLE	24
FIGURE 17: PAS DE TIR « CADETS » SUR FOSSE OLYMPIQUE.....	25

1. CARABINE ET PISTOLET

1.1 REGLES GENERALES

1.1.1 SECURITE

- ◆ La sécurité impose que les armes soient toujours manipulées avec un maximum de précaution.
- ◆ Pendant la compétition, les armes ne doivent jamais être retirées du pas de tir sans autorisation d'un Juge-Arbitre.
- ◆ Voir règles ISSF RTG article 6.2 Sécurité.
- ◆ **Dans le cadre de l'utilisation de l'arme avec un support, le pontet doit être FERMÉ (catégories Poussins et Benjamins).**
- ◆ Drapeau de sécurité : ajout du drapeau de sécurité dès la sortie de l'arme de sa boîte de transport et il devra être inséré à chaque sortie du pas de tir de l'athlète, **et lorsque celui-ci est assis sur sa chaise.**

1.1.2 CONTRÔLE DES ARMES ET EQUIPEMENTS

- ◆ Les armes doivent être conformes au règlement ISSF (RT carabine, pistolet).
- ◆ Les équipements (vêtements, chaussures, gants), doivent être présentés au contrôle pour vérification de la conformité suivant les règlements ISSF.
- ◆ Les blocs ressorts et les supports à assistance modulables seront contrôlés sur le pas de tir.
- ◆ Tout ce qui n'est pas défini dans les règlements ISSF et/ou école de tir est interdit.
- ◆ Le contrôle des armes et équipements est obligatoire pour toutes les disciplines et catégories.

1.1.3 CIBLES

1.1.3.1 CARABINE, CARABINE 3X10 ET PISTOLET

- ◆ Cibles utilisées :
Cibles ISSF 10 mètres (voir règles ISSF RTG articles 6.3.4.3 cible carabine et 6.3.4.6 cible pistolet).

1.1.3.2 PISTOLET VITESSE (3/7)

- ◆ Cibles utilisées :
Diamètre en cm des zones et approximation des mesures

Mouche	10	9	8	7	6	5
1,25	2,5	5,1	7,7	10,3	12,9	15,5

Diamètre total du visuel = 15,5 cm [du 5 au 10 inclus (avec mouche)]



FIGURE 1: CIBLE PISTOLET VITESSE 3/7

- ◆ Jauge : la jauge intérieure sera utilisée (diamètre 4.5).

1.1.4 PERIODE D'INSTALLATION ET AIDE EXTERIEURE

- ◆ Pour son installation au poste de tir, l'athlète peut disposer au maximum de **15 min** (pour toutes les épreuves de précision carabine et pistolet) **avant le début du temps de préparation et essais de 10 min**. Il peut être assisté de son entraîneur.
- ◆ Les Juges-Arbitres contrôlent la conformité du support à assistance modulable.
- ◆ Une fois le tir commencé, le règlement est strictement appliqué (voir règle ISSF RTG article 6.11.1).
- ◆ **Le coaching durant la compétition est interdit et peut être pénalisé. L'athlète pourra communiquer avec l'entraîneur après autorisation de l'arbitre du pas de tir. Afin que la conversation ne gêne pas les autres compétiteurs, elle se déroulera en dehors du pas de tir.**

1.1.5 ESSAIS

- ◆ Carabine et pistolet
 - Pour toutes les catégories, les essais sont illimités pendant la période de préparation et essais de 10 min. Annonce des 30 s avant la fin des 10 min puis « *STOP* ».
- ◆ Carabine 3x10
 - Les essais sont illimités et s'effectuent dans chaque position avant le premier coup de match.
- ◆ Pistolet vitesse (3/7) et pistolet vitesse (5 cibles basculantes)
 - 1 série de 5 coups d'essais avant le début du match.

1.1.6 BARRAGE

- ◆ Les règles ISSF sont appliquées pour les classements individuels et par équipes (voir règles ISSF RTG 6.15.1 et **6.15.5, la règle 6.15.1.a ne s'applique pas**).

1.1.7 NOMBRE DE COUPS

- ◆ Toutes les épreuves se tirent sur 30 coups sauf pour les épreuves Pistolet précision et Carabine précision qui se tirent sur 40 coups dans les catégories Minime fille et Minime garçons.
- ◆ Nombre de coups par cible lors des compétitions de la Gestion Sportive = UN (1) plomb.

1.1.8 SURCLASSEMENT

- ◆ Le surclassement en école de tir est **INTERDIT** (voir Gestion Sportive § A.1.5 Surclassements).

1.1.9 ESTRADE

- ◆ En cas de nécessité, l'athlète peut utiliser une « estrade » personnelle, d'une hauteur maximale de 20 centimètres, sans aucun ajout d'antidérapant. Les pieds de l'athlète doivent être positionnés conformément au règlement ISSF.
- ◆ Autorisée pour toutes les catégories dans les disciplines suivantes :
 - Carabine et pistolet précision,
 - Carabine 3x10 pour la position « debout »,
 - Pistolet 3/7 et Vitesse.

1.1.10 MARQUAGES AU SOL

- ◆ **Les marquages au sol, quels qu'ils soient, ne sont plus autorisés. Un mètre (ou une règle graduée) pourra être posé(e) sur le sol, de même que des cartons. L'utilisation d'adhésifs est strictement INTERDITE.**

1.1.11 COMPTAGE DES POINTS

- ◆ Pour la carabine précision, les points seront comptés au 1/10^{ème} et la règle des barrages de l'ISSF sera appliquée.

1.1.12 CODE VESTIMENTAIRE

- ◆ Le code vestimentaire de la F.F.Tir s'applique intégralement aux écoles de tir, décrit dans la gestion sportive nationale.
- ◆ Les sandales (hors tongs), les épaules nues sont autorisées.
- ◆ Les shorts et jupes sont autorisés à condition que leur longueur ne soit pas inférieure aux doigts tendus le long du corps. La règle ISSF Carabine 7.5.1.3 ne s'applique pas.

**1.1.13 MUSIQUE**

- ◆ La diffusion de musique pendant les compétitions est laissée à l'appréciation de la ligue régionale ou du comité départemental pour leurs échelons respectifs.
- ◆ **Il n'y aura pas de musique pendant les épreuves du Championnat de France des écoles de tir.**

1.2 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 pistolier, dans un souci de travailler correctement la visée et le lâcher.

1.2.1 CATEGORIES D'AGE

- ◆ Poussins filles et garçons.

1.2.2 TEMPS DE TIR

- ◆ 10 min de préparation et d'essais « STOP » (**annonce des 30 dernières secondes**).
- ◆ 40 min de match (tous types de cibles).

1.2.3 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 (voir règle ISSF RT, Carabine 7.5.6).

1.2.4 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 Écoles 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 ce soit, n'est autorisé (exemple : planchette).

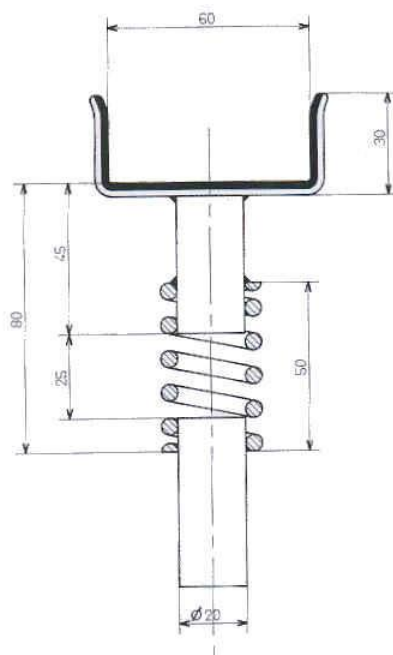


FIGURE 2: BLOC RESSORT

1.2.4.1 CARABINE

- ◆ Position debout « semblable à celle de l'athlète carabine debout ».



