

Commandements et horaires avec cibles électroniques

(Pour l'utilisation de cibles papier prévoir 5 mn de plus)

(Les timings ne sont qu'indicatifs, ils doivent être adaptés pour que le premier coup de match commence à l'heure H)

<p>H - 18 mn Précision P22, PC</p> <p>H - 13 mn Vitesse P22, PC VO, STD</p>	<p>Vérifier que les cibles soient prêtes. Appel des tireurs aux postes de tir :</p> <p>« Athlètes, à vos postes... Bonjour, bienvenue à Vous allez tirer le championnat...</p> <p>Vous pouvez sortir vos armes et les préparer. Vous pouvez pratiquer des exercices de tenue, de visée et du tir à sec avant le début de préparation, mais le drapeau de sécurité doit être inséré jusqu'au début de la préparation. Les arbitres vont procéder aux vérifications d'usage.</p> <p>Voici un rappel des consignes (1) pour le bon déroulement du match ».</p>
<p>H - 11 P22, PC H - 9 STD H - 7 VO</p>	<p>« LA PREPARATION COMMENCE MAINTENANT » (précision et vitesse)</p>
<p>H - 8 P22, PC H - 6 STD H - 4 VO</p>	<p>« FIN DE LA PREPARATION ... STOP »</p>
<p>H - 8 P22, PC H - 6 STD H - 4 VO</p>	<p>« Pour la série d'essais (...) CHARGEZ » Ou « Série d'essais 150 S ... CHARGEZ » Ou « Série d'essais 8 S ... CHARGEZ » Après 1 minute, l'arbitre annonce « ATTENTION » et efface les cibles ou allume la lampe rouge et les cibles précision, duel, vitesse ou standard vont apparaître automatiquement 7 sec +/- 0,1 sec après.</p>
<p>FIN H - 2</p>	<p>« DÉCHARGEZ ». Le tir doit cesser et les armes être assurées et posées avec le DS en place « RÉSULTATS À GAUCHE (DROITE) » (l'arbitre vérifie visuellement)</p>
<p>H - 1 P22, PC STD VO</p>	<p>« Pour la première série (série suivante) (...) CHARGEZ » Ou « Série 150 (ou 20 ou 10) secondes ... CHARGEZ » Ou « Série 8 (ou 6 ou 4) secondes ... CHARGEZ » Après 1 minute, l'arbitre annonce « ATTENTION » et efface les cibles ou allume la lampe rouge et les cibles précision, duel, vitesse ou standard vont apparaître automatiquement 7 sec +/- 0,1 sec après.</p>
<p>Fin série</p>	<p>« DÉCHARGEZ ».</p>
<p>Fin du match</p>	<p>« STOP » « DÉCHARGEZ ». « CONTRÔLE POUR LES POSTES X et Y (tirés au sort) » « VÉRIFIEZ (devant l'arbitre) ET RANGEZ VOS ARMES" DS en place Faire signer FP (à remplir <u>pendant</u> le match) ou le ruban d'imprimante (CE)</p>

**Consignes pour les tireurs (1)**

- Vérifiez à nouveau l'exactitude des renseignements portés sur votre fiche planning. Les fiches seront ramassées par l'arbitre qui vérifiera les numéros d'arme ainsi que votre habillement.
- En cours de match ou à la fin de votre tir, vous pouvez vous absenter après avoir prévenu l'arbitre (le coaching verbal est interdit).
- Pendant le tir, évitez de vous déplacer ou de parler pour ne pas gêner vos voisins.
- Si vous contestez un résultat annoncé, vous devez le faire immédiatement, avant que les cibles et contre cibles ne soit changées ou bouchées.
- Les téléphones portables doivent être coupés.
- A l'issue du tir, un poste sur 10 sera tiré au sort pour une pesée de détente
- Le tir sera effectué ...par 20 postes...par 10 postes...ou centralisé.

Consignes pour les tireurs avant les passes vitesse, 3/7 et standard 20/10s

- Le bras doit être immobile et à 45° avant l'apparition des cibles ou l'allumage de la lampe verte et il ne faut pas toucher la table pendant les séries.
- En cas d'incident, vous ne devez rien dire mais lever votre main libre, maintenir (sans la manipuler) votre arme en main pointée vers le bas des cibles et attendre la fin de la série et l'arrivée de l'arbitre.



Sécurité du tir

L'arme est sortie après autorisation de l'arbitre

L'arme est rangée après autorisation et contrôle de l'arbitre. Arme + chargeur ne peuvent être maniés qu'entre « CHARGEZ » et « STOP ». L'arme est toujours dirigée vers les cibles, ni trop haute et ni trop basse. L'arme posée sur la tablette doit être visiblement déchargée et muni du **DS**.

