

REGLEMENT ECOLE DE TIR

CARABINE – PISTOLET – CIBLE MOBILE – PLATEAUX

ARBALETE FIELD

Mise à jour par Ghislaine Briez
Adopté par le Comité Directeur du 9 Octobre 2004

Fédération Française de Tir 38 Rue Brunel 75017 PARIS Tél. : +33 (0)1 58 05 45 45 Fax : +33 (0)1 55 37 99 93

Vous pouvez consulter la dernière version de ce document sur le site de la Fédération Française de Tir :
<http://www.fftir.asso.fr>

TABLE DES MATIERES

1.	CARABINE ET PISTOLET	1
1.1	REGLES GENERALES.....	1
1.1.1	SECURITE	1
1.1.2	CONTROLE DES ARMES ET DES EQUIPEMENTS.....	1
1.1.3	CIBLES.....	1
1.1.3.1	CARABINE, CARABINE 3X10 ET PISTOLET.....	1
1.1.3.2	PISTOLET VITESSE (3/12).....	1
1.1.4	PERIODE DE PREPARATION ET AIDE EXTERIEURE.....	2
1.1.5	ESSAIS.....	2
1.1.6	BARRAGE	2
1.1.7	NOMBRE DE COUPS	2
1.1.8	SURCLASSEMENT.....	2
1.2	EPREUVES SUR BLOC RESSORT.....	3
1.2.1	CATEGORIES D'AGE	3
1.2.2	TEMPS DE TIR.....	3
1.2.3	EQUIPEMENT	3
1.2.4	POSITION	3
1.2.4.1	CARABINE.....	4
1.2.4.2	PISTOLET.....	4
1.3	EPREUVES AVEC SUPPORT A ASSISTANCE MODULABLE.....	5
1.3.1	CATEGORIES D'AGE	5
1.3.2	TEMPS DE TIR.....	5
1.3.3	EQUIPEMENT	5
1.3.4	SUPPORT A ASSISTANCE MODULABLE	5
1.3.4.1	DESCRIPTION DU SUPPORT A ASSISTANCE MODULABLE.....	5
1.3.4.2	METHODE DE CONTROLE	5
1.3.4.2.1	CARABINE.....	5
1.3.4.2.2	PISTOLET.....	5
1.3.5	POSITION	5
1.3.5.1	CARABINE.....	6
1.3.5.2	PISTOLET.....	6
1.4	EPREUVES DEBOUT SANS APPUI.....	7
1.4.1	CATEGORIES D'AGE	7
1.4.2	TEMPS DE TIR.....	7
1.4.3	EQUIPEMENT	7
1.4.4	POSITION CARABINE ET PISTOLET.....	7
1.5	“CARABINE TROIS POSITIONS 10 METRES” (3X10)	8
1.5.1	CATEGORIES D'AGE	8
1.5.2	TEMPS DE TIR.....	8
1.5.3	EQUIPEMENT	8
1.5.4	POSITIONS DE TIR.....	8
1.5.5	AIDE EXTERIEURE.....	8
1.6	“PISTOLET 30 COUPS VITESSE” 3/12	9
1.6.1	CATEGORIES D'AGE	9
1.6.2	TEMPS DE TIR.....	9
1.6.3	EQUIPEMENT	9
1.6.4	POSITION DE TIR.....	9
1.6.5	DEROULEMENT DE LA COMPETITION	9
1.6.6	COMPTAGE DES POINTS	9
1.6.7	INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT.....	10
1.6.8	BARRAGES	10
1.7	PISTOLET VITESSE 5 CIBLES BASCULANTES.....	11
1.7.1	CATEGORIES D'AGE	11
1.7.2	CIBLES.....	11
1.7.3	TEMPS DE TIR.....	11
1.7.4	EQUIPEMENT	11
1.7.5	DEROULEMENT DE LA COMPETITION	11
1.7.6	INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT.....	12
1.7.7	GENE DU TIREUR.....	12
1.7.8	BARRAGE / FINALE	12
1.7.8.1	BARRAGE	12
1.7.8.2	FINALE.....	12

2.	CIBLE MOBILE	13
2.1	REGLES GENERALES.....	13
2.1.1	SECURITE	13
2.1.2	CONTROLE DES ARMES ET EQUIPEMENTS	13
2.1.3	CIBLES	13
2.1.4	PERIODE DE PREPARATION	13
2.1.5	POSITION DE TIR.....	13
2.2	CIBLE MOBILE.....	14
2.2.1	REGLES SPECIFIQUES.....	14
2.3	CIBLE MOBILE 30 COUPS VITESSE LENTE	14
2.3.1	CATEGORIES D'AGE	14
2.3.2	DEROULEMENT DE LA COMPETITION	14
2.4	CIBLE MOBILE 40 COUPS (20+20)	14
2.4.1	CATEGORIES D'AGE	14
2.4.2	DEROULEMENT DE LA COMPETITION	14
2.5	BARRAGES	15
3.	PLATEAUX.....	16
3.1	REGLES GENERALES.....	16
3.1.1	SECURITE	16
3.1.2	PROGRAMME ET DEROULEMENT DE LA COMPETITION	16
3.1.3	INSTALLATIONS	16
3.1.4	ARMES, MUNITIONS ET EQUIPEMENTS	16
3.2	TROIS SERIES DE 10 PLATEAUX.....	16
3.2.1	CATEGORIE D'AGE.....	16
3.2.2	DEROULEMENT DE LA COMPETITION	16
3.3	DEUX SERIES DE 10 PLATEAUX + 10 PLATEAUX.....	16
3.3.1	CATEGORIES D'AGE	16
3.3.2	DEROULEMENT DE LA COMPETITION	16
3.4	BARRAGES	17
3.4.1	INDIVIDUEL	17
3.4.1.1	CATEGORIE BENJAMIN.....	17
3.4.1.2	CATEGORIES MINIME CADET	17
3.4.2	EQUIPES	17
3.5	ARBITRAGE	17
3.6	PENALITES.....	17
4.	ARBALETE FIELD 10 METRES	18
4.1	REGLES GENERALES.....	18
4.1.1	LA SECURITE	18
4.1.2	CATEGORIES D'AGE	18
4.1.3	EQUIPEMENT	18
4.1.4	BLASONS	18
4.1.5	ARMEMENT ET CHARGEMENT DE L'ARME	18
4.2	DEROULEMENT DE LA COMPETITION.....	18
4.3	DECOMPTE DES POINTS.....	18