FIGURE 3: POSITION DE L'ATHLETE CARABINE

- ◆ L'arme est tenue à 2 mains d'une façon semblable à celle de « l'athlète carabine debout » (voir règle ISSF RT, carabine, article 7.6.1.3).
- ◆ La main gauche (pour un droitier) doit se placer entre le pontet et le bloc ressort sans aucun contact avec ce dernier.
- ◆ Il est strictement interdit de superposer les 2 mains sur la poignée pistolet de la carabine.
- ◆ Casquette ou visière (voir règle ISSF RT, carabine, article 7.5.8.8).
- ◆ Tout élément additionnel et tout dispositif tendant à apporter un avantage sont prohibés (voir règle ISSF RTG, article 6.7.4.2).

1.2.4.2 PISTOLET

- ◆ Position debout.



FIGURE 4: POSITION DE L'ATHLETE PISTOLET

- ◆ 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 (voir règle ISSF RTG, article 6.7.4.2).

1.3 EPREUVES AVEC SUPPORT A ASSISTANCE MODULABLE

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

1.3.1 CATEGORIES D'AGE

- ◆ Benjamins filles et garçons.

1.3.2 TEMPS DE TIR

- ◆ 10 min de préparation et d'essais « STOP » (**annonce des 30 dernières secondes**).
- ◆ 40 min de match (tous types de cibles).

1.3.3 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 (voir règle ISSF RT, Carabine 7.5.6).

1.3.4 SUPPORT A ASSISTANCE MODULABLE

- ◆ Le support à assistance modulable est obligatoire.

1.3.4.1 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 10 mm, 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.
- ◆ 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.

1.3.4.2 METHODE DE CONTROLE

1.3.4.2.1 CARABINE

- ◆ 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 contrepoids du support.
 - Pour que le support soit réglementaire, l'arme doit être entraînée vers le bas.

1.3.4.2.2 PISTOLET

- ◆ 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.

1.3.5 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 (voir figure 5).
- ◆ Aucune partie du corps ne doit toucher la table.

1.3.5.1 CARABINE

- ◆ Il est strictement interdit de superposer les 2 mains sur la poignée pistolet de la 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 (voir règle ISSF RTG, article 6.7.4.2).
- ◆ **Casquette ou visière (voir règle ISSF RT, carabine, article 7.5.8.8).**

1.3.5.2 PISTOLET

- ◆ Tout élément additionnel et tout dispositif tendant à apporter un avantage sont prohibés (voir règle ISSF RTG, article 6.7.4.2).
- ◆ **Le crochet de l'assistance modulable ne doit pas être inséré entre la bouteille et les contrepoids.**
- ◆ **L'arme ne doit pas être coincée entre le pontet, le crochet de l'assistance modulable et la bouteille, par contre le pontet peut toucher le crochet de l'assistance modulable.**
- ◆ L'arme doit être libre sans maintien.
- ◆ Le pistolet doit pouvoir glisser librement dans l'axe du canon lorsqu'il est en appui sur le support.
- ◆ La cartouche doit rester dans son état d'origine. Aucun ajout de quelque nature que ce soit n'est autorisé.

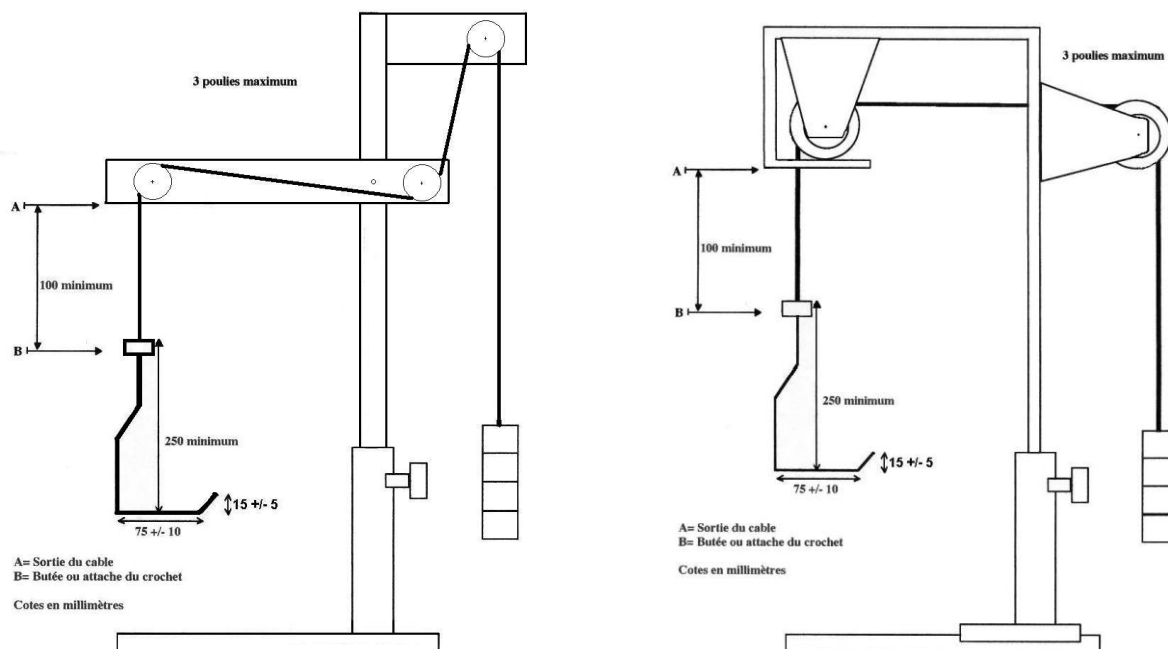


FIGURE 5: SUPPORTS A ASSISTANCE MODULABLE

1.4 EPREUVES DEBOUT SANS APPUI

1.4.1 CATEGORIES D'AGE

- ◆ Minimales filles et garçons

1.4.2 TEMPS DE TIR

- ◆ 10 min de préparation et d'essais « STOP » (**annonce des 30 dernières secondes**).
- ◆ 50 min de match (cibles électroniques) ou 60 min de match (cibles « papier »).

1.4.3 EQUIPEMENT

- ◆ Conforme aux règlements ISSF.

1.4.4 POSITION CARABINE ET PISTOLET

- ◆ Application du règlement (voir règles ISSF RT, carabine : article 7.6.1.3, et pistolet : article 8.7.1).

1.4.4.1 POSITION CARABINE

- ◆ La main droite ne doit pas toucher la main ou le bras gauche, **ni la manche gauche de la veste de tir** ou inversement (voir règle ISSF RT carabine 7.6.1.3.j).
- ◆ **Casquette ou visière (voir règle ISSF RT, carabine, article 7.5.8.8).**

1.5 “CARABINE TROIS POSITIONS 10 METRES” (3X10)

1.5.1 CATEGORIES D’AGE

- ◆ Minimales filles et garçons.

1.5.2 TEMPS DE TIR

- ◆ 15 min pour l’installation et la préparation (aucun tir). Il peut être assisté de son entraîneur.
- ◆ Position « genou » = **15** min (les essais inclus)
- ◆ Position « couché » = **15** min (les essais inclus)
- ◆ Position « debout » = **20** min (les essais inclus)
- ◆ Les athlètes doivent terminer le tir en position « genou » avant de commencer la position « couché » et finir le tir « couché » avant de commencer la position « debout ».
- ◆ Le temps maximum accordé pour changer de position est de 10 min (ce temps débutera à la fin du tir du dernier athlète).

1.5.3 EQUIPEMENT

- ◆ Conforme au règlement ISSF.
- ◆ Utilisation de la table de tir 3x10 selon schéma (voir figure 6).
- ◆ Le championnat de France 3x10 se tirera sur cibles électroniques. Lors des échelons de qualifications, des cibles électroniques ou « papier » pourront être utilisées.

