

**COMMANDEMENTS ET HORAIRES PAS DE TIR 10M PRECISION**

H-25	<p>Série ... Athlètes à vos postes. Bonjour et bienvenue à _____ où vous allez participer au _____ Vous êtes autorisés à sortir vos armes (autorisation d'enlever le drapeau de sécurité "DS"), et à effectuer des tirs à sec et visées. Avant le début de la préparation, les arbitres vont procéder aux vérifications. Voici un rappel des consignes (1) pour le bon déroulement du match :</p>
H-15	<p>"QUINZE MINUTES DE PREPARATION ET ESSAIS ... COMMENCEZ" "30 secondes" "STOP"</p>
H	<p>Sur cibles électroniques : match en 60 coups : 1h15min, match en 40 coups : 50min Sur cibles papier : match en 60 coups : 1h30min, match en 40 coups : 1h "Tirs de match ...TIREZ (top début de match) "</p>
	<p>"10 MINUTES...5 MINUTES"</p>
FIN	<p>"STOP" "DÉCHARGEZ". "CONTRÔLE DU POIDS DE DETENTE POUR LES POSTES ...TIRES AU SORT" (Pistolet 10m) "VERIFIEZ (devant l'arbitre) ET RANGEZ VOS ARMES"</p>

(1) CONSIGNES POUR LES ATHLETES

- **Pour les cibles électroniques :**

- Vérifiez sur l'écran votre Nom, Prénom et club ainsi que l'épreuve dans laquelle vous êtes inscrits.
- Le TIR À SEC (Action sur la détente SANS déclenchement de la charge propulsive) est autorisé pendant l'installation, la préparation et le match. Pendant le match, tout déclenchement de la charge propulsive sans que le plomb n'atteigne la cible (qu'il ait été introduit ou non dans le canon) sera compté ZÉRO (6.11.2.2)
- En cours de match ou à la fin de votre tir, vous pouvez vous absenter après avoir informé l'arbitre. Pendant le tir, évitez de vous déplacer ou de parler pour ne pas gêner vos voisins.
- Le coaching verbal est interdit sur le pas de tir. (6.12.5.1)
- Les téléphones portables, les appareils connectés ainsi que les casques électroniques sont interdits sur le pas de tir. (6.11.8.F 6.7.4.3 6.7.4.4)
- Les flashes sont interdits jusqu'à la fin de la compétition. (6.11.8.G)
- À l'issue du tir pistolet, un poste sur 8 ou 10 sera tiré au sort pour vérification du poids de détente. (6.7.9 6.7.9.4)
- Si vous voulez modifier le zoom de votre écran

- **Pour les cibles papier :**

- Vérifiez à nouveau l'exactitude des renseignements portés sur votre fiche planning et inscrivez sur celle-ci les numéros de vos cartons. Les fiches seront ramassées par l'arbitre qui vérifiera les numéros d'arme et de cartons ainsi que votre habillement.
- Vous êtes responsable de vos cartons et vous devez en vérifier le nombre et la numérotation avant le début du match. Les cartons doivent être tirés dans l'ordre et remis en fin de match (ou en fin de série).
- Vous devez tirer 1 plomb par carton. Si vous tirez 2 plombs sur le même carton, vous devez laisser vierge le carton suivant. Cette erreur sera tolérée deux fois avant pénalité.
- Si vous avez tiré 2 plombs ensemble, prévenez l'arbitre.
- Le TIR À SEC (Action sur la détente SANS déclenchement de la charge propulsive) est autorisé pendant l'installation, la préparation et le match. Après mise en place du premier carton de match, tout déclenchement de la charge sans que le plomb n'atteigne la cible (qu'il ait été introduit ou non dans le canon) sera compté ZÉRO.
- En cours de match ou à la fin de votre tir, vous pouvez vous absenter après autorisation de l'arbitre. Pendant le tir, évitez de vous déplacer ou de parler pour ne pas gêner vos voisins.
- Le coaching verbal est interdit sur le pas de tir.
- Les téléphones portables, les appareils connectés ainsi que les casques électroniques sont interdits sur le pas de tir.
- Les flashes sont interdits jusqu'à la fin de la compétition.
- À l'issue du tir pistolet, un poste sur 8 ou 10 sera tiré au sort pour vérification du poids de détente.



SECURITE DU TIR

- L'arme est sortie après autorisation de l'arbitre.
- L'arme est rangée après autorisation et contrôle de l'arbitre.
- L'arme est toujours dirigée vers les cibles, ni trop haute et ni trop basse.
- Lors du reposé d'une arme pour quitter le poste de tir ou lorsque le tir est terminé, l'arme doit être déchargée avec la culasse ou le mécanisme de chargement ouvert et un drapeau de sécurité inséré.
- Vous êtes responsables de l'utilisation d'un réservoir d'air ou de CO2 dont la certification soit toujours valide.