LISTE DES FIGURES

FIGURE 1: CIBLE PISTOLET VITESSE 3/12.....	1
FIGURE 2: BLOC RESSORT	3
FIGURE 3: POSITION DU TIREUR CARABINE.....	4
FIGURE 4: POSITION DU TIREUR PISTOLET	4
FIGURE 5: SUPPORT A ASSISTANCE MODULABLE	6
FIGURE 6: TABLE 3X10	8
FIGURE 7: POSITION « PRET »	9
FIGURE 8: CIBLERIE VITESSE 5 CIBLES.....	11
FIGURE 9: CIBLE « CIBLE MOBILE »	13
FIGURE 10: REPERE SUR LA VESTE DE TIR	14
FIGURE 11: POSITION « PRET »	14

1. CARABINE ET PISTOLET

1.1 REGLES GENERALES

1.1.1 SECURITE

- La sécurité impose que les armes soient toujours manipulées avec un maximum de précaution.
- Pendant la compétition, les armes ne doivent jamais être retirées du pas de tir sans autorisation d'un Juge-Arbitre.
- Voir règles ISSF RTG articles 6.2 et 6.2.2 et règles ISSF RT carabine 7.2 et pistolet 8.2
- Toutes les armes doivent avoir un pontet.

1.1.2 CONTROLE DES ARMES ET DES EQUIPEMENTS

- Les armes doivent être conformes au règlement I.S.S.F (RT carabine, pistolet).
- Les équipements (vêtements, chaussures, gants), doivent être présentés au contrôle pour vérification de la conformité suivant les règlements I.S.S.F.
- Les blocs ressorts doivent être présentés lors du contrôle des équipements, seuls les supports à assistance modulables seront contrôlés sur le pas de tir.
- Les blocs ressorts doivent être estampillés d'un poinçon homologué par la Fédération Française de Tir
- Tout ce qui n'est pas défini dans les règlements I.S.S.F. et/ou école de tir est interdit.

1.1.3 CIBLES

1.1.3.1 CARABINE, CARABINE 3X10 ET PISTOLET

- Cibles utilisées :
Cibles I.S.S.F 10 mètres (Voir règles ISSF RTG articles 6.3.2.3 cible carabine et 6.3.2.6 cible pistolet)

1.1.3.2 PISTOLET VITESSE (3/12)

- Cibles utilisées :

Diamètre en cm des zones et approximation des mesures

10	9	8	7	6	5
2,5	5,1	7,7	10,3	12,9	15,5

Diamètre total du visuel = 15,5 cm [du 5 au 10 inclus (avec mouche)]

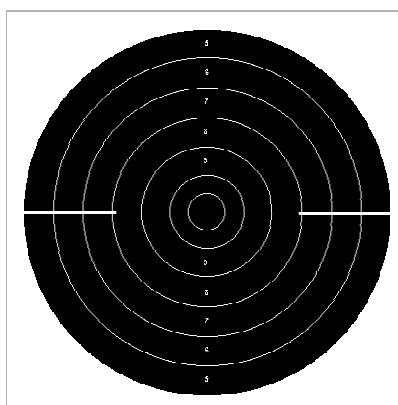


FIGURE 1: CIBLE PISTOLET VITESSE 3/12

- **Jauge :**
La jauge intérieure sera utilisée (diamètre 4.6)

1.1.4 PERIODE DE PREPARATION ET AIDE EXTERIEURE

- 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 du temps de préparation limité à 10 min. Il peut être assisté de son entraîneur.
- Les Juges-Arbitres contrôlent la conformité du support à assistance modulable.
- Une fois le tir commencé, le règlement est strictement appliqué (Voir règles ISSF RT, carabine article 7.9.5 et pistolet article 8.9.5).
- Le coaching durant la compétition est interdit et peut être pénalisé. (Voir règles ISSF RT, carabine article 7.9.6 et pistolet article 8.9.6).

1.1.5 ESSAIS

- Carabine et pistolet
 - Pour toutes les catégories, les essais sont illimités et s’effectuent avant le premier coup de match.
- Carabine 3x10
 - Les essais sont illimités et s’effectuent dans chaque position avant le premier coup de match.
- Pistolet vitesse (3/12) et pistolet vitesse (5 cibles basculantes)
 - 1 série de 5 coups d’essais avant le début du match .