1.5.4 POSITIONS DE TIR

- ◆ Application du règlement ISSF (voir règle ISSF RT, Carabine articles 7.6.1.1, 7.6.1.2, 7.6.1.3).
- ◆ En position « couché » la table est en position haute, en position basse pour le « genou ».
- ◆ La main droite ne doit pas toucher la main ou le bras gauche, **ni la manche gauche de la veste de tir** ou inversement (voir règle ISSF RT carabine 7.6.1.3.j).
- ◆ **Casquette ou visière (voir règle ISSF RT, carabine, article 7.5.8.8).**
- ◆ **Concernant les athlètes de grande taille en position couché : une SEULE chaussure pourra se trouver en dehors de la table et être en contact avec le bord de la table.**

1.5.5 AIDE EXTERIEURE

- ◆ **Dans toutes les épreuves des écoles de tir, le coaching est interdit.**
- ◆ Toutefois, reste autorisé, le changement des cibles par une tierce personne pour les positions « couché » et « genou ».
- ◆ La tierce personne et l’athlète **NE DOIVENT PAS PARLER** ensemble (**pendant les essais et le match**).
- ◆ La tierce personne devra se positionner à l’arrière de la table après changement du carton, lors de l’utilisation de cible « papier » et ne sera présente que lors des changements de positions pour les cibles électroniques.
- ◆ **Pendant les changements de positions, la tierce personne peut intervenir sur l’arme, l’équipement et aider l’athlète, y compris verbalement.**

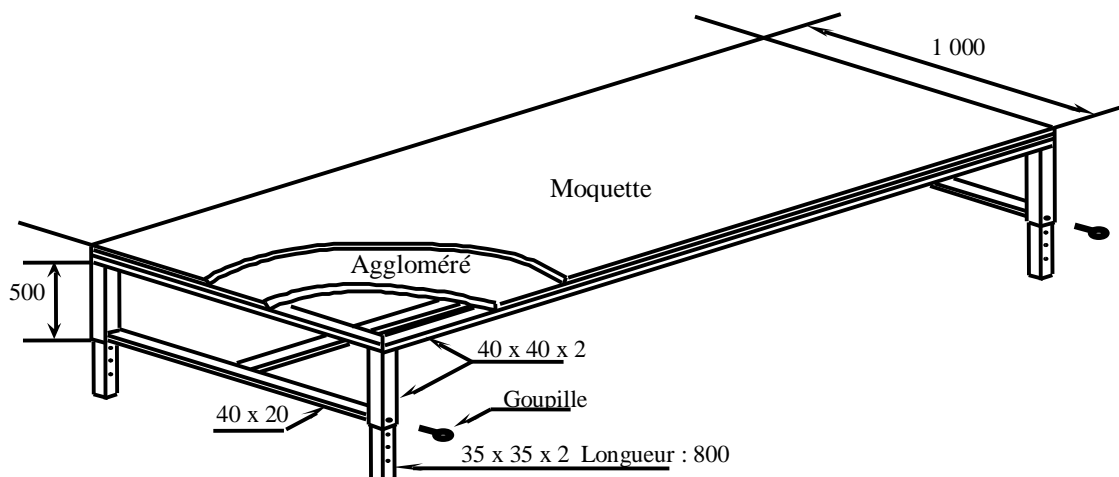


FIGURE 6: TABLE 3X10

1.6 “PISTOLET 30 COUPS VITESSE” 3/7

1.6.1 CATEGORIES D’AGE

- ◆ Minimales filles et garçons.

1.6.2 TEMPS DE TIR

- ◆ 1 série de 5 coups d’essais avant le début du match.
- ◆ Le match consiste en 30 coups de match tirés en 6 séries de 5 coups chacune.
- ◆ Apparition des cibles = 3 secondes, effacement des cibles = 7 secondes.

1.6.3 EQUIPEMENT

- ◆ Conforme au règlement ISSF (voir règle ISSF RT, pistolet à air 10 mètres).
- ◆ Le pistolet 5 coups (poids de détente à 500 grammes minimum).

1.6.4 POSITION DE TIR

- ◆ Application du règlement ISSF (voir règle ISSF RT, Pistolet, article 8.7.1)

N.B.: **Entre chaque disparition de cible, l’arme ne doit pas reposer sur la table de tir.** Avant l’apparition de la cible, le bras doit être obligatoirement en position « prêt », bras à 45° (voir règle ISSF RT Pistolet, article 8.7.2).

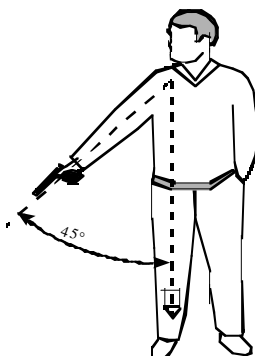


FIGURE 7: POSITION « PRÊT »

1.6.5 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

- ◆ Temps de préparation 3 min.
 - Les cibles sont de face.
 - Le tir à sec est autorisé.
- ◆ Commandements de tir : (phase « passe vitesse du 25 mètres, voir règle ISSF RT Pistolet, article 8.7.6.4) :
 - Chargez
 - **45** secondes
 - « ATTENTION » les cibles sont effacées et vont apparaître au maximum **7** secondes après.
 - Déchargez
 - **Arme en sécurité (chargeur posé en évidence sur la table de tir)**
 - Résultats

N.B: Le tir “au sifflet” sur cible fixe est autorisé.

1.6.6 COMPTAGE DES POINTS

- ◆ Les 5 coups de la série sont tirés dans la même cible.
- ◆ Les coups hors cibles sont comptés zéro (0).

- ◆ Les impacts dont la dimension horizontale est supérieure ou égale à **8 mm** (balais/coups ovalisés) sont comptés zéro (0).
- ◆ Pénalités pour infraction au règlement :
 - Tout impact dont la dimension ressemble à un « doublé » (2 plombs dans le même trou), sera retiré (plomb mis à l'envers dans la chambre de façon volontaire pour augmenter le diamètre du trou) et sanctionné :
 - A la 1^{ère} infraction (doublé volontaire) : d'un « avertissement » (carton jaune) (voir règle ISSF RTG, [article 6.12.6.1.a](#)).
 - A la 2^{ème} infraction (doublé volontaire) : d'une déduction de 2 points sur la série (carton vert) (voir règle ISSF RTG, [article 6.12.6.1.a](#)).
 - A la 3^{ème} infraction (doublé volontaire) : d'une disqualification (carton rouge), uniquement après décision du jury (voir règle ISSF RTG, [article 6.12.6.1.b](#)).

1.6.7 INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT

- ◆ Application du règlement ISSF (voir règle ISSF RT pistolet, article 8.9 épreuves 25m).

1.6.8 BARRAGES

- ◆ Pour les 3 premières places :
 - Une (1) série d'essais de 5 coups et Deux (2) séries de match de 5 coups chacune.
 - Si l'égalité persiste, une série de barrage de 5 coups supplémentaire.
 - Si l'égalité persiste encore, classement ex aequo.
- ◆ De la 4^{ème} à la 10^{ème} place
 - Les barrages sont effectués en remontant les séries de 10 coups, puis,
 - Si l'égalité persiste, au nombre de 10, 9, etc.
 - Les athlètes seront classés ex aequo par ordre alphabétique.

1.7 PISTOLET VITESSE 5 CIBLES BASCULANTES

But : Découverte des tirs de vitesse et apprentissage du geste technique spécifique de la VO.

1.7.1 CATEGORIES D'AGE

- ◆ Minimales filles et garçons.

1.7.2 CIBLES

- ◆ Le diamètre du visuel de couleur noire est de 59,5 mm.
- ◆ Le diamètre de l'ouverture (trou) est de 50 mm.
- ◆ Les cibles peuvent être utilisées avec un dispositif de chronométrage et de verrouillage électronique (avec une lampe de signalisation) qui bloque les cibles avant « TIR » et après « STOP ».
- ◆ Le chronométrage peut aussi être effectué manuellement.

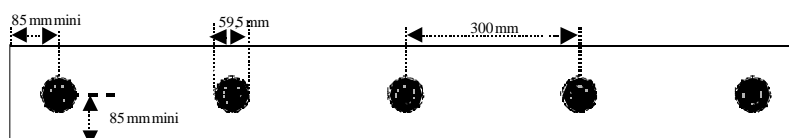


FIGURE 8: CIBLERIE VITESSE 5 CIBLES

1.7.3 TEMPS DE TIR

- ◆ Temps d'installation 5 min.
- ◆ Temps de Préparation et d'Essais 3 min. (Des cibles papier Pistolet 10 m doivent être mises en place avant la compétition pour que les athlètes puissent régler leurs appareils de visée et faire des tirs d'essais).
- ◆ 1 série de 5 coups d'essais avant le début du match en 10 s.
- ◆ Le match consiste en 30 coups de compétition tirés en 6 séries de 5 coups chacune en 10 s.

