



**UNSS**  
UNION NATIONALE  
DU SPORT SCOLAIRE



**ASSUREUR MILITANT.**

**JE SUIS  
JEUNE OFFICIEL EN  
TIR SPORTIF**

Version 2015

# SOMMAIRE

<b>1. LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE À REMPLIR SON RÔLE.....</b>	<b>3</b>
<b>2. LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAÎTRE LES RÈGLES DE L'ACTIVITÉ .....</b>	<b>4</b>
<b>A. CHAMPIONNATS UNSS.....</b>	<b>4</b>
<b>B. COMPOSITION DES ÉQUIPES .....</b>	<b>4</b>
<b>C. DISTANCE DE TIR.....</b>	<b>4</b>
<b>D. MATÉRIEL UTILISÉ .....</b>	<b>4</b>
<b>E. RÈGLEMENTS.....</b>	<b>4</b>
§ Sécurité .....	4
§ Contrôle des armes et des équipements .....	5
§ Période de préparation et aide extérieure .....	7
§ Essais .....	7
§ Épreuves sur bloc ressort .....	8
§ Épreuves avec support à assistance modulable.....	9
§ Méthode de contrôle .....	10
<b>3. LES COMPORTEMENTS, RÔLES ET ACTIONS DU JEUNE OFFICIEL LORS D'UNE MANIFESTATION.....</b>	<b>12</b>
<b>A. JUGE-ARBITRE.....</b>	<b>12</b>
§ Comportement du juge-arbitre lors d'une compétition .....	12
§ Attitudes à éviter .....	12
§ Attitudes à proscrire .....	12
§ Attitudes à adopter.....	12
§ Intervention du juge-arbitre en cours de match.....	13
§ Rôle pédagogique du Juge-Arbitre .....	14
§ Actions du juge-arbitre.....	14
<b>B. Jeune organisateur.....</b>	<b>15</b>
§ Avant .....	15
§ Pendant .....	15
§ Après.....	15
<b>C. Reporter.....</b>	<b>15</b>
§ Avant .....	15
§ Pendant .....	15
§ Après.....	15
<b>4. LE JEUNE OFFICIEL DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION.....</b>	<b>16</b>
<b>5. LE JEUNE OFFICIEL DOIT VÉRIFIER SES CONNAISSANCES .....</b>	<b>18</b>
<b>6. LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION.....</b>	<b>20</b>
<b>7. LE JEUNE OFFICIEL PEUT TROUVER DES DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES POUR PARFAIRE SA FORMATION .....</b>	<b>21</b>
<b>8. LEXIQUE .....</b>	<b>22</b>
<b>9. Annexes : Extraits des Règles Techniques Générales, des Règles Carabine ISSF, des Règles Pistolet ISSF (et des Règles École de tir FFTir ?) .....</b>	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>

# LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE À REMPLIR SON RÔLE

- Le sport, c'est d'abord le jeu, le plaisir d'une rencontre, la joie, la fête dans le respect des uns et des autres, celui des règles et de l'arbitre.

Sans arbitre, la rencontre ne peut exister.

- Le jeune officiel doit :

- connaître le règlement de l'activité,
- être sensible à l'esprit du jeu,
- être objectif et impartial,
- permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.

- Pour mieux remplir son rôle, il est indispensable que le jeune officiel ait à chaque journée de formation ou de compétition l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF,...) et son matériel nécessaire pour remplir sa fonction.

- Dans chacune de ses actions, le jeune officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du jeune officiel :

« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité ».

# 1. LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAÎTRE LES RÈGLES DE L'ACTIVITÉ

## A. CHAMPIONNATS UNSS

Il existe deux disciplines : **tir à la carabine** et **tir au pistolet** se déclinant sur 2 catégories : Catégorie COLLÈGE et Catégorie LYCÉE

Dans deux championnats : **championnat par ÉQUIPE ÉTABLISSEMENT**  
**championnat EXCELLENCE**

*Les équipes comprenant des tireurs licenciés FFTir, pentathlon moderne ou biathlon, concourent en championnat excellence.*

## B. COMPOSITION DES ÉQUIPES

Les équipes peuvent être Filles ou Garçons ou mixtes.  
Elles sont obligatoirement composées de 2 tireurs de même catégorie dans la même discipline.

## C. DISTANCE DE TIR

Le tir est à 10m.

## D. MATÉRIEL UTILISÉ

Les armes doivent être conformes au règlement ISSF. Toutefois, les pentathlètes **et biathlètes** pourront utiliser leurs armes habituelles.

## E. RÈGLEMENTS

### **SÉCURITÉ**

La sécurité concerne les tireurs, les jeunes officiels et arbitres ainsi que les spectateurs.

Elle exige une surveillance attentive et constante du maniement des armes et la prise de précautions dans les déplacements avec une arme.

Une auto discipline est nécessaire de la part de tous, sinon il incombe aux responsables de pas de tir de faire preuve d'autorité et aux tireurs et responsables d'équipes de les assister dans cette action.

Vous trouverez ci-après, ce qu'il convient de faire et de ne pas faire.

Cette liste n'est évidemment pas exhaustive.