1.1.6 BARRAGE

- Les règles I.S.S.F sont appliquées pour les classements individuels et par équipes. (Voir règles ISSF RT, carabine article 7.12 et pistolet article 8.12)

1.1.7 NOMBRE DE COUPS

- **Toutes les épreuves se tirent sur 30 coups sauf pour les épreuves :**
 - **Pistolet précision**
 - **Carabine précision**
 - **Cible mobile**
- **Qui se tirent sur 40 coups dans les catégories Minime fille et Minime garçons.**
- Nombre de coups par cible lors des compétitions de la SEC = UN (1) plomb

1.1.8 SURCLASSEMENT

- Le surclassement en école de tir est **INTERDIT**. (Voir SEC Vie Nationale § I.1.4 Surclassements)

1.2 EPREUVES SUR BLOC RESSORT

But : Le tir sur bloc ressort doit permettre aux poussins de tirer, avec le plus de confort possible, dans une position se rapprochant le plus de celle du carabinier et du pistolier, dans un soucis de travailler correctement la visée et le lâcher.

1.2.1 CATEGORIES D'AGE

- Poussins filles et garçons.

1.2.2 TEMPS DE TIR

- **1 heure**

1.2.3 EQUIPEMENT

- Les vêtements de tir renforcés et les chaussures de tir sont interdits.
- Le gant est autorisé. (Voir règle ISSF RT, carabine 7.4.9.6)

1.2.4 POSITION

- Le tireur est debout, les pieds ne doivent pas dépasser la ligne des 10 mètres.
- L'arme repose sur un bloc ressort estampillé du poinçon de contrôle agréé FFTir (fourni par le tireur et conforme au règlement)
- 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.
- Un système de fixation sur la tablette, sans détérioration de celle-ci, est autorisé.
- Il est possible de régler le bloc ressort en hauteur. Il ne doit en aucun cas servir d'appui au tireur.
- En cas de nécessité, le tireur peut utiliser une « estrade » personnelle.

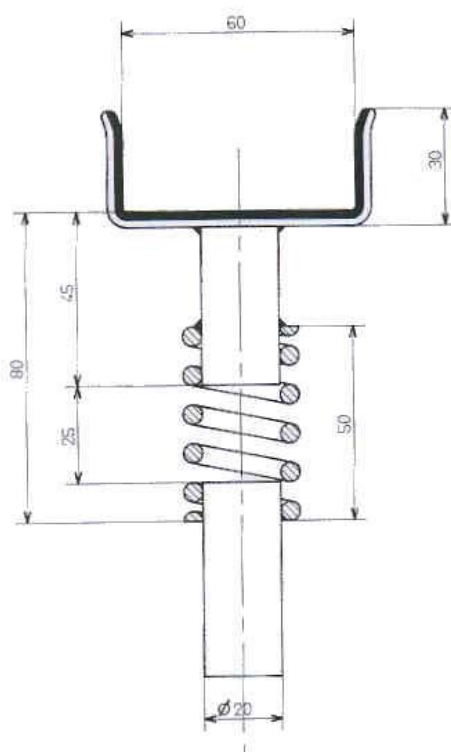


FIGURE 2: BLOC RESSORT

1.2.4.1 CARABINE

- Position debout « semblable à celle du tireur carabine debout » .



FIGURE 3: POSITION DU TIREUR CARABINE

- 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 . (Voir règle ISSF RT, carabine 7.4.1.1)

1.2.4.2 PISTOLET

- Position debout.



FIGURE 4: POSITION DU TIREUR PISTOLET

- 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.(Ex : pontet poussé vers l'avant et en contact contre la fourche)
- Tout élément additionnel et tout dispositif tendant à apporter un avantage sont prohibés . (Voir règle ISSF RT, pistolet 8.4.1.1)

1.3 EPREUVES AVEC SUPPORT A ASSISTANCE MODULABLE

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

1.3.1 CATEGORIES D'AGE

- Benjamins filles et garçons.

1.3.2 TEMPS DE TIR

- **1 heure**

1.3.3 EQUIPEMENT

- Les vêtements de tir renforcés et les chaussures de tir sont interdits.
- Le gant est autorisé (Voir règle ISSF RT, carabine 7.4.9.6)

1.3.4 SUPPORT A ASSISTANCE MODULABLE

- **Le support à assistance modulable est obligatoire.**

1.3.4.1 DESCRIPTION DU SUPPORT A 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.
- Le support peut être fixé sur la tablette, sans détérioration de celle-ci.
- L'utilisation de 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 lâcher.
- En cas de nécessité, le tireur peut utiliser une « estrade » personnelle
- Les parties latérales de l'arme ne doivent pas entrer en contact avec les montants du crochet.

1.3.4.2 METHODE DE CONTROLE

1.3.4.2.1 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 contre-poids du support.
 - Pour que le support soit réglementaire, l'arme doit être entraînée vers le bas.

1.3.4.2.2 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 contre-poids du support.
 - Pour que le support soit réglementaire, l'arme doit être entraînée vers le bas.