ERREURS DE TIR

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

- Tir avant le temps de préparation et essais : si la sécurité est en jeu l'athlète doit être disqualifié, dans le cas contraire **TIR PRÉMATURÉ = ZERO** sur la 1ère cible. (6.11.1.1.i)
- Tir après la fin de match : **TIR TARDIF = ZERO** sur la dernière cible de match. (6.11.1.3.a)
- Cible manquée ou tir croisé : **TIR MANQUE = ZERO** sur la cible de match. (6.11.6.1)
- Départ de gaz sans plomb avant le temps de préparation et essais : **AVERTISSEMENT** pour la première fois **PUIS = MOINS 2** sur le coup de la plus basse valeur de la première série. (6.11.2.1)

INTERRUPTIONS DE TIR

- Plus de 3 minutes : bonification de temps égale à l'interruption (+ 1 min si proche de la fin). (6.11.3.1)
- Plus de 5 minutes ou changement de poste : coups d'essais supplémentaires en nombre illimité à la reprise et bonification de temps égale au temps d'interruption + 5 min si changement de poste. (6.11.3.2)

MAUVAIS FONCTIONNEMENTS

- Arme cassée (sans faute de l'athlète) : l'athlète peut réparer ou changer son arme (préalablement contrôlée) et terminer son match. Il n'aura pas de temps supplémentaire mais pourra obtenir des coups d'essai. (6.13.3 6.13.4)
- Réservoir de gaz vide : accompagner l'athlète à l'extérieur du pas de tir pour changement de bouteille et essais de fonctionnement. Aucune bonification de temps n'est à accorder. (6.11.2.3)

ACCESSOIRES

- Support de carabine autorisé s'il ne gêne pas le voisin ET PAS AU DESSUS DES EPAULES en position de tir. Le support ne doit pas être placé en avant de la table de tir (côté cibles). (7.5.8.3)
- Lunette d'observation : non autorisée. (7.5.8.1)
- Accessoires apportant à un athlète un avantage : non autorisés.
- Vêtements et chaussures des pistoliers : vérifiés au pas de tir.
- Équipements des carabiniers : visés par le contrôle.
- Fond de cible carabine personnel non autorisé, donner un carton pistolet de même couleur et à utiliser sans repère de visée.

DIVERS

- Si gêne justifiée de l'athlète au départ d'un coup : annuler et faire retirer le coup. (6.11.7)
- Athlète en retard : aucune bonification de temps ni d'essai si arrivée après le 1^{er} coup de Match, sauf sur décision du jury si circonstance indépendante de sa volonté. (6.11.4)
- Carton tombé sans avoir été tiré : ne pas interrompre le tir et donner à l'athlète un carton supplémentaire avec indication pour le classement.
- L'athlète ne sait plus s'il a chargé ou non : (6.11.2.4)
 - Sur cible papier, ramener la cible et faire tirer sur la tôle.
 - Sur cible électronique, ne pas tirer vers la cible, utiliser une baguette ou une boîte à sable pour décharger l'arme.
- Tir simultané de 2 plombs : **COMPTER LE MEILLEUR IMPACT**, annuler l'autre. (6.11.2.4.b)
- Coaching interdit : demander à l'athlète d'aller avertir le "coach" de cesser sa conduite qui peut coûter à l'athlète une pénalité de 2 points. (6.12.5.4)

**COMMANDEMENTS ET HORAIRES PISTOLET 10M 5 COUPS**

H-10	<p>Série ... Athlètes à vos postes. Bonjour et bienvenue à _____ où vous allez participer au _____ Vous êtes autorisés à sortir vos armes (autorisation d'enlever le drapeau de sécurité "DS"), et à effectuer des tirs à sec et visées. Avant le début de préparation, les arbitres vont procéder aux vérifications. Voici un rappel des consignes (1) pour le bon déroulement du match.</p>
H-4	<p>"DEBUT DE PREPARATION" 3 minutes de préparation (TIR DE REGLAGE AUTORISÉ PISTOLET VITESSE 5 CIBLES sur cible papier et/ou cibles basculantes déverrouillées) "FIN DE PREPARATION"</p>
H	<p>"SÉRIE D'ESSAIS (...) CHARGEZ" Quand le temps de 1 minute est passé, le juge-arbitre annonce</p> <p>"ATTENTION" : l'arbitre actionne la commande pour bloquer les cibles vitesse (la lampe rouge s'allume) ou effacer les cibles standard</p> <p>Après 7 secondes : l'arbitre actionne la commande (si nécessaire selon le modèle de ciblerie utilisé) pour débloquer les cibles vitesse (la lampe rouge s'éteint) ou faire apparaître les cibles standard. C'est le signal pour monter le bras et commencer le tir.</p> <p>Après 10 secondes : la lampe rouge s'allume et bloque les cibles vitesse, ou les cibles standard s'effacent (impact tardif compté jusqu'à ovalisation horizontale maximum égale à 6 mm).</p> <p>Après chaque série de 5 coups, les cibles vitesse tombées de chaque groupe sont comptées (1 point), annoncées à l'athlète et enregistrées sur la FP. L'athlète peut voir la cible standard après chaque série (les 8 cibles sont remises en fin de match avec la FP)</p> <p>Le tir peut être effectué sans blocage électronique ou sur cible fixe avec les mêmes commandements. Un coup trop tôt ou tardif est compté zéro (si non identifié en Standard : meilleur impact déduit)</p>
FIN	<p>"STOP" "DÉCHARGEZ". Arme en sécurité (chargeur posé en évidence sur la table de tir)</p>

