



MEMENTO ARBITRAGE SILHOUETTE METALLIQUE Novembre 2013



DEROULEMENT D'UNE COMPETITION SILHOUETTE METALLIQUE

Valable pour toutes les disciplines. Arme de poing gros calibre et 22 LR
ainsi que pour les armes longues

LES COMMANDEMENTS Il existe **5 commandements** par le directeur du pas de tir (ou par la tour). Les commandements sont identiques pour tous les matchs IMSSU.

1. **TIREURS A VOS POSTES** : Les armes ne doivent pas être manipulées à ce stade. Les armes déchargées sont en sécurité dans la valise de transport, culasse et mécanisme ouvert, visibles par les arbitres.
2. **CHARGEZ** : Si un coup de feu est tiré après le commandement « Chargez » mais avant le commandement « Feu » il est considéré comme zéro. S'il arrivait qu'une cartouche soit tirée avant le commandement « Chargez » le tireur responsable serait suspendu pour un an.
3. **FEU** :
4. **TIR TERMINE, ARMES EN SECURITE**: Si un coup de feu est tiré après cet ordre ou pendant un signal sonore de fin il est considéré comme zéro.
5. **PAS DE TIR EN SECURITE** : S'il arrivait qu'une cartouche soit tirée après ce commandement, le tireur responsable est suspendu pour un an.

➤ **CHANGEMENT DE POSTE.**



➤ **RELEVAGE.** Quand le pas de tir est en sécurité.

➤ le coach relève les silhouettes jusqu'à 100m

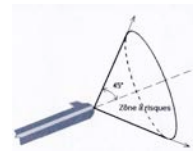
Sur le pas de tir, les carabines peuvent être transportées tenue à la main en position verticale culasse ouverte

**Pour les déplacements
La valise de transport est
obligatoire.
Pour les armes de poing**

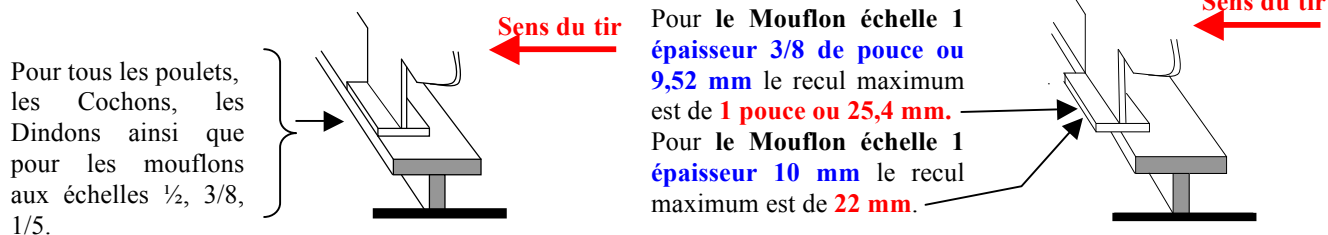


LA SECURITE

- Le casque et les lunettes sont obligatoires sur tous les pas de tir silhouette pour le tireur, le coach et même pour les spectateurs.
-
- **ATTENTION au mollet.** La bouche du canon, en avant de la jambe, doit dépasser de façon à créer un angle de sécurité de 90° (voir schéma ci-dessus).



Position de la semelle des silhouettes sur le rail



Particularité du décompte des points, incident de tir et autres

- Les cibles se tirent de gauche à droite par passe de 5 silhouettes identiques. (5 poulets ou 5 cochons, etc....)
- Une silhouette tombée est marquée d'une X si elle est ratée elle est marquée d'un O.
- Si un tireur fait tomber la bonne silhouette par ricochet elle sera comptée pour X.
- Si le tireur engage la cible 3 au lieu de la 2 et qu'elle tombe, il aura O pour la 3 et O pour la 2.
- Pour le poulet et le dindon, si la silhouette tourne ou pivote sans sortir du rail elle est considérée comme O.
- Pour le cochon ou le mouflon si un pied sort du rail et qu'il touche le sol, la cible est considérée comme X. Si la cible pivote sur son support sans toucher le sol elle est considérée comme O.
- Tout problème de décompte de points doit être résolu immédiatement, avant que le tireur ou le marqueur quitte le pas de tir, avant le relevage des silhouettes et avant que ne commence une autre passe de tir.
- Le seul incident de tir reconnu lors d'un match IMSSU intervient lorsqu'une silhouette n'est plus disponible (*la cause : le vent ou un autre tireur*). Dans ce cas, avec l'accord de l'arbitre le tireur peut engager les cibles restant sur sa série ou sur une série contiguë. Dans le cas contraire la série sera redressée et un temps lui sera alloué, pour le rechargement (30 secondes) et le tir en fonction du nombre de silhouettes manquantes. (24 secondes par bête pour les armes de poing et 30 secondes pour les carabines) C'est un « incident de tir »
- Aucun incident pour dysfonctionnement d'une arme ou pour une munition ne donnera droit à retirer la série.
- Dans les cas où un tireur utilise un revolver en production et qu'il tire la discipline revolver, il devra commencer par la discipline revolver.
- En FIELD, si la même arme est utilisée pour 2 épreuves et si « toutes visées » est tirée en visée ouverte, la visée ouverte sera tirée en premier
- Dans le cas où un tireur utilise une carabine 22LR légère et qu'il tire aussi la carabine 22 LR silhouette avec la même arme, il devra commencer par la discipline carabine légère.
-
- Contrairement à beaucoup de disciplines, le tireur peut manipuler, **à tout moment**, ses munitions et remplir ses chargeurs.
- L'épaisseur des tapis et la protection du coude ne doit pas dépasser 1 pouce ou 25,4 mm.
- Le dioptré est **autorisé UNIQUEMENT** en petit calibre debout (407) en Unlimited petit calibre (406) et Unlimited gros calibre (402) ainsi qu'en Field «visées optiques» (409).

Sur les tableaux ci-dessous

- Les disciplines avec leurs codes.
- **Les contraintes** de la longueur des canons ou de la longueur de la visée
- **Les positions** :
 - **Libre.** Pour toutes positions en respect avec la sécurité. **L'arme ne doit pas toucher la table ou le sol ainsi qu'aucun support artificiel comme le talon d'une chaussure.**
 - **Debout arme de poing.** Les bras sont décollés du corps. L'arme ou les mains ne doivent pas toucher le visage ou une partie du corps. L'arme doit être tenue de façon à ce que les arbitres puissent facilement voir que ces règles sont respectées.
 - **Debout carabine.** La carabine sera supportée par les mains et une seule épaule
- **Les temps de chargement et de tir.**
 - Arme de poing.
 - Carabine.
- **Les distances des silhouettes :**
 - Poulet.
 - Cochon.
 - Dindon.
 - Mouflon.

D.LANOY 2013