1.3.5 POSITION

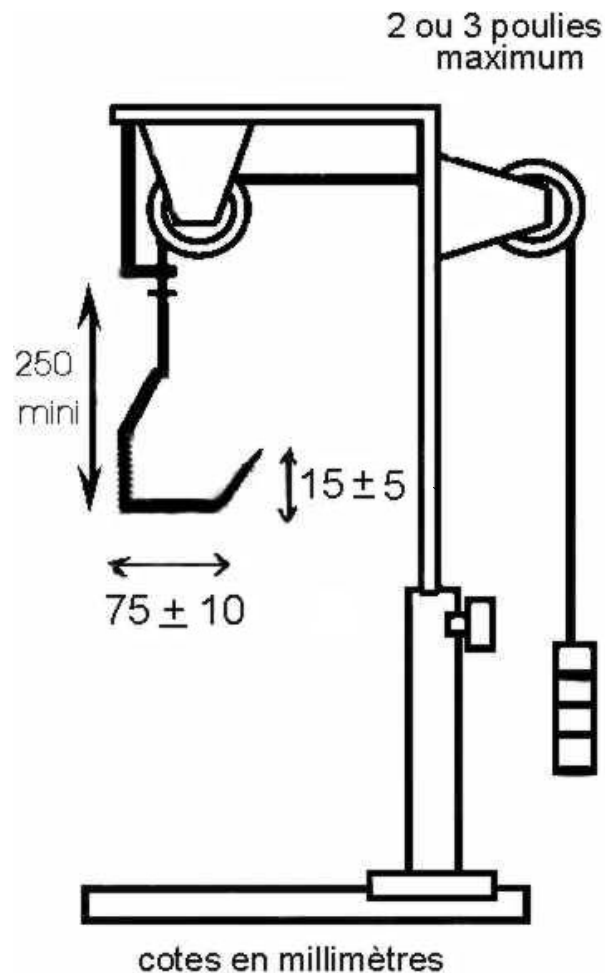
- Le tireur est debout, les pieds ne doivent pas dépasser la ligne des 10 mètres.
- La carabine et le pistolet sont soutenus par un support à assistance modulable, conforme au modèle dessiné (voir figure 5).
- Aucune partie du corps ne doit toucher la table.

1.3.5.1 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 dispositif tendant à apporter un avantage est prohibé. (Voir règle ISSF RT, carabine 7.4.1.1)

1.3.5.2 PISTOLET

- Tout élément additionnel et tout dispositif tendant à apporter un avantage sont prohibés. (Voir règle ISSF RT, pistolet 8.4.1.1)

**FIGURE 5: SUPPORT A ASSISTANCE MODULABLE**

1.4 EPREUVES DEBOUT SANS APPUI**1.4.1 CATEGORIES D'AGE**

- Minimales filles et garçons

1.4.2 TEMPS DE TIR

- 1 heure 15 minutes.

1.4.3 EQUIPEMENT

- Conforme aux règlements I.S.S.F.

1.4.4 POSITION CARABINE ET PISTOLET

- Application du règlement (Voir règle ISSF RT, carabine, article 7.6.1 et pistolet, article 8.6.1)

1.5 "CARABINE TROIS POSITIONS 10 METRES" (3X10)

1.5.1 CATEGORIES D'AGE

- Minimales filles et garçons

1.5.2 TEMPS DE TIR

- Position « couché » = 20 minutes
- Position « debout » = 30 minutes
- Position « genou » = 25 minutes
- Les tireurs doivent terminer le tir en position « couché » avant que de commencer la position « debout » et finir le tir « debout » avant de commencer la position « genou ».
- Le temps maximum accordé pour changer de position est de 10mn.

1.5.3 EQUIPEMENT

- Conforme au règlement I.S.S.F.
- Utilisation de la table de tir 3x10 selon schéma. (Voir figure 6)

1.5.4 POSITIONS DE TIR

- Application du règlement I.S.S.F (Voir règle ISSF RT, carabine articles 7.6.1.1 , 7.6.1.2, 7.6.1.3)
- En position « couché » la table est en position haute.

1.5.5 AIDE EXTERIEURE

- Application stricte du règlement (Voir règle ISSF RT, carabine article 7.9.5)
- Toutefois, restent autorisés, le changement des cibles et le chargement des carabines par une tierce personne pour les positions « couché » et « genou ».
- La tierce personne et le tireur NE DOIVENT PAS PARLER ensemble.

