



# MEMENTO ARBITRAGE SILHOUETTE METALLIQUE

Décembre 2025



## 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** donnés par le directeur du pas de tir. (ou par la tour). Les commandements de tir pour la SM sont immuables. Ils ne souffrent pas de modification et devront être donnés au mot près.

1. **TIREURS A VOS POSTES** : pour prévenir les athlètes de gagner leur place. **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** : donné au départ de la période pendant laquelle l'athlète se prépare à tirer, comprenant le réglage de la distance, le chargement et tout ce qui est utile pour la série à venir. **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 » l'athlète responsable serait suspendu pour un an.**
3. **FEU** : donné à la fin de la période de chargement, il marque le début de la série de tir.
4. **TIR TERMINE, ARMES EN SECURITE**: donné à la fin de la série tir. Lorsqu'il est donné, les athlètes doivent cesser immédiatement le tir et décharger leur arme. **Si un coup de feu est tiré après cet ordre il est considéré comme zéro.**
5. **PAS DE TIR EN SECURITE** : Donné par le directeur de tir quand toutes les armes sont en sécurité. **S'il arrivait qu'une cartouche soit tirée après ce commandement, l'athlète responsable est suspendu pour un an.**

Ordre donné pour les mouvements sur le pas de tir après le commandement : **PAS DE TIR EN SECURITE**

- **CHANGEMENT DE POSTE.** Commandement donné à la fin d'une série de 2 fois 5 bêtes identiques.
- **RELEVAGE.** Annoncé par le directeur de tir quand le pas de tir est en sécurité. Il est de coutume que le coach relève les silhouettes.

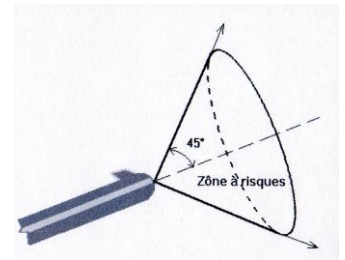
Sur le pas de tir, les carabines peuvent être transportées tenue à la main en position verticale culasse ouverte ou dans leur étui.

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



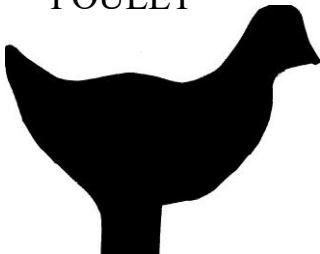
## LA SECURITE

- Le casque et les lunettes sont obligatoires sur tous les pas de tir silhouette pour les athlètes, les coachs, les marqueurs et 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  $90^\circ$  (voir schéma ci-contre).

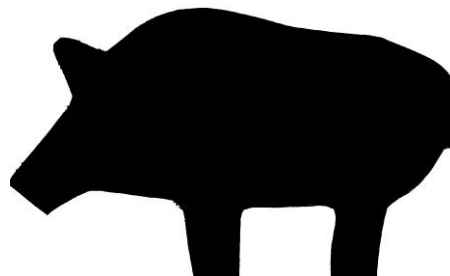


## LES SILHOUETTES

POULET



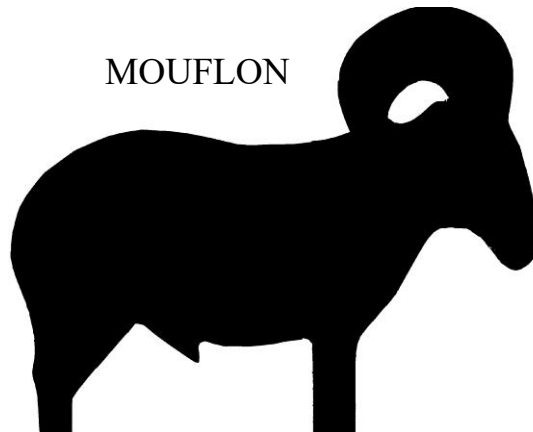
COCHON



DINDON

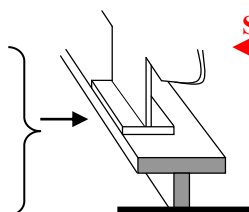


MOUFLON



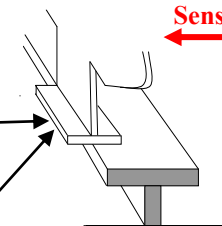
## Position de la semelle des silhouettes sur le rail

Pour tous les poulets, les Cochons, les Dindons ainsi que pour les mouflons aux échelles 1/2, 3/8, 1/5.



Sens du tir

Pour le Mouflon échelle 1 épaisseur 3/8 de pouce ou 9,52 mm le recul maximum est de 1 pouce ou 25,4 mm.  
Pour le Mouflon échelle 1 épaisseur 10 mm le recul maximum est de 22 mm.

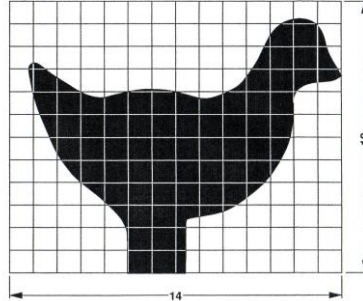


Sens du tir

## Les échelles des silhouettes (valable pour toutes les silhouettes) 4 échelles de silhouettes

● **Echelle 1**

Le côté de chaque carré  
Mesure 1 pouce ou 25,4 mm



● **Echelle 3/8**

Le côté de chaque carré  
Mesure 3/8 de pouce ou 9.52 mm

● **Echelle 1/2**

Le côté de chaque carré  
Mesure 1/2 pouce ou 12.7 mm

● **Echelle 1/5**

Le côté de chaque carré  
Mesure 1/5 de pouce ou 5.08 mm

### Particularité du décompte des points, incident de tir, couleur des silhouettes et autres.

- Les cibles se tirent de gauche à droite par passe de 5 silhouettes identiques.
- Une silhouette tombée est marquée d'une X si elle est ratée elle est marquée d'un O.
- Si l'athlète fait tomber la bonne silhouette par ricochet elle sera comptée pour X.
- Si l'athlète 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 l'athlète ou le marqueur quitte le pas de tir, avant le relevage des silhouettes et avant que ne commence une autre série 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 l'athlète 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 l'athlète 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 l'athlète 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. Idem pour l'épreuve carabine gros calibre.
- La couleur des silhouettes doit présenter un contraste fort avec le fond de façon que les cibles soient visibles à l'œil nu. Pour les optiques, on recommande une couleur permettant de distinguer le réticule de la lunette sur la silhouette.
- Contrairement à beaucoup de disciplines, l'athlète 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 le tableau 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 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.
- La taille des bêtes : Echelle 1, 1/2, 3/8, 1/5. En fonction de la discipline.
- Les contraintes des armes pour la discipline production et le poids maximum des armes.
- Le poids minimum du départ pour les carabines uniquement HUNTING et LEGERE.
- Le calibre minimum pour les carabines gros calibre et unlimited.
- ★ L'interdiction du dioptré pour les disciplines 400, 401, 403, 404, 405, 408.
- ★ L'autorisation du dioptré uniquement pour les disciplines 402, 406, 407, 409.