### ▪ **L'ARME À AIR COMPRIMÉ**

**Arme approvisionnée** : c'est une arme qui contient des munitions.

**Arme chargée** : c'est une arme qui contient des munitions dans la chambre.

**Arme prête à tirer** : c'est une arme dont toute action sur la queue de détente fait partir le coup.

**Arme mise en sécurité** : c'est une arme dont on a :

- enlevé le chargeur (Pistolet à 5 coups), vidé la chambre de ses munitions,
- ouvert le mécanisme (culasse ouverte),
- contrôlé visuellement et physiquement l'absence de munitions,
- mis en place le drapeau de sécurité dans le canon.

**Ne jamais faire confiance aux seules sécurités mécaniques des armes.**

**Une arme doit TOUJOURS être considérée comme chargée et à ce titre ne doit JAMAIS être dirigée vers soi-même ou autrui.**

▪ **LE TRANSPORT DE L'ARME**

**Entre le domicile et le stand :**

L'arme désapprovisionnée et équipée d'un dispositif rendant son utilisation immédiate impossible doit être transportée dans une mallette.

Les munitions sont transportées à part.

▪ **L'ARRIVÉE AU PAS DE TIR**

La mallette est apportée au poste de tir et l'arme n'est sortie qu'à ce moment-là sur commandement de l'arbitre.

Une arme ne doit jamais être manipulée, ni fermée brutalement.

Avant d'utiliser une arme, s'assurer qu'elle est en bon état de fonctionnement.

▪ **PENDANT LE TIR**

Le canon de l'arme doit être, **EN TOUTES CIRCONSTANCES**, dirigé vers les cibles.

Avant qu'un juge-arbitre ou un jeune officiel ne se déplace en avant de la ligne de tir, les armes doivent être mises en sécurité (avec le drapeau de sécurité).

Pendant qu'un juge-arbitre ou un jeune officiel est en avant de la ligne de tir, il est interdit :

- de toucher à son arme (et à son chargeur dans le cas du pistolet à 5 coups),
- d'approvisionner les chargeurs sans autorisation.

▪ **EN CAS D'ARRÊT DU TIR**

Lors d'une pause de courte durée au poste de tir, le tireur doit rester maître de son arme et respecter les règles de sécurité.

En cas de dysfonctionnement, de contrôle ou de réparation, l'arme doit être mise en sécurité et posée sur la table.

▪ **EN FIN DE TIR**

L'arme doit être mise en sécurité et contrôlée par l'arbitre avant son rangement.

▪ **AU DOMICILE**

L'arme doit être mise en sécurité.

Les opérations de réparation et d'entretien doivent se faire dans un local adapté.

**Contrôle des armes et des équipements**

Les armes doivent être conformes au règlement I.S.S.F (RTG, Carabine, Pistolet), exception faite pour les armes des pentathlètes qui doivent être conformes au règlement spécifique de la Fédération de Pentathlon Moderne (**et pour les armes des biathlètes?**).

**PISTOLET**

L'arme doit entrer dans une boîte **dont les dimensions en millimètres sont de 420x200x50** avec une tolérance de fabrication de 0,0 à + 0,1 mm.

- **Le poids** de l'arme avec accessoire doit être **de 1,5 kg maximum**.

- L'appui de la paume doit s'étendre à un angle qui ne **soit pas inférieur à 90°** par rapport à la poignée.

- **Le repose pouce** doit permettre tout mouvement du pouce vers le haut.



- **Le poids de détente** doit être vérifié en suspendant le peson près du milieu de la détente et en maintenant le canon vertical (peson posé sur une surface horizontale, puis soulevé, mesuré avec départ de la charge propulsive à **500 g minimum**). Seules 3 tentatives sont autorisées pour soulever le peson.

Voir extraits des Règles Pistolet ISSF en annexe.

## **CARABINE**

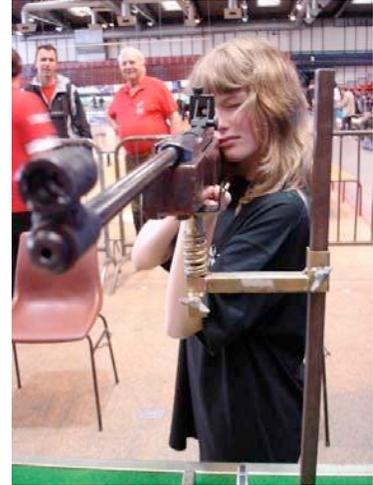
- **Le poids** de l'arme avec accessoire est **de 5,5 kg maximum**
- L'arme doit être aux **dimensions mentionnées** sur le Règlement Carabine 10 m



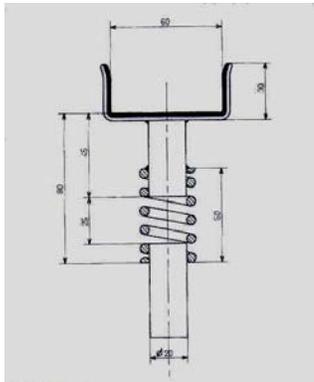
A	Longueur du tunnel de guidon	50 mm
B	Diamètre du tunnel du guidon	25 mm
C	Distance du centre de guidon ou de haut de lame au-dessus de l'axe du canon ou désaxée (pour les droitiers qui tirent avec l'œil gauche)	60 mm
D	Hauteur du fût à partir de l'axe du canon	90 mm
E	Point le plus bas de la poignée pistolet à partir de l'axe du canon	160 mm
F	Point le plus bas de la crosse ou de la plaque de couche dans sa position la plus basse à partir de l'axe du canon	220 mm
G	Profondeur de la courbure de la plaque de couche	20 mm
H	Longueur de la plaque de couche de bec à bec	153 mm
I	Largeur ou épaisseur maximum du fût	60 mm
J	Largeur de l'appui joue mesurée à partir de l'axe du canon	40 mm
K	Décentrage gauche ou droit de la plaque de couche par rapport à l'axe de l'extrémité de la crosse	15 mm
L	Poids de détente mini (double détente interdite)	Libre
M	Poids total avec viseur et cale main	5,5 kg
N	Le guidon ne peut pas dépasser la bouche apparente de l'arme	
O	Longueur totale du système	850 mm