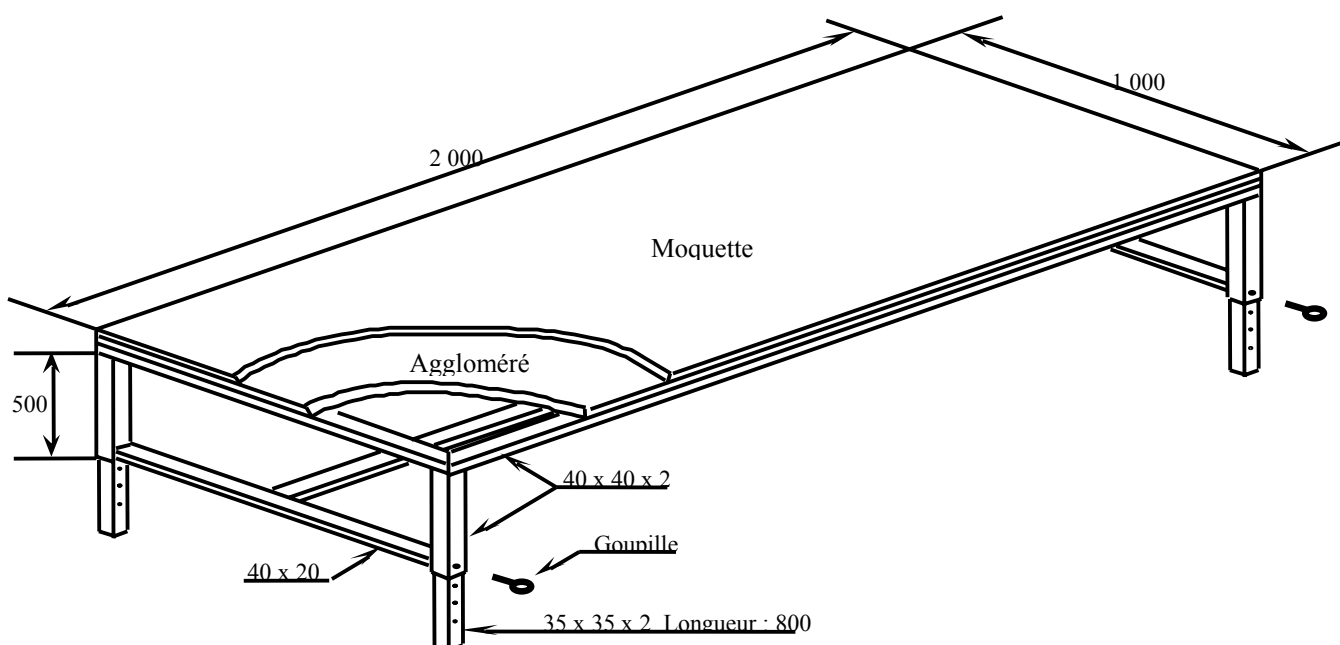


FIGURE 6: TABLE 3X10

1.6 “PISTOLET 30 COUPS VITESSE” 3/12

1.6.1 CATEGORIES D’AGE

- Minimales filles et garçons

1.6.2 TEMPS DE TIR

- 1 série de 5 coups d’essais avant le début du match
- le match consiste en 30 coups de match tirés en 6 séries de 5 coups chacune.
- Apparition des cibles = 3 secondes, effacement des cibles = 12 secondes.

1.6.3 EQUIPEMENT

- Conforme au règlement I.S.S.F.(Voir règle ISSF RT, pistolet à air comprimé 10 mètres article 8.4 à l’exception de l’article 8.4.5.2)
- Le pistolet 5 coups est autorisé (poids de détente à 500 grammes minimum).

1.6.4 POSITION DE TIR

- Application du règlement I.S.S.F (Voir règle ISSF RT, pistolet, articles 8.6.1.1, 8.6.1.2, 8.6.1.3)

N.B.: Entre chaque disparition de cible, l’arme peut reposer sur la tablette. Avant l’apparition de la cible, le bras doit être obligatoirement en position « prêt », bras à 45° (Voir règle ISSF RT, pistolet, article 8.6.1.2)

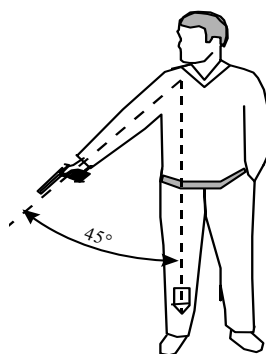


FIGURE 7: POSITION « PRET »

1.6.5 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

- Temps de préparation 3 minutes.
 - Les cibles sont de face.
 - Le tir à sec est autorisé.
- Commandements de tir : (phase « passe vitesse du 25 mètres, Voir règle ISSF RT, pistolet, articles 8.6.4.7.3.2 et 8.6.4.7.3.3)
 - Chargez
 - 1min
 - « ATTENTION » les cibles sont effacées et vont apparaître au maximum 12 secondes après.
 - Déchargez
 - Résultats

N.B: Le tir “au sifflet” sur cible fixe est autorisé.

1.6.6 COMPTAGE DES POINTS

- Les 5 coups de la série sont tirés dans la même cible.
- Les coups hors cibles sont comptés zéro (0)
- Les impacts dont la dimension horizontale est supérieure ou égale à 8 mm (balais/coups ovalisés) sont comptés zéro (0)
- Pénalités pour infraction au règlement :

- Tout impact dont la dimension ressemble à un « doublé » (2 plombs dans le même trou), sera retiré (plomb mis à l'envers dans la chambre de façon volontaire pour augmenter le diamètre du trou) et sanctionné :
 - A la 1^{ème} infraction (doublé volontaire) d'un « avertissement » (carton jaune) (Voir règle ISSF RT, pistolet, article 8.9.6.1)
 - A la 2^{ème} infraction (doublé volontaire) d'une déduction de 2 points sur la série (carton vert) (Voir règle ISSF RT, pistolet, article 8.9.6.2)
 - A la 3^{ème} infraction (doublé volontaire) d'une disqualification (carton rouge), uniquement après décision du jury. (Voir règle ISSF RT, pistolet, article 8.9.6.3)

1.6.7 INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT

- Application du règlement I.S.S.F (Voir règle ISSF RT, pistolet, article 8.8 **épreuves** 25m)

1.6.8 BARRAGES

- Pour les 3 premières places :
 - Une (1) série d'essais de 5 coups et Deux (2) séries de match de 5 coups chacune.
 - Si l'égalité persiste, une série de barrage de 5 coups supplémentaire.
 - Si l'égalité persiste encore, classement ex aequo.
- De la 4^{ème} à la 10^{ème} place
 - Les barrages sont effectués en remontant les séries de 10 coups, puis,
 - Si l'égalité persiste, au nombre de 10, 9, etc.
- A partir du 11^{ème}
 - Les tireurs seront classés ex æquo par ordre alphabétique.

1.7 PISTOLET VITESSE 5 CIBLES BASCULANTES

But: Découverte des tirs de vitesse et apprentissage du geste technique spécifique de la V.O.

1.7.1 CATEGORIES D'AGE

- Minimales filles et garçons

1.7.2 CIBLES

- Le diamètre du visuel de couleur noire est de 59,5mm
- Le diamètre de l'ouverture (trou) est de 50mm
- Les cibles peuvent être utilisées avec un dispositif de chronométrage et de verrouillage électronique (avec une lampe de signalisation) qui bloque les cibles avant « TIR » et après « STOP ».
- Le chronométrage peut aussi être effectué manuellement.