1.7.4 EQUIPEMENT

- ◆ Conforme au règlement ISSF (voir règles ISSF, Programme Sport pour tous, Pistolet à air 10 mètres 5 coups article 1.2).
- ◆ Il doit être conforme au règlement (voir règle ISSF RT Pistolet, article 8.4).

1.7.5 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

- ◆ Avant chaque série, l'athlète doit abaisser son bras à 45°.
- ◆ Application du règlement ISSF (voir règles ISSF, Programme Sport pour tous, Pistolet à air 10 mètres 5 coups articles 1.4.1 à 1.4.6 et 1.5 à 1.5.3).
- ◆ Déroulement de la compétition :
 - Quand le commandement « **CHARGEZ** » est donné, l'athlète doit se préparer dans le temps de **45 s**.
 - Quand le temps de **45** secondes est passé, l'athlète prend la position d'attente avec le bras à 45° et le juge-arbitre annonce :

❖ Cibles sans contrôle électronique :

« ATTENTION » (le temps sera contrôlé au chronomètre)	Le commandement « TIR » est le signal de début de tir. « TIR » sera annoncé 7s après « ATTENTION »
Après 10 secondes « STOP »	Les tirs après « STOP » sont comptés zéro.

❖ Cibles avec contrôle électronique :

« ATTENTION »	La lumière rouge s'allume et bloque les cibles.
« TIR » sera annoncé 7s après « ATTENTION »	Au commandement « TIR », la lumière rouge s'éteint et donne le signal du tir (les cibles sont débloquées).
Après 10 secondes.	La lumière rouge s'allume et bloque les cibles.

- ◆ Déchargez
- ◆ Arme en sécurité (chargeur posé en évidence sur la table de tir)
- ◆ Résultats

- ◆ Un « touché » est donné pour chaque cible qui tombe pendant les 10 s de tir.
- ◆ Un coup manqué ou tardif est compté zéro (0) (voir règles ISSF, Programme Sport pour tous, Pistolet à air 10 mètres 5 coups article 1.6.3 partiel).
- ◆ Tout coup tiré entre « CHARGEZ » et « ATTENTION » n'est pas pénalisé.
 - L'athlète recharge à 5 plombs et tire dans la série suivante (incident admis).
 - Cet incident n'est permis que 2 fois maximum pendant le match.
- ◆ En cas d'incident admissible, l'athlète est libre de conserver les points acquis ou de répéter la série.

1.7.6 INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT

- ◆ Application du règlement ISSF (voir règles ISSF, Programme Sport pour tous, Pistolet à air 10 mètres 5 coups articles 1.9 à 1.9.2).

1.7.7 GENE DE L'ATHLETE

- ◆ Application du règlement ISSF (voir règles ISSF, Programme Sport pour tous, Pistolet à air 10 mètres 5 coups article 1.8).

1.7.8 BARRAGE / FINALE

1.7.8.1 BARRAGE

- ◆ Pour les 8 premières places (en cas d'égalité avant finale, le barrage se fait sur la dernière série puis sur la 2^{ème} et enfin 1^{ère} série).
- ◆ Si l'égalité subsiste, un barrage est effectué entre les athlètes concernés.
 - Déroulement du barrage
 - 1 série d'essais en 10 secondes.
 - Séries de match en 10 secondes jusqu'à rupture de l'égalité.

1.7.8.2 FINALE

- ◆ Déroulement de la finale :
 - 3 min de préparation et tir sur cible papier.
 - Séries d'essais et de match en 10 secondes.

Chaque duel se gagne:

- En une manche gagnante (comme pour les barrages ISSF) aux 1er et 2ème tours.
- En deux manches gagnantes pour la petite finale et la grande finale.
- En cas d'égalité, une manche sera attribuée à chaque athlète.
- En cas d'égalité à la fin des 2 manches, le tir continuera jusqu'à rupture de cette égalité.

La finale se déroulera en 3 tours sur 8 postes, les athlètes seront placés selon leur classement.

1^{er} tour.

6°	3°	8°	1°	2°	7°	4°	5°
6°/3°		8°/1°		2°/7°		4°/5°	

Les 4 perdants du premier tour restent assis à leurs postes.

Ils seront classés au-delà de la 4^{ème} place en tenant compte du nombre total de cibles touchées au 1^{er} tour de finale puis du résultat du match de qualification si égalité.

2^{ème} tour.

Les 4 gagnants restent en place et sont opposés deux à deux afin de se qualifier pour la petite ou la grande finale.

3^{ème} tour.

Les 2 perdants du 2^{ème} tour disputent, sur leur poste, la petite finale pour le gain des 3^{ème} et 4^{ème} places. Les 2 gagnants du 2^{ème} tour disputent, sur leur poste, la finale pour le gain des 1^{ère} et 2^{ème} places.

2. CIBLE MOBILE

2.1 RÈGLES GÉNÉRALES

2.1.1 SÉCURITÉ

- ◆ Les armes doivent toujours être manipulées avec un maximum de précautions (voir règle ISSF RTG article 6.2).

2.1.2 CONTRÔLE DES ARMES ET ÉQUIPEMENTS

- ◆ Les armes doivent être conformes au règlement (voir règle ISSF RT, Cible Mobile article 10.4 à l'exception des points particuliers suivants) :
 - ◆ La lunette de visée doit avoir :
 - Un grossissement 4 maximum,
 - Un réticule libre,
 - Une longueur et un diamètre libres.
 - ◆ La veste de tir doit être présentée au contrôle pour vérification de la conformité suivant le règlement (voir règle ISSF RT, Cible Mobile article 10.5.1), elle est autorisée pour les benjamins et les minimes.
 - ◆ En cas de nécessité, l'athlète peut utiliser une « estrade » personnelle, hauteur maximum 20 centimètres pour toutes les catégories.

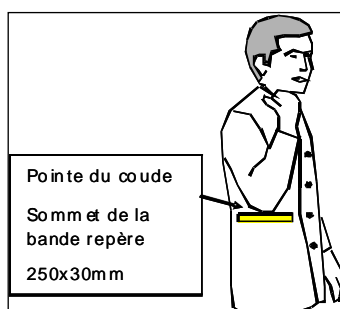


FIGURE 9: REPERE SUR LA VESTE DE TIR



FIGURE 10: POSITION « PRÊT »

2.1.3 CIBLES

- ◆ Cibles spécifiques école de tir utilisées :

Diamètre en mm des zones et approximation des mesures

10	9	8	7	6	5
8	15	22	29	36	43

Description : 1 visuel central zoné avec 2 pastilles noires zonées de part et d'autre du visuel.



FIGURE 11: CIBLE « CIBLE MOBILE »

- ◆ Jauge :
La jauge intérieure sera utilisée (diamètre 4.5)

2.1.4 PÉRIODE DE PRÉPARATION

- ◆ Un stand destiné à l'échauffement des athlètes est installé à proximité du stand cible mobile.
- ◆ Une fois le tir commencé, l'athlète peut être assisté de son entraîneur mais le Juge-Arbitre peut intervenir en cas d'abus.

2.1.5 POSITION DE TIR

- ◆ Application du règlement ISSF (voir règle ISSF RT, Cible Mobile, article 10.7.1).

2.2 CIBLE MOBILE

2.2.1 REGLES SPECIFIQUES

- ◆ Le règlement ISSF cible mobile (voir règles ISSF RT, Cible Mobile articles 10.7.1, 10.7.2 et 10.7.3) est applicable, à l'exception des règles spécifiques suivantes qui modifient les règles ISSF correspondantes.

2.3 CIBLE MOBILE 30 COUPS VITESSE LENTE

2.3.1 CATEGORIES D'AGE

- ◆ Benjamins filles et garçons confondus.