**LES ÉQUIPEMENTS** (vêtements, chaussures, gants), doivent être présentés au contrôle pour vérification de la conformité suivant les règlements I.S.S.F.

- L'usage de tout dispositif spécial, accessoire ou vêtement **qui soutient ou immobilise à l'excès** les jambes, le corps ou les bras est interdit afin d'éviter que les qualités d'adresse du tireur ne soient améliorées artificiellement par un vêtement spécial.
- En collège, les vêtements spécifiques au Tir sont interdits pour les tireurs en appui (mais autorisés pour les tireurs sans appui). L'usage d'un gant reste autorisé.
- Le gant ne doit pas excéder 12 mm d'épaisseur en mesurant les deux faces ensemble (en dehors des coutures et des articulations). Il ne peut dépasser le poignet de plus de 50 mm mesurés depuis le centre de l'articulation du poignet
- La hauteur de la chaussure, depuis le niveau du sol jusqu'à son point le plus haut, ne doit pas excéder **les 2/3 de sa longueur**.



- **LES BLOCS RESSORTS** doivent être présentés lors du contrôle des équipements, seuls les supports à assistance modulable seront contrôlés sur le pas de tir.



### **Période de préparation et aide extérieure**

**Pour son installation au poste de tir, le tireur peut disposer au maximum de 15 min (bloc ressort, support à assistance modulable, arme) avant le début de la période de préparation et d'essais de 15mn. Il peut être assisté de son entraîneur.**

**Les juges-arbitres contrôlent la conformité du support à assistance modulable.**

**Une fois la compétition commencée, le règlement est strictement appliqué (Voir règles ISSF RTG 6.11.1).**

**Le coaching durant la compétition est interdit et peut être pénalisé. (Voir règle ISSF RTG 6.12.5.1.).**

### **Essais**

Carabine et Pistolet

Pour toutes les catégories, les essais sont illimités et s'effectuent avant le premier coup de match, pendant la période de préparation et d'essais.

## Épreuves sur bloc ressort

But : Le tir sur bloc ressort doit permettre aux plus jeunes 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.

### ÉQUIPEMENT

- Les vêtements de tir renforcés et les chaussures de tir sont interdits.
- Le gant est autorisé.

### POSITION

- Le tireur est debout, les pieds ne doivent pas dépasser la ligne des 10 mètres.
- L'arme repose sur un bloc ressort et ne doit pas toucher les bords de la fourche.
- 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.
- Voir extraits des Règles École de tir FFTir en annexe.
- Un système de fixation sur la tablette n'est pas autorisé. Cependant, par sécurité, en **championnat Équipe Établissement**, un système de fixation sur une tablette, sans détérioration de celle-ci, sera autorisé. **En Excellence**, le règlement fédéral sera appliqué.
- Il est possible de régler le bloc ressort en hauteur. Il ne doit en aucun cas servir d'appui au tireur.
- **Aucun dispositif additionnel permettant de poser l'arme, à quelque endroit que ce soit, n'est autorisé (exemple : planchette).**
- En cas de nécessité, le tireur peut utiliser une « estrade » personnelle.

### CARABINE

- Position debout (semblable à celle du tireur Carabine Debout).



*POSITION DU TIREUR CARABINE AVEC BLOC RESSORT*

- L'arme est tenue à 2 mains d'une façon semblable à celle du tireur 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 DU TIREUR PISTOLET AVEC BLOC RESSORT*

- Position debout.
- 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. (Exemple : pontet poussé vers l'avant et en contact contre la fourche)
- Tout élément additionnel et tout dispositif tendant à apporter un avantage sont prohibés.
- Par mesure de sécurité, tout pontet partiellement ouvert devra être refermé par un moyen approprié.

### **Épreuves avec support à assistance modulable**

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

### **ÉQUIPEMENT**

Les vêtements de tir renforcés et les chaussures de tir sont interdits.

Le gant est autorisé.

### **DESCRIPTION DU SUPPORT À 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.
- Un système de fixation sur la tablette n'est pas autorisé. Cependant, par sécurité, en championnat Équipe Établissement, un système de fixation sur une tablette, sans détérioration de celle-ci, sera autorisé. En Excellence, le règlement fédéral sera appliqué.
- L'utilisation d'un câble tressé (type frein de vélo), non gainé, est obligatoire.
- Les serre-câbles ne doivent pas être en butée sur le support au moment du tir.
- En cas de nécessité, le tireur peut utiliser une « estrade » personnelle.
- Ni le crochet de l'arme, ni l'arme ne doivent entrer en contact avec les montants latéraux du support à assistance modulable.

## Méthode de contrôle

### 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 le tireur (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.



### 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.

### POSITION

- Le tireur 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.
- Aucune partie du corps ne doit toucher la table.