Incident de fonctionnement

Si le tireur désire faire une réclamation pour incident mécanique, il ne doit rien dire, lever son bras libre, maintenir (sans la manipuler) son arme en main pointée vers le bas des cibles et attendre la fin de la série. (L'extrémité du canon peut toucher la table, le chargeur doit visiblement ne pas toucher la table). L'arbitre ne doit rien dire, rester à sa place (éventuellement faire signe qu'il a vu) et attendre aussi la fin de la série ou il se rendra vers le tireur pour examiner la nature de l'incident :

Si l'aspect extérieur de l'arme ne révèle pas une cause évidente, l'arbitre doit prendre le pistolet, sans toucher ou intervenir sur le mécanisme, pointer l'arme dans une direction de sécurité et presser la détente une seule fois pour s'assurer que le mécanisme de détente a été déclenché.

Si l'arme ne tire pas, l'arbitre doit poursuivre l'examen et décider après l'inspection s'il s'agit d'un incident admis (**A**) ou non (**NA**) et annoncer :

"POSTE (23) ... INCIDENT ADMIS OU NON... (X) BALLE TIRÉES".

Après un incident non admis (NA), chaque coup non tiré sera compté « manqué » (zéro) et il n'y aura pas de répétition ou de complément. (8.9.4.4)

Après un incident admis (A), vérifier le nombre d'impacts, ne pas boucher et laisser la cible en place. La série sera répétée (vitesse et standard) ou complétée (précision et 3/7) au cours de la série normale suivante dans la même passe. (8.9.4.5 - 8.9.4.6)

Résultat en vitesse : total des impacts de la valeur la plus basse sur chaque cible
Résultat en standard : total des 5 impacts de la valeur la plus basse sur la cible. Répéter ou compléter une série après incident n'est permis qu'une fois pour chaque passe de 30 coups des épreuves Pistolet Vitesse, Pistolet 25m et PC ainsi que pour la passe de 150 sec et l'ensemble des passes 20 sec et 10 sec du Pistolet Standard.

Incident aux essais

L'incident n'est pas comptabilisé. Le tireur pourra terminer la série d'essai (uniquement si l'incident est de type admis) en tirant immédiatement les coups manquants au cours d'une série d'essai supplémentaire.

Cas particulier du tir en rafale

Le départ simultané de 2 coups (ou plus) par suite d'une défaillance mécanique de l'arme est un incident admis et le deuxième coup (ou plus) ne sera pas compté. (8.9.4.1.g)

Pour bénéficier d'un incident admis, il faut aussi que le tireur signale l'incident au moment où il se produit et non après la fin de série.

Arme cassée

Il sera accordé au tireur un maximum de 15mn pour réparer ou remplacer son pistolet et reprendre la compétition en cours ou tirer éventuellement dans une série ultérieure. Une série d'essai sera accordée avant la reprise du tir. (8.9.2)

Interruptions de tir

Si l'interruption a dépassé 15 minutes, il sera accordé une série d'essai. (8.8.1.a)

Vitesse ou standard : série interrompue annulée puis répétée. (8.8.1.b)

Précision ou duel 3/7 : série interrompue complétée (1 mn par coup de précision) (8.8.1.c)

Début de série incorrect

Si le début de série semble incorrect (erreur de commandement, mauvais délai d'apparition des cibles ...), **le tireur ne doit pas commencer à tirer** mais lever sa main libre pour réclamer. (8.8.3 – 8.8.5)

Réclamation justifiée : autorisé à tirer la série. (8.8.3.b)

Réclamation non justifiée : autorisé à tirer la série avec une pénalité de 2 pts. (8.8.3.c). Si le tireur a commencé : réclamation non acceptable et coups tirés comptés. (8.8.3.d)

Tireur pas prêt

Personne ne peut retarder le départ de la série, le tireur doit être prêt dans le temps de 1 minute sinon il doit appliquer la procédure d'incident.

Gêne

Lorsqu'un tireur considère qu'il a été dérangé pendant le tir d'un coup, il doit arrêter de tirer et maintenir son arme pointée vers le bas des cibles et lever sa main libre. (8.8.4). Si la perturbation est reconnue (cible détachée, tir prématuré du voisin, erreur de l'arbitre, spectateurs, ...), la série sera annulée et répétée.

Si la perturbation n'est pas reconnue, la série terminée est enregistrée ou la série interrompue est répétée avec pénalité de 2 points.

Mauvaise position du bras

Dans le cas de non-respect, le tireur recevra un avertissement et sa série sera répétée. Le tireur sera crédité des 5 plus basses valeurs des 2 séries. (8.7.4)

Si la faute se répète au cours de la même passe de 30 coups vitesse ou de l'ensemble des passes de 20 et 10 secondes du standard, la même procédure sera appliquée et le tireur sera pénalisé de **2 points**. (8.7.4.c)

En cas de troisième infraction à cette règle, le tireur sera disqualifié. (8.7.4.d)

Tirs hors délais

Un tir avant « CHARGEZ », pourra entraîner la **DISQUALIFICATION** si la sécurité est engagée.