2.3.2 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

- ◆ 2 séries de 15 coups se décomposant de la façon suivante :
 - ⇒ 4 essais + 15 coups en vitesse lente, chacun en 5 secondes (+ 0,2 seconde),
 - ⇒ 4 essais + 15 coups en vitesse lente, chacun en 5 secondes (+ 0,2 seconde).
- ◆ Le temps autorisé entre chaque coup n'est pas limité, mais l'arbitre peut intervenir en cas d'abus.
- ◆ L'utilisation d'une estrade personnelle est autorisée.

2.4 CIBLE MOBILE 40 COUPS (20+20)

2.4.1 CATEGORIES D'AGE

- ◆ Minimales filles et garçons confondus.

2.4.2 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

- ◆ 2 séries de 20 coups se décomposant de la façon suivante :
 - ⇒ 4 essais + 20 coups en vitesse lente, chacun en 5 secondes (+ 0,2 seconde),
 - ⇒ 4 essais + 20 coups en vitesse rapide, chacun en 2,5 secondes (+ 0,2 seconde).
- ◆ Le temps autorisé entre chaque coup n'est pas limité, mais l'arbitre peut intervenir en cas d'abus.
- ◆ L'utilisation d'une estrade personnelle est autorisée.

2.5 BARRAGES

- ◆ Pour les 3 premières places, en cas d'égalité, un tir supplémentaire constitué par 2 essais (1 à gauche, 1 à droite) et 2 coups de compétition (1 à gauche, 1 à droite).
- ◆ Le barrage sera poursuivi jusqu'à rupture de l'égalité.
 - Pour la catégorie benjamin, le tir se déroulera en vitesse lente (5 secondes + 0,2 seconde).
 - Pour la catégorie minimale, le tir se déroulera en vitesse rapide (2,5 secondes + 0,2 seconde).
- ◆ A partir de la 4^{ème} place, application du règlement ISSF (voir règle ISSF RT, Cible Mobile, article 10.12.1.3, le nombre de mouches ne sera pas appliqué en France).

3. PLATEAUX

3.1 REGLES GENERALES

3.1.1 SECURITE

Les armes doivent être toujours manipulées avec un maximum de précautions (voir règle ISSF RT, plateau article 9.2.5).

3.1.2 PROGRAMME ET DEROULEMENT DE LA COMPETITION

L'épreuve « école de tir » plateaux se décompose en 3 parties :

- ◆ Épreuve Spécifique « BENJAMINS » (filles et garçons confondus).
- ◆ Épreuve Spécifique « MINIMES » (filles et garçons confondus).
- ◆ Épreuve Spécifique « CADETS » (filles et garçons confondus), elle-même divisée en 2 options : **Mini Skeet** ou **Mini Fosse**.

3.1.3 INSTALLATIONS

Les installations peuvent être temporaires (montées pour le championnat) ou permanentes (dans les associations).

3.1.4 ARMES, MUNITIONS ET EQUIPEMENTS

a) BENJAMINS

- ◆ Fusil à canon lisse classique ou SWING TRAP Calibre 12.
- ◆ Munitions : **Cartouches calibre 12 chargées de 21 grammes de plombs N° 7½ ou 9.**
- ◆ Les munitions sont fournies par la F.F.Tir.
- ◆ Une cartouche selon le règlement.

b) MINIMES :

- ◆ Fusil à canons lisses classique.
- ◆ Munitions : **Cartouches calibre 12 chargées de 21 grammes de plombs N° 7½ ou 9.**
- ◆ Les munitions sont fournies par la F.F.Tir.
- ◆ Une ou deux cartouches selon le règlement.

c) CADETS :

- ◆ Fusil à canons lisses classique
- ◆ Munitions : **Cartouches calibre 12 chargées de 21 grammes de plombs N° 7½ ou 9.**
- ◆ Les munitions sont fournies par la F.F.Tir.
- ◆ Une ou deux cartouches selon la discipline.

Le casque de protection auditive est obligatoire (non fourni par l'organisation).

Les protections oculaires sont fortement recommandées et obligatoires pour le mini-skeet (non fournies par l'organisation).

Le gilet de tir est obligatoire; de plus il doit comporter la bande réglementaire pour le mini-skeet.

Tenues vestimentaires : l'article 9.13.1 (ISSF RT Plateau) s'applique pour les compétitions en France. Sauf pour la longueur des shorts et jupes : voir l'article 1.1.12 du présent règlement.

3.1.5 ARBITRAGE

- ◆ L'arbitrage s'effectue selon les dispositions du règlement ISSF (FO/SO/DT) et écoles de tir.
- ◆ L'arbitre précise :
 - Le placement de l'arme en position d'attente.
 - Les situations d'incidents d'arme.

3.2 EPREUVE SPECIFIQUE « BENJAMINS »

3.2.1 INSTALLATION

- ◆ Un pas de tir de 3 postes A, B et C matérialisés par 3 plots d'un (1) m², placés à 10 mètres en arrière du lanceur.
- ◆ Le poste A est déporté de 2 mètres à gauche du lanceur (mesure prise de centre à centre à partir du poste B).
- ◆ Le poste B est placé dans l'axe du lanceur.
- ◆ Le poste C est déporté de 2 mètres à droite du lanceur (mesure prise de centre à centre à partir du poste B).

Réglages :

- ◆ Hauteur du plateau à 10m du lanceur : 3,50 m.
- ◆ Distance de retombée : **55 m.**
- ◆ Trajectoire fixe : plateau montant en face 0° par rapport à l'axe médian.

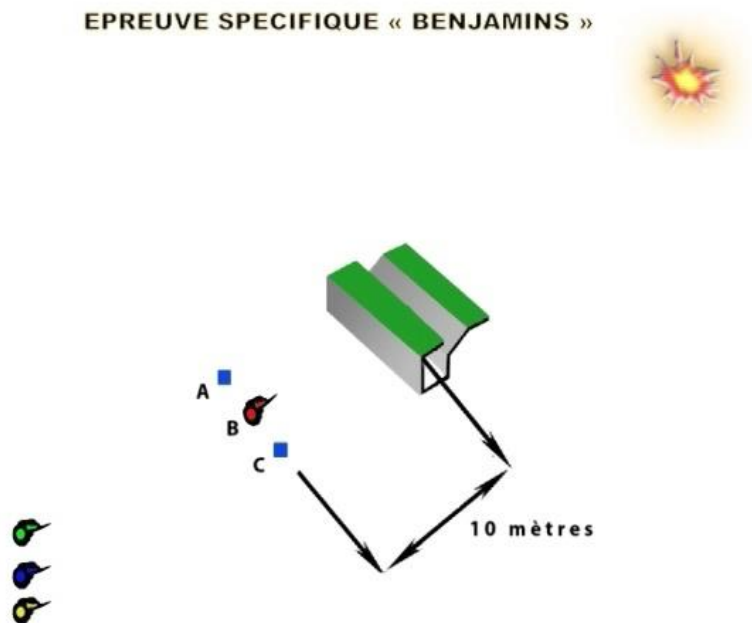


FIGURE 12: EPREUVE SPÉCIFIQUE BENJAMINS

3.2.2 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

LES ATHLÈTES SONT REGROUPÉS PAR PLANCHES (SÉRIES) DÉFINIES PAR TIRAGE AU SORT ET COMPOSÉES DE 4 ATHLÈTES.

Trois (3) séries de 10 plateaux

- ◆ Depuis les postes placés à 10 m, l'athlète en position debout, charge son arme avec une seule cartouche et se met en position d'attente (épaulée) juste avant d'appeler le plateau.
- ◆ L'athlète commande le lancement du plateau et effectue son tir **à l'apparition** de celui-ci.

Le 1^{er} athlète prend place sur le poste B suivi des 3 autres dans l'ordre de la planche.

Il commande le lancement du plateau, effectue son tir puis va prendre place derrière le 4^{ème} athlète.

Le second athlète le remplace sur le poste B et ainsi jusqu'au 4^{ème} athlète de la planche.

Après ce 1^{er} tir, le 1^{er} athlète prend place sur le poste A, le second sur le poste B, le 3^{ème} sur le poste C et le 4^{ème} en réserve derrière le 1^{er} athlète. À l'invitation de l'arbitre, l'athlète au poste A commande et tire son plateau, puis celui au poste B et enfin celui au poste C.