### 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 élément additionnel et tout dispositif tendant à apporter un avantage sont prohibés.

### PISTOLET

- Tout élément additionnel et tout dispositif tendant à apporter un avantage sont prohibés.

## LES CIBLES

Voir extraits des règles techniques générales 6.3 en annexe.



# 2. LES COMPORTEMENTS, RÔLES ET ACTIONS DU JEUNE OFFICIEL LORS D'UNE MANIFESTATION

## A. JUGE-ARBITRE

### **Comportement du juge-arbitre lors d'une compétition**

Le juge-arbitre doit, par son comportement, permettre aux tireurs de donner le maximum de leurs possibilités, dans un climat de confiance réciproque, sachant que de part et d'autre il existe un règlement qui doit être respecté et appliqué normalement sans aucune interprétation.

Par sa compétence, sa ponctualité, son calme, la précision et la clarté dans ses commandements, il doit faire en sorte que la compétition se déroule dans les meilleures conditions possibles, partant du principe que les compétiteurs, pour la plupart anxieux dans ces moments-là, ne se sentent pas en plus épiés par un juge-arbitre ne cherchant avant tout autre chose qu'à sanctionner.

### **Attitudes à éviter**

- stationner trop près d'un tireur,
- regarder un tireur avec insistance,
- converser avec un tireur, un autre juge-arbitre, un responsable ou un spectateur de façon bruyante,
- quitter son poste sans en aviser son responsable. Se restaurer sur le pas de tir (sauf si le planning l'impose), stationner longuement à l'espace détente en tenue de juge-arbitre.

### **Attitudes à proscrire**

- fumer,
- boire de l'alcool,
- être agressif envers un tireur, un autre juge-arbitre, un responsable ou un spectateur,
- être familier avec un tireur,
- adopter une attitude trop intransigeante ou trop laxiste,
- avoir toute attitude allant à l'encontre de la bonne marche de la compétition,
- émettre, ostensiblement, des remarques ou des critiques envers le corps arbitral ou l'organisation de la compétition,
- s'affranchir ou transgresser sciemment les règles de l'arbitrage,
- prendre des initiatives personnelles.

### **Attitudes à adopter**

- assister à la réunion d'arbitrage avant le début de la compétition pour y recevoir les consignes, l'assignation de son poste et le plan de tir pour respecter les horaires,
- se renseigner sur la disposition du site de la compétition, les pas de tir, le contrôle des équipements, le comptage des points, le poste de secours, le C.O.L. (comité d'organisation local), le secrétariat, la maintenance (en cas de panne), etc.
- dès que l'on a connaissance de son poste de responsabilité, s'assurer du bon fonctionnement du matériel,
- en toutes circonstances, respecter les compétiteurs,
- avoir constamment une attitude et une tenue vestimentaire correctes,
- être sûr de soi. En cas de doute, de lacune ou de difficulté à évaluer une situation ne pas hésiter à se faire conseiller par un autre juge-arbitre, avant de prendre une décision,
- limiter ses conversations aux seuls propos relatifs à la compétition ou aux commandements officiels,
- se comporter pendant la compétition comme si chaque tireur était un inconnu,
- établir de bonnes relations entre les tireurs et les juges-arbitres,

Lors d'une compétition, le premier contact du tireur avec les juges-arbitres s'effectue généralement lors du contrôle des armes et équipements.

Les juges-arbitres désignés à ce poste doivent toujours avoir à l'esprit l'image qu'ils doivent donner de l'arbitrage au tireur et donc se demander si tel comportement dans telle situation ne ternirait pas cette image. Ces juges-arbitres sont « la vitrine de la compétition », ce sont eux qui,

en partie, donnent le ton du championnat. Il importe donc que les remarques ou demandes de modifications éventuelles soient formulées de façon courtoise.

Lors des relations entre juges-arbitres ou avec les responsables de l'organisation ou bien les cadres techniques, des tensions peuvent naître. Celles-ci sont générées par le stress développé lors d'une compétition. Il convient d'en prendre conscience afin de les minimiser, pour régler au mieux les problèmes existants. Il convient également de ne jamais manifester un désaccord vindicatif en présence de tireurs.

### **Intervention du juge-arbitre en cours de match**

Le principe même de la compétition veut que tous les tireurs bénéficient de conditions identiques afin de pouvoir se mesurer équitablement, la différence n'étant faite que sur les aptitudes individuelles.

Lorsqu'un juge-arbitre observe un fait qui lui semble ne pas être conforme au règlement, il doit se poser les questions suivantes, **avant** d'intervenir auprès du tireur :

- si la remarque n'est pas fondée, le fait d'intervenir risquerait-il de gêner le tireur qui le cas échéant, pourra déposer une réclamation ?
- si la remarque est fondée, le fait de ne pas intervenir auprès du tireur risque-t-il de lui laisser un avantage, ce qui constitue un désavantage pour tous les autres tireurs ?

Si l'intervention peut être différée, il faut alors prendre l'avis d'un autre juge-arbitre. La décision est ainsi renforcée, en particulier en cas de contestation du tireur. (Exemples de situations où deux juges-arbitres peuvent prendre la décision d'intervenir : un tireur est trop près de la table qui peut servir d'appui, l'observation d'un équipement ou d'une arme dont la conformité peut être mise en doute et non décelée pendant la préparation ou les essais).