Un tir(s) accidentel entre le commandement « CHARGEZ » et le début d'une série de match (disparition de la cible ou lampe rouge), ne sera pas compté dans la compétition mais on déduira **2 points** de la série suivante. Le tireur ne doit pas continuer mais doit prévenir l'arbitre dans les mêmes conditions que lors d'un incident. Si le tireur a continué, le tir accidentel sera compté « manqué » (zéro) et les 4 coups comptés sans autre pénalité (8.8.2.3.a)

Dans une passe de précision, un coup tiré après le commandement ou le signal « STOP », sera compté comme un coup manqué. Si le coup ne peut être identifié, le meilleur impact devra être déduit du score de cette cible. (8.8.2.3.b)

Trop de coups tirés.

Lorsqu'un tireur tire plus de balles de match que prévu (attention aux balles PC qui arrivent en 2 morceaux) sur la cible, les impacts les meilleurs seront annulés pour rétablir le nombre prévu. Deux points devront également être retirés pour chaque coup supplémentaire (si plus de 5 coups). Cette pénalité s'ajoute à celle prévue pour un chargement excessif.

Lorsqu'un tireur tire plus d'un coup à l'apparition de la cible 3/7, la valeur la plus forte sera déduite et 2 points devront également aussi être retirés. (8.8.2.1)

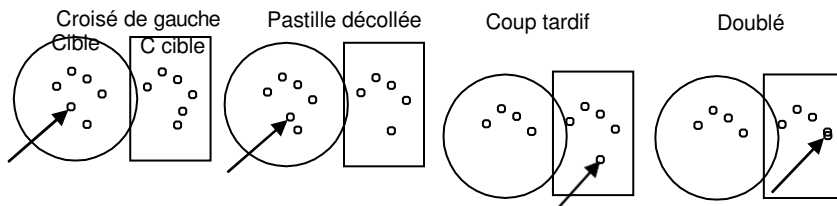
Lorsqu'un tireur tire un nombre de balles d'essai supérieur à ce qui est prévu, il sera pénalisé de 2 points dans la première série de match pour chaque balle tirée. (8.8.2.2)

Coups croisés

Les tirs croisés en compétition doivent être enregistrés comme manqués.

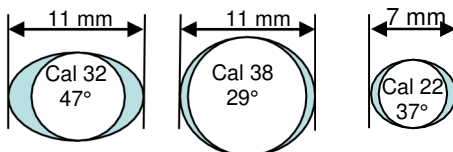
Si une cible comporte 6 impacts, un coup croisé peut être trouvé par l'observation des cibles voisines (manque un impact) ou une différence de nature des impacts mais surtout par superposition de la cible sur la contre cible. Lorsqu'un tireur croise une balle d'essai, il ne doit pas être autorisé à répéter le coup mais ne sera pas pénalisé. Le tireur qui n'est pas fautif aura le droit de répéter son (ou ses) essai. (8.8.2.4)

Utilisation des contre cibles



Ovalisation

Les coups tirés pendant la fermeture de la cible seront annulés si la dimension **horizontale** de l'impact dépasse 7 mm pour le calibre 22LR et 11 mm pour les calibres PC. (RTG Annexe A 5.3.1) Dans ce cas, l'impact dans la contre cible reste circulaire contrairement à celui d'une balle arrivée en travers. Bien aplatir la cible avant de mesurer.



Annonce des résultats

Toutes les opérations doivent se faire à 2 arbitres avec un 3^{ème} dans le cas de désaccord. Tout problème (doublé, ovalisation, ...) doit être signalé clairement au tireur et résolu sur le champ (ne pas boucher les contre-cibles trop tôt).

Tous les points litigieux doivent être « jaugés » la cible placée horizontalement.

En Vitesse, les impacts sont annoncés séparément en commençant par la 1^{ère} cible tirée. Chaque impact est signalé par une « toupie » qui ne doit être introduite que si l'on est certain que celui-ci ne devait pas être jaugé.

Pour les autres disciplines, les impacts sont montrés à l'aide d'une palette.

Avant de parler, il faut bien visualiser tous les impacts, préparer son message et être sûr qu'il sera bien entendu. Inutile d'annoncer le nombre d'impacts sauf dans le cas d'un manqué et regrouper les annonces pour raccourcir le message (« trois 10, deux 9, **48** »)

Le greffier ou l'arbitre des cibles doit annoncer le total de la série et le greffier au pas de tir doit ensuite annoncer son total pour vérification. Annoncer aussi le total à 10 coups et 30 coups pour recouper les erreurs dues à une feuille « sautée ».