Lorsque celui-ci a effectué son tir, l'arbitre commande la rotation et tout le groupe se décale d'un poste. Les athlètes tirent ainsi l'un après l'autre à chacun des postes pour les 8 plateaux restants »

Le lancement du plateau s'effectue simultanément au commandement de l'athlète, par l'intermédiaire d'un pilleur (personnel) muni d'une télécommande ou par l'intermédiaire d'une commande électronique (Sono Pull).

3.3 EPREUVE SPECIFIQUE « MINIMES »

3.3.1 INSTALLATION

- ◆ Un pas de tir de 5 postes A, B, C, D, E matérialisés par 5 plots d'un (1) m² placés à 5 ou à 10 mètres en arrière du lanceur.
- ◆ Le poste A est déporté de 4 mètres à gauche du lanceur (mesure prise de centre à centre à partir du poste C).
- ◆ Le poste B est déporté de 2 mètres à gauche du lanceur (mesure prise de centre à centre à partir du poste C).
- ◆ Le poste C est placé dans l'Axe du lanceur.
- ◆ Le poste D est déporté de 2 mètres à droite du lanceur (mesure prise de centre à centre à partir du poste C).
- ◆ Le poste E est déporté de mètre à droite du lanceur (mesure prise de centre à centre à partir du poste C).

Réglages :

- ◆ Hauteur du plateau à 10m du lanceur : 3,50 m.
- ◆ Distance de retombée : **55 m**.
- ◆ Trajectoire fixe : plateau montant en face 0° par rapport à l'axe médian.

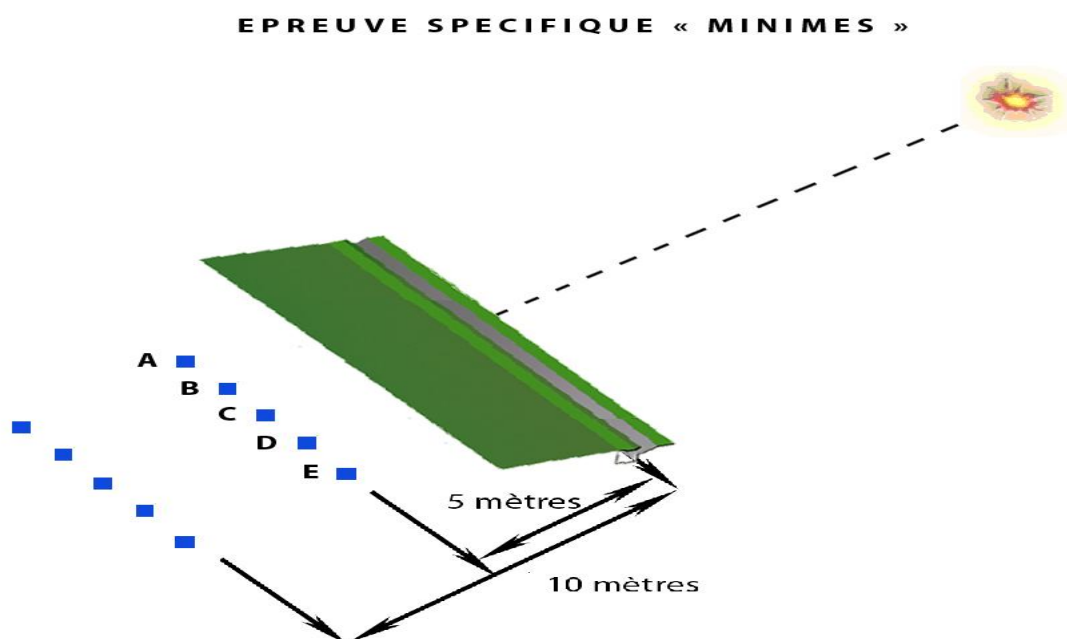


FIGURE 13: PAS DE TIR « MINIMES »

3.3.2 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

LES CONCURRENTS SONT REGROUPES PAR PLANCHES (SERIE) DEFINIES PAR TIRAGE AU SORT ET COMPOSEES DE 5 ATHLETES.

- a) Une (1) série de 10 plateaux depuis les postes placés à 10 m, l'athlète en position debout, charge son arme avec une seule cartouche et se met en position d'attente (épaulée) juste avant d'appeler le plateau.
- b) Une (1) série de 10 plateaux depuis les postes placés à 10 m, l'athlète en position debout, charge son arme avec deux cartouches et se met en position d'attente (épaulée) juste avant d'appeler le plateau.
- c) Une (1) série de 10 plateaux : depuis les postes de tir placés à 5 mètres, l'athlète en position debout, charge son arme avec une seule cartouche, et se met en position d'attente désépaulée. L'athlète commande le lancement du plateau et effectue **son épaulé** et son tir **à l'apparition** de celui-ci.

Important (position S.O. voir règle ISSF RT, Plateau article 9.10.3.9).

Il commande le lancement du plateau, épaulé son arme et effectue son tir à l'apparition de celui-ci.

Les athlètes tirent l'un après l'autre à chacun des postes, quand le 5^{ème} a tiré son plateau tout le groupe se décale d'un poste dès que le 5^{ème} athlète est revenu au poste 1. L'arbitre annonce à l'athlète du poste 2 qu'il peut tirer. Il a 10 secondes pour le faire et ainsi de suite...

Le lancement du plateau s'effectue simultanément au commandement de l'athlète, par l'intermédiaire d'un pilleur (personnel) muni d'une télécommande ou par l'intermédiaire d'une commande électronique (Sono Pull).

3.4 EPREUVE SPECIFIQUE « CADETS »

3.4.1 INSTALLATION

a) Pour le tir désépaulé :

une installation Skeet classique, (Figure 14),

b) Pour le tir épaulé:

soit une installation fosse multidirectionnelle, (Figure 15),

soit une installation Fosse Universelle, (Figure 16),

soit une installation Fosse Olympique. (Figure 17).

3.4.2 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

LES CONCURRENTS SONT REGROUPES PAR PLANCHES (SERIE) DEFINIES PAR TIRAGE AU SORT ET COMPOSEES DE 6 ATHLETES.

a) Tir désépaulé, mini-skeet

Utilisation d'une installation Skeet classique, pour une approche de la discipline Skeet Olympique :

Arme Classique - Utilisation de 1 ou 2 cartouche(s).

◆ Tir en 2 planches de 20 plateaux

Important (position S.O. voir règle ISSF RT, Plateau article 9.10.3.9).

Poste 1 : 1 Pull - 1 Doublé	3 plateaux
Poste 2 : 1 Pull - 1 Mark - 1 Doublé	4 plateaux
Poste 3 : 1 Pull - 1 Mark	2 plateaux
Poste 4 : 1 Pull - 1 Mark	2 plateaux
Poste 5 : 1 Pull - 1 Mark	2 plateaux
Poste 6 : 1 Pull - 1 Mark - 1 Doublé	4 plateaux
Poste 7 : 1 Mark -1 Doublé	3 plateaux
Total:	20 plateaux

Réglages :

- ◆ Plateaux réglés en distance de retombée **65 m.**

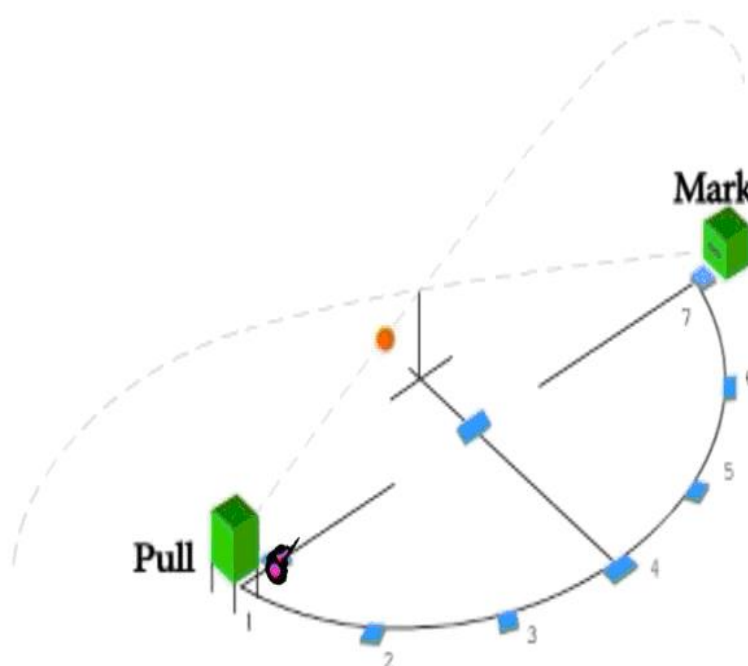


FIGURE 14: PAS DE TIR « CADET» SKEET OLYMPIQUE

b) Tir épaulé, mini-fosse

Utilisation d'une installation suivante, pour une approche de la discipline Fosse Olympique:

Arme Classique - Utilisation de 2 cartouches.