Cependant, si la sécurité n'est pas respectée et si la faute est manifeste, le juge-arbitre se doit d'intervenir immédiatement.

Les rappels (durée, nombre de coups, modalités, etc.) doivent être effectués avant la période de préparation pour permettre aux tireurs de bénéficier pleinement de ce temps de préparation. Les remarques (par exemple pour faire rectifier une position), doivent être faites pendant cette période ou pendant les essais et sans gêne pour les tireurs.

Pendant le match, il convient de n'intervenir qu'en cas de nécessité absolue :

- arrêter le tir si la sécurité n'est pas respectée,
- demander le silence de la part des tireurs et des spectateurs, d'une façon ferme et polie (utiliser une petite pancarte, par exemple, inscrire « silence » au dos d'une cible),
- faire respecter le règlement par le jeu des avertissements, des pénalisations et des propositions de disqualification si une faute de la part du tireur est flagrante.

**Important** : Avant d'intervenir auprès d'un tireur, sur initiative du juge-arbitre, le chef de pas de tir devra être informé si possible. Cela évitera les interventions successives identiques et permettra un suivi de la situation.

La notification à un concurrent d'un avertissement, d'une pénalisation ou d'une demande de disqualification, ne devra causer aucune gêne au tireur et aux tireurs voisins. Il ne faut donc pas intervenir auprès d'un tireur lors de l'exécution d'un tir. Un rapport d'incident de stand mis à la disposition des juges-arbitres de pas de tir sera établi, ainsi qu'une mention sur la fiche planning et sur la cible correspondante selon le cas.

De façon générale, hormis pour raison de sécurité, toutes les interventions du juge-arbitre auprès d'un tireur à son poste de tir doivent être exceptionnelles et se faire dans le respect du tireur et des tireurs immédiatement proches. En aucun cas ces derniers ne doivent être gênés. Le juge-arbitre doit toujours avoir à l'esprit que le seul fait de se rapprocher d'un tireur peut perturber ou gêner le tireur lui-même et ses voisins.

Toute réparation, réglage ou autre manipulation sur une arme ou un équipement nécessitant la présence d'une personne autre que le tireur, y compris celle d'un juge-arbitre, hormis la

détermination d'un incident, sera fait à l'extérieur du pas de tir, après demande et accord du chef de pas de tir, dans le strict respect des règles de sécurité.

De même, si un tireur semble éprouver des difficultés pour réparer ou régler son arme ou équipement, le juge-arbitre n'a pas à intervenir. Toutefois, si l'agissement du tireur cause une gêne durable pour ses voisins, le juge-arbitre l'invitera et l'autorisera à quitter le pas de tir pour procéder à la réparation ou réglage.

### **Rôle pédagogique du Juge-Arbitre**

Responsable de l'application des règlements, le juge-arbitre se doit d'être à l'écoute des compétiteurs et de faire en sorte que les épreuves se déroulent sans heurt. Comme le tireur, il est l'un des acteurs du championnat.

Ses décisions doivent être bien reçues et comprises par les compétiteurs. Il doit chaque fois que cela est possible expliquer le point du règlement qui a motivé son intervention.

Se contenter de faire une observation, infliger un avertissement, voire une pénalisation, avec comme seul propos : «c'est le règlement», ne suffit pas. S'il est vrai que sans juge-arbitre les compétitions sportives sont impossibles, le juge-arbitre ne doit pas se contenter d'être « présent » à des championnats. Il a un rôle, très important, à jouer au sein de son AS, ou de son club de tir, au même titre que l'initiateur et l'animateur du club.

N'est-ce pas lui qui connaît le mieux les règlements sur le déroulement des compétitions, sur les armes et les équipements ? Il peut donc conseiller les compétiteurs pour leur éviter des remarques lors des championnats, et surtout attirer l'attention des responsables et tireurs de son AS, ou de son club, afin de faire respecter la sécurité.

### **Actions du juge-arbitre**

- Avant la compétition
  - Il vérifie le matériel : les armes, les vêtements et les accessoires. Il donne son approbation à tout le matériel utilisé par les tireurs. Il appelle les tireurs aux postes de tir.
  - Il vérifie les dossards.
  - Il fait remplir les fiches planning.
  - Il distribue la cartonnerie.
  - Il fait respecter les horaires :
    - temps d'installation puis de préparation et d'essais.
    - heure de début de match
- Pendant la compétition
  - Il exerce une attention permanente sur le respect des règles de sécurité.
  - Il donne les ordres de tir, en début et fin de compétition ou pendant la compétition si c'est nécessaire.
  - Il contrôle les positions de tir, en application du règlement :
    - ligne des 10 m
    - utilisation des supports
    - armement et chargement
  - Il vérifie les temps de match
- Après la compétition
  - Il veille au transport de la cartonnerie et ce, jusqu'à la salle de contrôle.
  - Il vérifie la mise en sécurité des armes des tireurs avant leur rangement.
  - Il contrôle la sortie des tireurs de la zone de tir, armes rangées dans les mallettes de transport.
  - Il utilise le matériel de comptage et vérifie les totaux de points.
  - Il établit un classement qu'il soumet au juge-arbitre adulte de la compétition

## **B. Jeune organisateur**

En relation avec les adultes responsables :