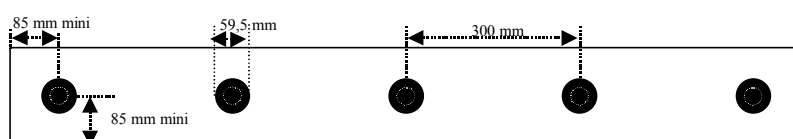


FIGURE 8: CIBLERIE VITESSE 5 CIBLES

1.7.3 TEMPS DE TIR

- Temps de Préparation 3mn, des cibles en cartons sont utilisables pour faire des tirs et le réglage de la visée.
- 1 série de 5 coups d'essais avant le début du match en 10s
- le match consiste en 30 coups de compétition tirés en 6 séries de 5 coups chacune en 10s.

1.7.4 EQUIPEMENT

- Conforme au règlement I.S.S.F (Voir règle ISSF RT, pistolet à air comprimé 10 mètres répétition article 8.20.1)
- Il doit être conforme au règlement (Voir règle ISSF RT, pistolet, article 8.4)
- Poste de tir :
 - ◆ Un carré de 1 m de côté passant par l'axe médian de la ciblerie est délimité sur le sol.

1.7.5 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

- Avant chaque série, le tireur doit abaisser son bras à 45°, le pistolet ne doit pas toucher la table de tir.
- Application du règlement I.S.S.F (Voir règle ISSF RT, pistolet à air comprimé 10 mètres répétition, articles 8.20.2.1 et 8.20.2.3 à 8.20.2.6)
- Déroulement de la compétition :
 - ◆ Quand le commandement « **CHARGEZ** » est donné, le tireur doit se préparer dans le temps de **45 s**.
 - ◆ Quand le temps de **45** secondes est passé, le tireur prend la position d'attente avec le bras à 45° et le juge-arbitre annonce :
- ❖ Cibles sans contrôle électronique :

« ATTENTION » 5..4..3..2..1.. TIR (le temps sera contrôlé au chronomètre)	Le commandement « TIR » est le signal de début de tir.
Après 10 secondes « STOP »	Les tirs après « STOP » sont comptés zéro.

❖ Cibles avec contrôle électronique :

« ATTENTION »	La lumière rouge s'allume et bloque les cibles.
« 5..4..3..2..1.. TIR »	Au commandement « TIR », la lumière rouge s'éteint et donne le signal du tir (les cibles sont débloquées).
Après 10 secondes	La lumière rouge s'allume et bloque les cibles.

- Un « touché » est donné pour chaque cible qui tombe pendant les 10s de tir.
- Un coup manqué ou tardif est compté zéro (0). (Règles techniques particulières- pistolet à air comprimé 10 mètres répétition article 8.20.3.3 partiel)
- Tout coup tiré entre « CHARGEZ » et « ATTENTION » n'est pas pénalisé.
 - Le tireur recharge à 5 plombs et tire dans la série suivante (incident admis).
 - Cet incident n'est permis que 2 fois maximum pendant le match.
- En cas d'incident admissible, le tireur est libre de conserver les points acquis ou de répéter la série.

1.7.6 INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT

- Application du règlement I.S.S.F (Voir règle ISSF RT, pistolet à air comprimé 10 mètres répétition article 8.20.7 **à l'exception de l'article 8.20.7.6**)

1.7.7 GENE DU TIREUR

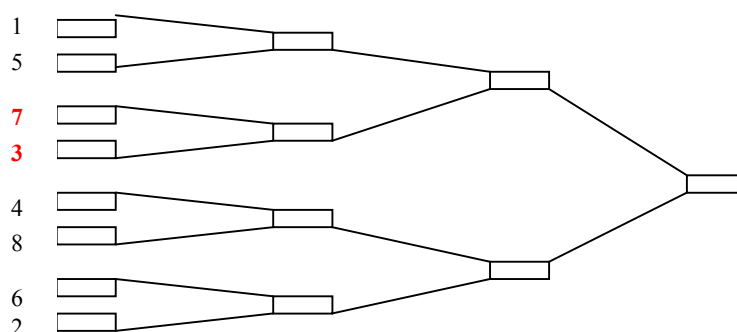
- Application du règlement I.S.S.F (Voir règle ISSF RT, pistolet à air comprimé 10 mètres répétition article 8.20.6)

1.7.8 BARRAGE / FINALE**1.7.8.1 BARRAGE**

- Pour les 8 premières places (en cas d'égalité avant finale, le barrage se fait sur la dernière série puis sur la 2^{ème} et enfin 1^{ère} série).
- Si l'égalité subsiste, un barrage est effectué entre les tireurs concernés.
 - Déroulement du barrage
 - 1 série d'essais en 10 secondes
 - séries de match en 10 secondes jusqu'à rupture de l'égalité.

1.7.8.2 FINALE

- **Déroulement de la finale :**
 - 1 série d'essais en 10 secondes
 - Puis 2 séries en 10 secondes pour chaque étape du schéma suivant :



En cas d'égalité se reporter au chapitre 1.7.8.1

2. CIBLE MOBILE

2.1 REGLES GENERALES

2.1.1 SECURITE

- Les armes doivent toujours être manipulées avec un maximum de précautions. (Voir règle ISSF RT, cible mobile 10.2)

2.1.2 CONTROLE DES ARMES ET EQUIPEMENTS

- Les armes doivent être conformes au règlement (Voir règle ISSF RT, cible mobile article 10.4 à l'exception des points particuliers suivants) :
 - ♦ La lunette de visée doit avoir :
 - Un grossissement 4 maximum,
 - Un réticule libre
 - Une longueur et un diamètre libres
 - ♦ Le poids total du matériel (arme et lunette) ne doit pas dépasser 4 kg.
- La veste de tir doit être présentée au contrôle pour vérification de la conformité suivant le règlement (Voir règle ISSF RT, cible mobile article 10.4.4).