- ◆ Tir en 2 planches de 20 plateaux

⇒ **SOIT LANCEUR AUTOMATIQUE MULTIDIRECTIONNEL**

Réglages :

- ◆ Plateaux réglés en distance de retombée **65m**.
- ◆ Plateaux réglés en hauteur entre 1,50 m et 3,50 m.
- ◆ L'angle ne devra pas dépasser 30° à gauche et 30° à droite.

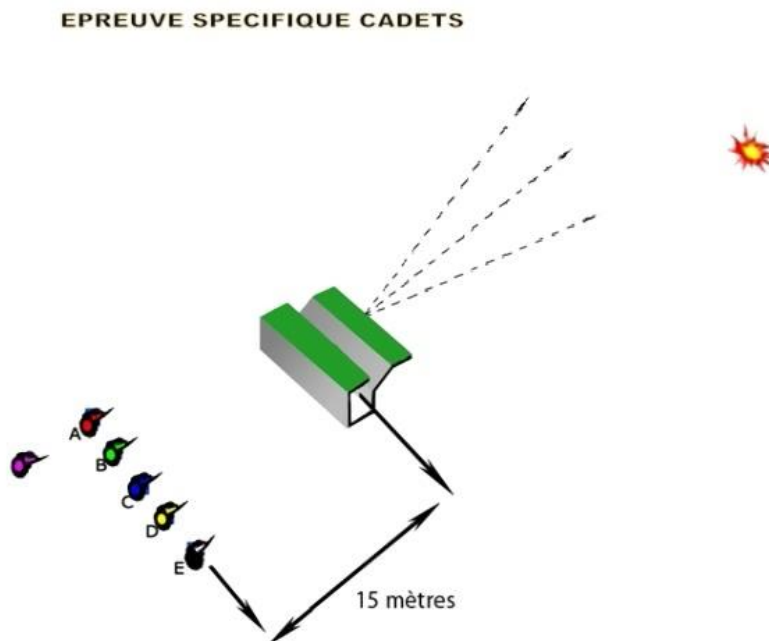
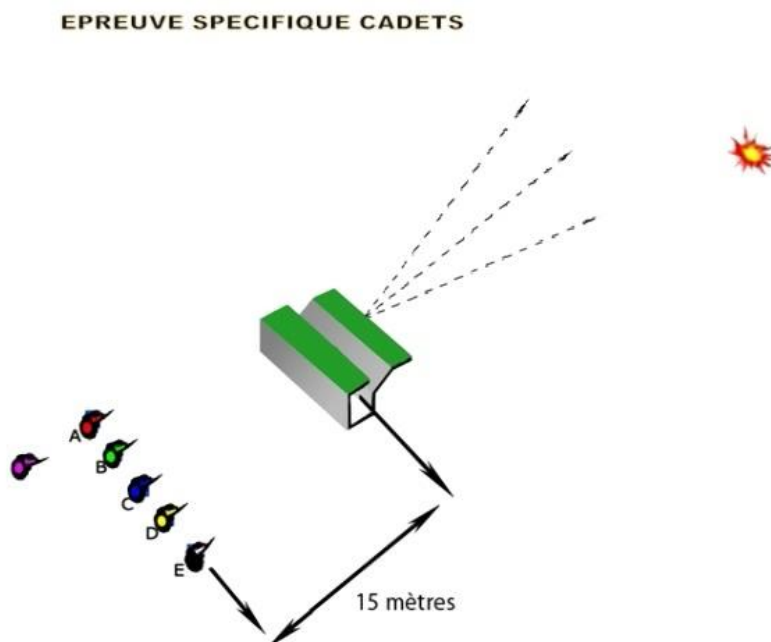


FIGURE 15: PAS DE TIR « CADETS» SUR LANCEUR AUTOMATIQUE MULTIDIRECTIONNEL

⇒ **SOIT FOSSE UNIVERSELLE (lanceurs utilisés N° 2,3 et 4)****Réglages :**

- ◆ Plateaux réglés en distance de retombée **65m.**
- ◆ Plateaux réglés en hauteur entre 1,50m et 3,50m.
- ◆ Le lanceur N°2 lance le plateau entre 20° et 30° à droite,
- ◆ Le lanceur N°3 lance le plateau entre 0° et 5° droite ou gauche,
- ◆ Le lanceur N°4 lance le plateau entre 20° et 30° à gauche.

**FIGURE 16: PAS DE TIR « CADETS » SUR FOSSE UNIVERSELLE**

⇒ **SOIT FOSSE OLYMPIQUE (lanceurs utilisés N° 7, 8 et9)****Réglages :**

- ◆ Plateaux réglés en distance de retombée **65m**.
- ◆ Plateaux réglés en hauteur entre 1,50m et 3,50m.
- ◆ Le lanceur N°7 lance le plateau entre 20° et 30° à droite,
- ◆ Le lanceur N°8 lance le plateau entre 0° et 5° droite ou gauche,
- ◆ Le lanceur N°9 lance le plateau entre 20° et 30° à gauche.

Le lancement du plateau s'effectue simultanément au commandement de l'athlète, par l'intermédiaire d'un **pulleur** (personne) muni d'une télécommande ou par l'intermédiaire d'une commande électronique (Sono Pull).

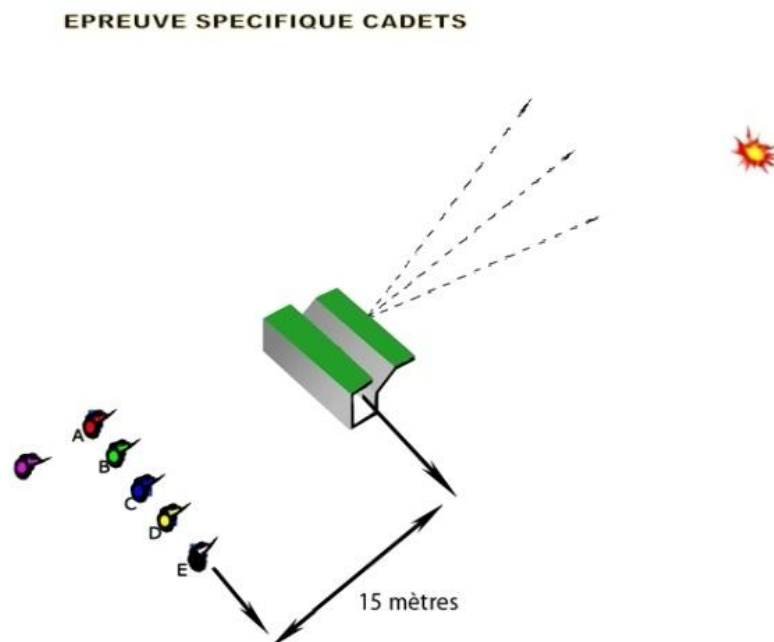


FIGURE 17: PAS DE TIR « CADETS » SUR FOSSE OLYMPIQUE

3.5 BARRAGES

3.5.1 INDIVIDUEL

3.5.1.1 CATEGORIE BENJAMIN

De la première à la troisième place, les athlètes sont départagés au premier plateau manqué “épaulé” au poste C.
À partir de la quatrième place barrage sur la dernière série tirée.