### **Avant**

- Aide à mettre en place la signalisation de la circulation des concurrents et des passages interdits afin de renforcer la sécurité autour et sur les pas de tir.
- Installe les postes de tir.
- Positionne les horloges de façon à faciliter la gestion du temps par les concurrents pendant les sessions de tir
- Vérifie la conformité des installations :
  - distance de tir
  - hauteur des cibles
- Accueille les concurrents et vérifie les licences



### **Pendant**

- Appelle les tireurs à la chambre d'appel en fonction du planning de la compétition et avant chaque session
- Oriente les tireurs en fonction des séries
- Veille à la bonne application des consignes de sécurité

### **Après**

- Aide, à la fin de la compétition, au rangement du matériel des pas de tir

## **C. Reporter**

### **Avant**

- Établit un repérage des lieux de compétition.
- Analyse les conditions d'éclairage.
- Établit ses cadrages afin de se positionner sans gêner le bon déroulement de la compétition
- Écrit un scénario de reportage.
- Prépare ses interviews et repère les compétiteurs qu'il veut questionner et enregistrer.

### **Pendant**

- Se positionne pour ne pas gêner le bon déroulement de la compétition.
- Veille à ne pas utiliser de flash pour ne pas éblouir les concurrents.
- Connaît bien le timing de la compétition et profite des pauses pour faire des enregistrements à chaud de jeunes concurrents.

### **Après**

- Regroupe ses différents documents (enregistrements oraux, écrits, fichiers de photos...)
- Retraite ses documents selon le scénario et l'histoire qu'il veut raconter
- Rédige de petits articles et les transmet aux responsables
- Communique avec la presse locale s'il en a l'occasion
- Garde une mémoire de l'évènement

### 3. LE JEUNE OFFICIEL DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION

RÔLES	COMPÉTENCES - TÂCHES	PRÉCISIONS - ATTENDUS	ÉVALUATION
Arbitre NIVEAU ACADÉMIQUE	Le jeune officier peut officier en autonomie sur une partie des postes		
	1 -Il contrôle les armes	- Il connaît les dimensions des armes - Il sait utiliser le matériel de pesée et de contrôle - Reste actif et concentré durant le déroulement du contrôle.	Journée de formation Départementale et/ou Académique
	2- Il vérifie les vêtements et les accessoires	- Il connaît les caractéristiques de référence	Journée de rencontre UNSS académique
	3 - Il vérifie le pas de tir	- distance, hauteur des cibles	Évaluation : Professeur E.P.S. + responsable JO
	4 - Il prépare la compétition	- distribution des dossards, de la cartonnerie	
	5 - Il gère le temps de préparation et d'essai	- il connaît les temps et les délais impartis	Test théorique QCM « Je suis Jeune Officiel en Tir sportif »
	6 - Il contrôle les dispositifs d'assistance	- vérifie, dans le respect stricte des procédures, les accessoires et éléments additionnels (bloc ressort et assistance modulable)	
	7 - Il donne le signal de début de compétition	- il est précis, visible et agit après accord du Juge-arbitre	Note minimum 20/30
	8 - Il contrôle la position des tireurs pendant la compétition	- respect de la position des pieds par rapport à la ligne et non contact avec la table	
	9 - Il contrôle le temps des sessions de tir	- Il surveille le temps pour le bon déroulement de la compétition	
	10 - Il veille à la sécurité	-Il exerce une attention particulière aux consignes de sécurité et se place pour ne pas gêner, pour assurer sa sécurité et pour bien voir	
	11 - Il récupère les cartons et les transfère en salle de comptage	- il est le garant du bon déroulement du transfert	
12 - Il établit les scores et propose le classement au juge-arbitre	- il utilise les outils de comptage avec pertinence et vérifie les totaux		

Arbitre niveau national	<p>Reste concentré et actif durant le déroulement de l'ensemble de la compétition</p> <p>1 - Avant la compétition, maîtrise l'ensemble des contrôles</p> <p>2 - Pendant la compétition, prend des décisions rapides et se fait respecter.</p> <p>3 - Après la compétition, vérifie le rangement des armes et proclame les résultats.</p>	<p>Maîtrise complètement le règlement</p> <p>Identifie toutes les situations de compétition et les mesures de sécurité</p> <p>Est apte à prendre tous les postes</p> <p>Maîtrise tous les instruments de contrôle et de comptage</p>	<p>Championnat de France <u>Évaluation</u> : Juge -arbitre</p> <p>Test théorique QCM Note minimum 26/30</p>
-------------------------	--	--	---

# 4. LE JEUNE OFFICIEL DOIT VÉRIFIER SES CONNAISSANCES

## Questionnaire TYPE « jeunes officiels » Tir sportif

Cocher la ou les bonne(s) réponse(s)