2.1.3 CIBLES

- Cibles spécifiques école de tir utilisées :

Diamètre en mm des zones et approximation des mesures

10	9	8	7	6	5
8	15	22	29	36	43

Description : 1 visuel central zoné avec 2 pastilles noires zonées de part et d'autre du visuel.



FIGURE 9: CIBLE « CIBLE MOBILE »

- **Jauge :**
La jauge intérieure sera utilisée (diamètre 4.6)

2.1.4 PERIODE DE PREPARATION

- Un stand destiné à l'échauffement des tireurs est installé à proximité du stand cible mobile.
- Une fois le tir commencé, le tireur peut être assisté de son entraîneur mais le Juge-Arbitre peut intervenir en cas d'abus.

2.1.5 POSITION DE TIR

- Application du règlement I.S.S.F (Voir règle ISSF RT, cible mobile, article 10.6.1)

2.2 CIBLE MOBILE

2.2.1 REGLES SPECIFIQUES

- Le règlement I.S.S.F cible mobile (Voir règle ISSF RT, articles 10.6.1,10.6.2,10.6.3) est applicable, à l'exception des règles spécifiques suivantes qui modifient les règles I.S.S.F correspondantes.

2.3 CIBLE MOBILE 30 COUPS VITESSE LENTE

2.3.1 CATEGORIES D'AGE

- Benjamins filles et garçons.

2.3.2 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

- 2 séries de 15 coups se décomposant de la façon suivante :
- 4 essais + 15 coups en vitesse lente, chacun en 5.0 secondes (+ 0.2 seconde)
- 4 essais + 15 coups en vitesse lente, chacun en 5.0 secondes (+ 0.2 seconde)
- Le temps autorisé entre chaque coup n'est pas limité, mais l'arbitre peut intervenir en cas d'abus.
- L'utilisation d'une estrade personnelle est autorisée.

2.4 CIBLE MOBILE 40 COUPS (20+20)

2.4.1 CATEGORIES D'AGE

- Minimes filles et garçons.

2.4.2 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

- 2 séries de 20 coups se décomposant de la façon suivante :
- 4 essais + 20 coups en vitesse lente, chacun en 5.0 secondes (+ 0.2 seconde)
- 4 essais + 20 coups en vitesse rapide, chacun en 2.5 secondes (+ 0.2 seconde)
- Le temps autorisé entre chaque coup n'est pas limité, mais l'arbitre peut intervenir en cas d'abus.
- L'utilisation d'une estrade personnelle est autorisée.

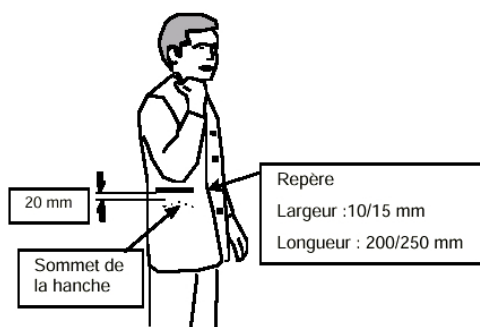


FIGURE 10: REPERE SUR LA VESTE DE TIR



FIGURE 11: POSITION « PRET »

2.5 BARRAGES

- Pour les 3 premières places, en cas d'égalité, un tir supplémentaire constitué par 2 essais (1 à gauche, 1 à droite) et 2 coups de compétition (1 à gauche, 1 à droite).
- Le barrage sera poursuivi jusqu'à rupture de l'égalité.
 - Pour la catégorie benjamin, le tir se déroulera en vitesse lente (5 secondes + 0.2 seconde)
 - Pour la catégorie minime, le tir se déroulera en vitesse rapide (2.5 secondes +0.2 seconde)
- De la 4^{ème} à la 8^{ème} place, application du règlement I.S.S.F (Voir règle ISSF RT, cible mobile, article 10.12.1.2)

3. PLATEAUX

3.1 REGLES GENERALES

3.1.1 SECURITE

Les armes doivent être toujours manipulées avec un maximum de précautions. (Voir règle ISSF RT, plateau article 9.2.5)

3.1.2 PROGRAMME ET DEROULEMENT DE LA COMPETITION

- L'**épreuve** école de tir plateaux se déroule sur 30 plateaux (3 séries de 10) à répartir sur chaque stand.
- Les concurrents sont regroupés, par tirage au sort, par planches (séries) de 4 tireurs.

3.1.3 INSTALLATIONS

Les installations peuvent être temporaires (montées pour le championnat) ou permanentes. Dans les 2 cas elles doivent répondre aux critères suivants :

- Un pas de tir de 3 postes de tir A, B et C placés à 5 mètres en arrière du lanceur (catégories d'âge minime, cadet).
- Un pas de tir de 3 postes de tir A, B et C matérialisés par 3 plots d'un (1) m² placés à 10 mètres en arrière du lanceur (catégories d'âge benjamins, minimes, cadet).
- Les postes A sont déportés de 2 mètres à gauche du lanceur (mesure prise de centre à centre à partir du poste B)
- Les postes B sont placés dans l'axe du lanceur
- Les postes C déportés de 2 mètres à droite du lanceur (mesure prise de centre à centre à partir du poste B)
- Trajectoire fixe : plateau montant en face
- Hauteur d'insertion : 3.5 à 10 m en avant du lanceur
- Distance de retombée du plateau : 50 à 55 m

3.1.4 ARMES, MUNITIONS ET EQUIPEMENTS

- Fusil à canon lisse modèle SWING TRAP Calibre 12
- Munitions : cartouches subsoniques calibre 12 chargées de plombs 24 grammes 7 ½
- Les munitions sont fournies par la FFTir ainsi que l'arme si nécessaire
- Les protections auditives et oculaires sont obligatoires (non fournies)
- Un gilet de tir est préconisé

3.2 TROIS SERIES DE 10 PLATEAUX

3.2.1 CATEGORIE D'AGE

- Benjamins filles et garçons.