(1) CONSIGNES POUR LES ATHLETES

- Tout coup tiré entre "CHARGEZ" et l'allumage de la lampe verte (ou "TIR") sera compté zéro.
- Si pas prêt à l'allumage de la lampe verte (ou à "ATTENTION"), seuls les coups tirés seront comptés.
- Avant chaque début de tir, l'athlète doit abaisser son bras à 45° ou bien toucher la table de tir.
- Si vous voulez modifier le zoom de votre écran

INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT.

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

Incident durant la série d'essais : non enregistré comme incident et il n'y aura pas de nouvelle série d'essai.

Incident "NON ADMIS" : pas de répétition et le résultat partiel sera compté à l'athlète.

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



INTERRUPTION

Les séries interrompues seront annulées et répétées.

Si l'interruption dépasse 15 minutes, une série d'essai sera tirée à la reprise.

GENE DE L'ATHLETE

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

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

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

COMMANDEMENTS DE TIR INCORRECTS

Si l'athlète a commencé à tirer, la réclamation n'est pas recevable.

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

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

PANNE DE L'ENSEMBLE DES CIBLES ELECTRONIQUES.

Les tirs déjà effectués seront comptés et enregistrés. Après réparation, **ajouter 5 min** au temps de tir restant et accorder un nombre illimité de coups d'essais au début du temps restant.

PANNE D'UNE CIBLE ELECTRONIQUE.

Si la cible n'est pas réparée au bout de 5 min, L'athlète sera déplacé sur un autre poste. Quand il sera prêt à tirer, il lui sera accordé un temps additionnel de **5 min** ajouté au temps de compétition restant et un nombre illimité de coups d'essais au début de la reprise du tir.

CONTESTATION D'IMPACT SUR CIBLE ELECTRONIQUE.

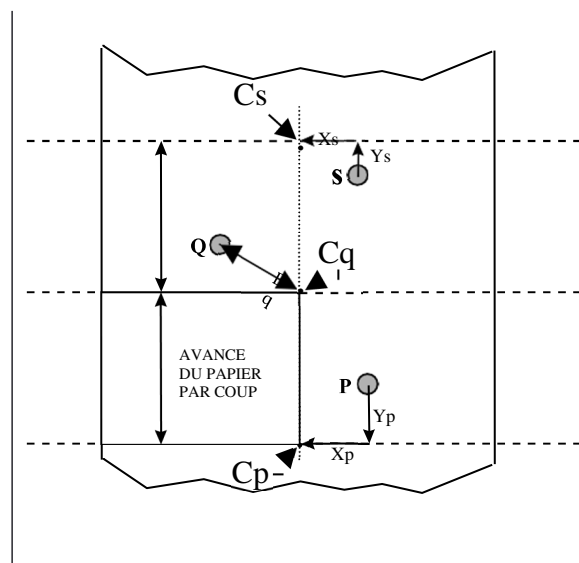
En cours de compétition toujours s'assurer que la bande de contrôle en papier noire descend régulièrement à chaque impact.

La valeur de l'impact pourra être déterminée en fin de finale ou de match à l'aide de cette bande et de l'extrait du calculateur qui donne les coordonnées X et Y.

Coup non enregistré : si le coup suivant n'est pas non plus enregistré, faire changer de poste ; si le coup suivant est correctement enregistré, continuer le match (le coup non enregistré sera calculé en fin de match).

Résultat contesté : si la bande noire est bien descendue, le résultat sera vérifié en fin de match et l'athlète sera pénalisé de 2 pts s'il a tort. S'il a raison - la bande est bloquée - faire retirer les coups contestés tirés sur la bande bloquée.

Calcul (théorique) d'impact contesté ou non enregistré.



1. Posez la bande de contrôle sur un papier millimétré et reportez à l'aide d'un crayon le centre de l'impact précédent (**P**), de l'impact contesté ou non enregistré (**Q**) et de l'impact suivant (**S**).
2. À partir de **P** reportez les coordonnées X_p/Y_p ce qui donne la position du centre de cible C_p .
3. À partir de **S** reportez les coordonnées X_s, Y_s ce qui donne la position du centre de cible C_s .
4. Le centre de cible C_q se trouve au milieu de la droite joignant C_p et C_s .
5. Mesurer la distance D_q entre C_q et **Q**. La valeur de l'impact en dixièmes est donnée par la formule :
Carabine 10 m : $V = 110 - D_q \text{ (mm)} / 0,25$
Pistolet 10 m : $V = 110 - D_q \text{ (mm)} / 0,8$