- 1- Un tireur peut-il pénétrer sur le pas de tir avant d'y être invité par un arbitre ?  
Oui  Non
- 2- Un tireur peut-il mettre en place son matériel sur le pas de tir avant d'y être invité par l'arbitre ?  
Oui  Non
- 3- Pendant la préparation, un tireur peut-il diriger son arme dans une autre direction que la cible ?  
Oui  Non
- 4- Peut-on prendre des photos sur le pas de tir ?  
Oui  Non
- 5- Avec un flash ?  
Oui  Non
- 6- Peut-on écouter de la musique avec des écouteurs pendant le match ?  
Oui  Non
- 7- Le poignet tenant le pistolet peut-il être recouvert par la manche ?  
Oui  Non
- 8- Après le passage au contrôle, le pistolier peut-il modifier son réglage de crosse ?  
Oui  Non
- 9- En carabine, un niveau liquide (niveau à bulle) est-il autorisé ?  
Oui  Non
- 10- Peut-on refermer sa culasse avant que l'arme soit orientée vers les cibles ?  
Oui  Non
- 11- Un cache-œil peut-il être fixé sur la carabine ou la hausse ?  
Oui  Non
- 12- Ce cache-œil peut avoir une hauteur de :  
25mm   
30mm   
35mm
- 13- Une arme peut-elle être chargée avant le commandement « Commencez le tir » ?  
Oui  Non
- 14- Un tireur lâchant un plomb après le commandement « stop » peut-il être disqualifié ?  
Si la sécurité est engagée. Oui  Non   
Si la sécurité n'est pas engagée. Oui  Non
- 15- Peut-on remplacer un tireur qui abandonne pendant le match ?  
Oui  Non
- 16- Les compétitions par équipe d'établissement se tirent en :  
30 plombs   
40 plombs

17- Les compétitions Excellence se tirent en :

30 plombs

40 plombs

18- En excellence, le commandement « Début de la préparation et essais » est donné :

5mn avant le début de la compétition ?

10mn avant le début de la compétition ?

15mn avant le début de la compétition ?

19- La libération de la charge propulsive avant la préparation entraîne :

la disqualification

un avertissement

2 points de pénalité

20- Un deuxième départ de charge propulsive entraîne :

la disqualification

un avertissement

2 points de pénalité

10 points de pénalité

21- En équipe d'établissement, les essais sont-ils limités en nombre ?

Oui  Non

22- En équipe d'établissement, peut-on décider de refaire des essais après les premiers plombs de match ?

Oui  Non

23- Un arbitre peut-il autoriser un tireur à faire des essais après le début du match ?

Oui  Non

24- En excellence, un minime peut-il tirer avec un support à assistance modulable ?

Oui  Non

25- En championnat par équipe d'établissement, un minime peut-il tirer avec un support ?

Oui  Non

26- Sur cibles papier, les athlètes ont 1 heure  1 h 15  pour tirer ?

27- Sur cibles électroniques, les athlètes ont 1 heure  1 h 15  pour tirer ?

28- Un licencié FFTir peut-il participer au championnat par équipe d'établissement ?

Oui  Non

29- En Collège avec appui, les vêtements de tir sont interdits.

Oui  Non

30- Les essais sont séparés du temps de match.

Oui  Non

**Pour parfaire tes connaissances et trouver les réponses, consulte la partie spécifique UNSS et les Règles ISSF en annexe.**

## 5. LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

L'UNSS propose à tout jeune officiel certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur son serveur intranet.

Pour accéder au serveur, il devra demander à son professeur d'EPS ses codes d'accès :

Son identifiant (c'est son numéro de jeune officiel qui sera inscrit sur sa licence UNSS)

Son mot de passe

Pour ce faire, le professeur d'EPS devra se connecter sur le serveur Intranet avec les codes d'accès de son Association Sportive d'établissement, et déclarer le jeune officiel. En retour, le mot de passe s'affichera à l'écran. Ces codes d'accès sont valables pendant 10 ans.

Sur le serveur, le jeune officiel pourra enregistrer régulièrement deux types d'information le concernant :

Toutes les actions qu'il aura réalisées en tant qu'arbitre ou juge de rencontre UNSS.

Toutes les actions de formation (stages par exemple) qu'il aura suivies.

Celles-ci seront analysées immédiatement et automatiquement et pourront être consultées sous différentes formes. Un tableau statistique simple rendra compte de l'historique de toutes les actions réalisées.

L'adresse du site pour accéder au serveur intranet est : [www.unss.org](http://www.unss.org)

## 6. LE JEUNE OFFICIEL PEUT TROUVER DES DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES POUR PARFAIRE SA FORMATION

- le site Internet de l'UNSS : [www.unss.org](http://www.unss.org)  
Ou taper « UNSS » sur le moteur de recherche
- Le site Internet de la FFTir : [www.fftir.fr](http://www.fftir.fr)  
Avec notamment :  
Les règlements techniques généraux et spécifiques à chaque discipline :  
[http://www.fftir.org/fr/reglements\\_sportifs](http://www.fftir.org/fr/reglements_sportifs)  
Le règlement général des compétitions officielles : RGS :  
[http://www.fftir.org/fr/rgs\\_vie\\_nationale\\_14\\_15](http://www.fftir.org/fr/rgs_vie_nationale_14_15)
- le site Internet de l'ISSF (en langue anglaise) : <http://www.issf-sports.org/>

# 7. LEXIQUE

## **ÂME :**

Intérieur du canon. Il est rayé longitudinalement selon un pas approprié pour conférer au projectile un effet de rotation afin de stabiliser et réguler sa trajectoire.

## **ANNONCE :**

C'est pouvoir dire où se situe l'impact sur la cible en fonction de son analyse du tir au moment du départ du coup (position des organes de visée par rapport au visuel, qualité du lâcher,...).

## **ARME à UN COUP :**

Arme sans magasin qui est chargée avant chaque coup par introduction manuelle du plomb dans la chambre ou dans un logement prévu à cet effet à l'entrée du canon.

## **BOUCHE :**

Orifice du canon par lequel sortent les projectiles.