3.2.2 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

- Trois (3) séries de 10 plateaux depuis les postes placés à 10m, le tireur en position debout, charge son arme avec une seule cartouche et se met en position d'attente (épaulée) juste avant d'appeler le plateau.
- Le tireur commande le lancement du plateau et effectue son tir à l'apparition de celui-ci.

3.3 DEUX SERIES DE 10 PLATEAUX + 10 PLATEAUX

3.3.1 CATEGORIES D'AGE

- Minimes filles et garçons
- Cadets filles et garçons

3.3.2 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

- Deux (2) séries de 10 plateaux depuis les postes placés à 10m, le tireur en position debout, charge son arme avec une seule cartouche et se met en position d'attente (épaulée) juste avant d'appeler le plateau.
- Une (1) série de 10 plateaux :
 - Postes de tir placés à 5 mètres, position d'attente désépaulée (position S.O.) Voir règle ISSF RT, plateau article 9.6.4.3 fig. 1)

- Le tireur en position debout, charge son arme avec une seule cartouche et se met en position d'attente (désépaulée).
- Il commande le lancement du plateau , épaulé son arme et effectue son tir à l'apparition de celui-ci.
- Les tireurs tirent l'un après l'autre un plateau sur le poste central (B) puis se répartissent sur les 3 postes, le 1^{er} tireur au poste (A), le 2^{ème} au poste (B), le 3^{ème} au poste (C), le 4^{ème} attend en réserve en (A). La rotation s'effectue de la gauche vers la droite, poste à poste, jusqu'au 10^{ème} plateau.
- Le lancement du plateau s'effectue simultanément au commandement du tireur, par l'intermédiaire d'un puller muni d'une télécommande à distance.

3.4 BARRAGES

3.4.1 INDIVIDUEL

3.4.1.1 CATEGORIE BENJAMIN

- De la première à la troisième place, les tireurs sont départagés au premier plateau manqué "épaulé" au poste (C)
- A partir de la quatrième place barrage sur la dernière série tirée.

3.4.1.2 CATEGORIES MINIME CADET

- De la première à la troisième place, les tireurs sont départagés au premier plateau manqué "désépaulé" au poste (C)
- A partir de la quatrième place barrage sur la dernière série tirée.(désépaulé)

3.4.2 EQUIPES

- Les égalités entre équipes sont départagées, si nécessaire, par le plus fort total réalisé en commençant par les dernières planches.

3.5 ARBITRAGE

- L'arbitrage s'effectue selon les dispositions du règlement I.S.S.F (FO/SO/DT) et écoles de tir.
- L'arbitre précise :
 - Le placement de l'arme en position d'attente.
 - Les situations d'incidents d'arme.

3.6 PENALITES

- Application des pénalités pour infraction au règlement. (Voir règle ISSF RT, plateau article 9.9.3)

4. ARBALETE FIELD 10 METRES

But : Développement de cette discipline au sein des écoles de tir.

4.1 REGLES GENERALES

4.1.1 LA SECURITE

- Placer une flèche sur une arbalète levée est INTERDIT. (Voir Règlement IAU Field article 232).
- Toute arbalète armée ne doit pas être levée au-dessus du niveau des cibles.
- L'arbalétrier qui n'observe pas cette règle de sécurité peut être disqualifié.
- Les cheveux longs doivent être attachés.

4.1.2 CATEGORIES D'AGE

- Minimes filles et garçons

4.1.3 EQUIPEMENT

- Poids de l'arbalète : 4kg maximum
- Le mécanisme de détente est équipé d'une sécurité empêchant un déclenchement du tir intempestif.
- Le tireur déverrouille la sécurité lorsque l'arme est en direction des cibles.
- Vêtements conformes au Règlement I.A.U Arbalète Field. Règlement IAU Field article 230
- Pour des raisons de sécurité, l'arme doit :
 - Soit être équipée d'un pommeau,
 - Soit posséder un fût suffisamment haut pour interdire tout placement de la main qui permettrait aux doigts de dépasser la partie supérieure de celui-ci entre l'arc et la corde, lorsque l'arbalète est armée.
- Pontet fermé obligatoire.

4.1.4 BLASONS

- Utilisation de la cible à 3 blasons séparés (soit une flèche par blason).
- 3 blasons/réceptacles utilisés habituellement pour le tir à 10 mètres (blasons de 25 cm avec toutes les zones) disposés en triangle pointe en haut.
- Le centre des blasons est placé sur deux (2) lignes situées à une hauteur de 100 cm (+/-2) et 140 cm (+/-2) du sol.

4.1.5 ARMEMENT ET CHARGEMENT DE L'ARME

- L'arbalétrier doit positionner son pied sur la ligne de tir pour armer son arbalète.
- La flèche doit être mise en place avec l'arme dirigée vers le sol immédiatement devant la ligne de tir et en direction de la cible allouée au tireur.

4.2 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

- 2 volées de 3 flèches d'essais en 4mn.
- 10 volées de 3 flèches de match en 3mn.
- Application du règlement I.A.U Field.

4.3 DECOMPTE DES POINTS

- L'article 225 « décompte des points » du règlement IAU Field est appliqué.
- Le décompte des points est évalué au « cordon extérieur ». Dans le cas où la flèche touche deux (2) couleurs ou une ligne séparant deux (2) zones, la zone de plus petite valeur est prise en considération.