3.5.1.2 CATEGORIE MINIME

De la première à la troisième place, les athlètes sont départagés au premier plateau manqué “désépaulé” au poste C
À partir de la quatrième place barrage sur la dernière série tirée (désépaulé).

3.5.1.3 CATEGORIE CADET

Barrage pour les trois premières places

- ◆ A la Fosse Olympique selon les règles ISSF (Shoot Off).
- ◆ Au Skeet Olympique :
 - Avant le début, les athlètes pourront observer, un simple “pool” et un simple “mark”,
 - Les athlètes à égalité tireront l’un après l’autre, au poste 4, dans l’ordre tiré au sort par le jury,
 - Après l’ordre de départ donné par l’arbitre :
 - Le premier athlète doit prendre place au poste,
 - charger 2 cartouches,
 - tirer un plateau simple depuis la cabane “haute”,
 - puis sans casser le fusil,
 - tirer un plateau simple depuis la cabane “basse”.
 - Il doit ensuite quitter le poste et se placer derrière les athlètes qui n’ont pas encore tiré (fusil cassé).
 - En cas d’égalité persistante, seuls les athlètes en égalité prendront place sur le poste 4
 - Charger 2 cartouches,
 - tirer un plateau simple depuis la cabane “basse”,
 - puis sans casser le fusil,
 - tirer un plateau simple depuis la cabane « haute ».
 - Ceci jusqu’à rupture de l’égalité
 - Cette procédure : 1 haut/1 bas puis 1 bas/1 haut doit continuer jusqu’à l’établissement du classement.

3.5.2 EQUIPES

Les égalités entre équipes sont départagées, si nécessaire, par le plus fort total réalisé en commençant par les dernières planches.

3.6 PENALITES

- ◆ Application des pénalités pour infraction au règlement (voir règle ISSF RTG, article 6.12.6).

4. ARBALETE FIELD 10 METRES

But : Développement de cette discipline au sein des écoles de tir.

4.1 REGLES GENERALES

4.1.1 LA SECURITE

- ◆ L'arbalète doit être transportée dans une house/mallette ou bien bras d'arc démonté.
- ◆ Placer une flèche sur une arbalète levée est INTERDIT (voir Règlement IAU Field article 332.2).
- ◆ Toute arbalète armée ne doit pas être levée au-dessus du niveau des cibles.
- ◆ L'arbalétrier qui n'observe pas cette règle de sécurité peut être disqualifié.
- ◆ Les cheveux longs doivent être attachés.

4.1.2 CATEGORIES D'AGE

- ◆ Minimales filles et garçons

4.1.3 EQUIPEMENT

- ◆ Poids de l'arbalète : **5,5 kg maximum.**
- ◆ Le mécanisme de détente est équipé d'une sécurité empêchant un déclenchement du tir intempestif.
- ◆ L'athlète déverrouille la sécurité lorsque l'arme est en direction des cibles.
- ◆ Vêtements conformes au Règlement IAU Field article 330. **La tenue BLANCHE est préconisée mais non obligatoire.**
- ◆ Pour des raisons de sécurité, l'arme doit :
 - * soit être équipée d'un pommeau,
 - * soit posséder un fût suffisamment haut pour interdire tout placement de la main qui permettrait aux doigts de dépasser la partie supérieure de celui-ci entre l'arc et la corde, lorsque l'arbalète est armée.
- ◆ Pontet fermé obligatoire.

4.1.4 BLASONS

- ◆ Utilisation de la cible à 3 blasons séparés (soit une flèche par blason).
 - ⇒ 3 blasons/réceptacles utilisés habituellement pour le tir à 10 mètres (blasons de 25 cm avec toutes les zones) disposés en triangle pointe en haut.
 - ⇒ **Le centre des blasons « bas » est placé à 121 cm (+/- 5 cm) du sol** (voir photo).



← Centres à 121 cm (+/- 5 cm) du sol

OU

- ◆ Utilisation de la cible TRISPOT 18m (soit une flèche par blason).
 - ⇒ Pointe en haut
 - ⇒ **Le centre des blasons « bas » est placé à 121 cm (+/- 5 cm) du sol.** (voir photo).



← Centres à 121 cm (+/- 5 cm) du sol

- ◆ **Une estrade de type "écoles de tir" (ou un escabeau) pourra être utilisée pour récupérer les flèches.**

4.1.5 ARMEMENT ET CHARGEMENT DE L'ARME

- ◆ L'arbalétrier doit positionner son pied sur la ligne de tir pour armer son arbalète.
- ◆ La flèche doit être mise en place avec l'arme dirigée vers le sol immédiatement devant la ligne de tir et en direction de la cible allouée à l'athlète.

4.2 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

- ◆ 2 volées de 3 flèches d'essais en 4 min.
- ◆ 10 volées de 3 flèches de match en 3 min.
- ◆ Application du règlement I.A.U Field.

4.3 DECOMPTE DES POINTS

- ◆ L'article 325.6.2 « décompte des points » du règlement IAU Field est appliqué.
- ◆ Le décompte des points est évalué au « cordon extérieur». Dans le cas où la flèche touche deux (2) couleurs ou une ligne séparant deux (2) zones, la zone de plus petite valeur est prise en considération.

5. TABLEAU RECAPITULATIF**5.1 CIBLE**

	CARABINE PISTOLET	CARABINE	PISTOLET	PISTOLET	CIBLE MOBILE	ARBALETE FIELD
	PRECISION	3X10	VITESSE 3/7	VITESSE 5 cibles basculantes		
Catégories	Poussin Benjamin Minime	Minime	Minime	Minime	Benjamin Minime	Minime
Nombre de coups	P = 30 B = 30 M = 40	G = 10 C = 10 D = 10	30	30	B = 30 M = 40	30
Coup(s) par cible	1	1	5		1	1
Nombre de cibles d'essais	4	4 par position	1	1	2	1
Cibles	6.3.2.3 (ISSF) 6.3.2.6 (ISSF)	6.3.2.3 (ISSF)	Figure 1	Figure 8	Figure 9	Blason 25 cm (IAU)
Temps d'installation	15 min	15 min		5 min		
Temps de préparation			3 min			5 min
Temps de préparation et essais	10 min			3 min		
Durée	P = 40min B = 40min M = 50min/60min	G = 15 min C = 15 min D = 20 min Pause : 10 min entre les positions	Apparition = 3s Disparition = 7s	Série 5 coups en 10s	B= 2x15 lente 5s M= 2x20 en 5s 2x20 en 2.5s	Essais 2x3 en 4min Match 10x3 en 3min

5.2 PLATEAU

Catégories	Cadet	Minime	Benjamin
Nombre de plateaux	40 plateaux « mini-fosse » 40 plateaux « mini-skeet »	3 séries de 10 plateaux (§ 3.3.2)	3 séries de 10 plateaux (§ 3.2.2)
Installation	Tir désépaulé : Skeet Tir épaulé : Fosse multidirectionnelle ou Fosse universelle ou Fosse olympique	Pas de tir de 5 postes : A = déporté de 4m à gauche du lanceur B = déporté de 2m à gauche du lanceur C = dans l'axe du lanceur D = déporté de 2m à droite du lanceur E = déporté de 4m à droite du lanceur	Pas de tir de 3 postes : A = déporté de 2m à gauche du lanceur B = dans l'axe du lanceur C = déporté de 2m à droite du lanceur
Réglage	Distance de retombée : 65m Hauteur entre 1,50m et 3,50m Trajectoire entre 0° et 30° suivant les lanceurs	Distance de retombée : 55m Hauteur : 3,50m Trajectoire fixe à 0° par rapport à l'axe médian	Distance de retombée : 55m Hauteur : 3,50m Trajectoire fixe à 0° par rapport à l'axe médian
Arme et munitions	Fusil à canon lisse classique Cartouches calibre 12 chargées de 21 gr de plombs N° 7½ ou 9	Fusil à canon lisse classique Cartouches calibre 12 chargées de 21 gr de plombs N° 7½ ou 9	Fusil à canon lisse classique ou modèle SWING TRAP calibre 12. Cartouches calibre 12 chargées de 21 gr de plombs N° 7½ ou 9