## **BUSC :**

Partie supérieure de la crosse des carabines et des poignées des **revolvers ou** pistolets.

## **BRETELLE :**

Accessoire utilisé en tir à la carabine dans certaines épreuves. Elle consolide efficacement le triangle arme / bras / avant-bras du tireur.

## **CANON ou TUBE :**

Partie de l'arme qui guide le projectile. Sa qualité confère à l'arme la majeure partie de sa précision.

## **CALIBRE :**

Ils peuvent être exprimés en mm, en inches (armes rayées d'épaule ou de poing)

Exemple : un calibre .177 (en réalité 0,177 inch) correspond à un calibre de 4,5 mm celui du diablo utilisé dans les armes à air comprimé.

## **CARCASSE :**

Partie usinée qui supporte le canon et l'ensemble des pièces constitutives de l'arme.

## **CHAMBRE :**

Partie du canon du pistolet ou de la carabine où se loge le diablo (le « plomb »).

## **CHARGEUR :**

Boîtier amovible contenant les plombs dans un pistolet à 5 coups.

## **CLIQUER :**

Déplacer la hausse pour régler le tir. Les vis de hausse comportent des « clics », d'où l'expression usuelle des tireurs « cliquer ». Notons qu'il faut déplacer la hausse dans le sens où on veut déplacer le tir.

## **CORDON :**

Sur la cible, petit liseré séparant les zones de valeur des points.

## **CROSSE :**

Partie de l'arme, de poing ou d'épaule, qui permet sa préhension. Le tireur peut l'adapter à sa morphologie.

## **CULASSE :**

Pièce mobile de l'arme qui sert à l'approvisionnement en munitions.

## **DÉTENTE (queue de) :**

Pièce sur laquelle l'index exerce une pression qui provoque le décrochage de la gâchette. Cette pièce est souvent et à tort appelée gâchette.

**ÉPAULER :**

Action qui consiste à placer la plaque de couche de son arme contre son épaule.

**FLÈCHE :**

Hauteur maximum atteinte par le plomb sur sa trajectoire par rapport à la droite joignant le canon à l'objectif.

**FÛT :**

Partie inférieure de la crosse en avant du pontet.

**GÂCHETTE :**

Pièce interne du mécanisme de détente qui retient le mécanisme armé et qui décroche lors de l'action du doigt sur la queue de détente.

**GROUPEMENT :**

La notion de groupement correspond à des impacts situés au même endroit sur une cible.

**GUIDON :**

C'est le deuxième élément de la visée. Situé à l'extrémité du canon, au-dessus de la bouche, le plus souvent fixe, il est parfois mobile sur les armes anciennes. Il est toujours à lame pour les pistolets et revolvers de compétition (visée ouverte), et le plus souvent en anneau pour les carabines (visée fermée).

**HAUSSE :**

Des deux instruments de visée de l'arme, c'est le plus proche de l'œil. Elle est réglable en hauteur et latéralement pour permettre d'ajuster le tir.

**IMPACT :**

Trou effectué par le projectile sur la cible.

**IRIS :**

Système se fixant sur la hausse. Il permet d'en régler l'ouverture et d'y positionner des filtres de couleur.

**LÂCHER :**

Action du doigt sur la queue de détente qui a pour but de libérer la charge propulsive.

**LIGNE DE MIRE :**

Droite allant du centre de la hausse au guidon.

**LIGNE DE VISÉE :**

Droite théorique allant de l'œil du tireur au point visé en passant par les instruments de visée.

**MOUCHE :**

Partie centrale du « 10 » permettant de partager les éventuels ex-æquo.

**PAS DE TIR :**

Emplacement organisé face aux cibles comprenant l'ensemble des postes de tir.

**PLAQUE DE COUCHE :**

Partie arrière fixe ou mobile de la crosse des carabines et fusils qui se place contre l'épaule ou le bras. Réglable, elle permet au tireur par son déplacement vertical, de s'adapter aux différentes positions debout, genou, couché, ainsi que d'offrir un placement en bonne position par rapport à la hauteur de sa cible.

**POIGNÉE PISTOLET :**

Partie de la crosse carabine adjacente au pontet permettant la prise en main.

**POINT MOYEN :**

Milieu d'un groupement d'impacts. On se réfère au point moyen pour régler son tir par déplacement de la hausse.

**PONTET :**

Pièce en arceau protégeant la queue de détente d'un accrochage intempestif, d'un choc, d'un déplacement etc.

**PORTÉE :**

Distance maximale possible du parcours d'un projectile.

**PRISE EN MAIN :**

Manière de prendre l'arme. La prise en main doit être reproduite de façon identique, tir après tir, pour éviter des écarts importants en cible.

**RÉGLAGE :**

Déplacement de la hausse dans le sens où l'on dirige son tir. Voir cliquer.

**TRAJECTOIRE :**

Courbe décrite par un projectile dans son déplacement dans l'espace.

**TIR PRÉCIS :**

Ensemble d'impacts très groupés situé n'importe où dans la cible.

**TIR JUSTE :**

Ensemble de coups groupés situé au centre de la cible. Pour obtenir un tir juste, après avoir effectué un tir précis, on fait intervenir le réglage.

**VISUEL :**

Partie centrale noire, ou de couleur, de certaines cibles.

**ZONE :**

Surface délimitant la valeur de l'impact dans la cible (10, 9, 8 ...).