



REGLEMENT ECOLE DE TIR
CARABINE – PISTOLET – CIBLE MOBILE – PLATEAUX
ARBALETE FIELD
2012

Adopté par la CNS écoles de tir du 3 Novembre 2011

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 (3/7).....	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
1.3.5 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" 3/7.....	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
3.1.5	ARBITRAGE	16
3.2	EPREUVE SPECIFIQUE « BENJAMINS »	17
3.2.1	INSTALLATION	17
3.2.2	DEROULEMENT DE LA COMPETITION	17
3.3	EPREUVE SPECIFIQUE « MINIMES »	18
3.3.1	INSTALLATION	18
3.3.2	DEROULEMENT DE LA COMPETITION	19
3.4	EPREUVE SPECIFIQUE « CADETS »	20
3.4.1	INSTALLATION	20
3.4.2	DEROULEMENT DE LA COMPETITION	20
3.5	BARRAGES	22
3.5.1	INDIVIDUEL	22
3.5.1.1	CATEGORIE BENJAMIN	22
3.5.1.2	CATEGORIE MINIME	22
3.5.1.3	CATEGORIE CADET	22
3.5.2	EQUIPES	22
3.6	PENALITES	22
4.	ARBALETE FIELD 10 METRES	23
4.1	REGLES GENERALES	23
4.1.1	LA SECURITE	23
4.1.2	CATEGORIES D'AGE	23
4.1.3	EQUIPEMENT	23
4.1.4	BLASONS	23
4.1.5	ARMEMENT ET CHARGEMENT DE L'ARME	23
4.2	DEROULEMENT DE LA COMPETITION	23
4.3	DECOMPTE DES POINTS	23
5.	TABLEAU RECAPITULATIF	24
5.1	CIBLE	24
5.2	PLATEAU	25

LISTE DES FIGURES

FIGURE 1: CIBLE PISTOLET VITESSE 3/7	1
FIGURE 2: BLOC RESSORT	3
FIGURE 3: POSITION DU TIREUR CARABINE.....	4
FIGURE 4: POSITION DU TIREUR PISTOLET.....	4
FIGURE 5: SUPPORTS 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
FIGURE 12: PAS DE TIR « BENJAMINS »	17
FIGURE 13: PAS DE TIR « MINIMES »	18
FIGURE 14: PAS DE TIR « CADETS» SUR LANCEUR AUTOMATIQUE MULTIDIRECTIONNEL.....	21
FIGURE 15: PAS DE TIR « CADETS » SUR FOSSE UNIVERSELLE	21
FIGURE 16: PAS DE TIR « CADETS » SUR FOSSE OLYMPIQUE.....	21

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 article 6.2 Sécurité.
- ◆ **Dans le cadre de l'utilisation de l'arme avec un support, le pontet doit être FERME (catégories Poussins et Benjamins)**

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 et 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 (3/7)

- ◆ 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 3/7

- ◆ Jauge :
La jauge intérieure sera utilisée (diamètre 4.5)

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 5 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 RTG article 6.11.2).
- ◆ Le coaching durant la compétition est interdit et peut être pénalisé. (Voir règles ISSF RTG article 6.10.5).

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 (3/7) 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 RTG 6.14, la règle 6.14.2.1 ne s’applique pas)

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 Gestion Sportive = UN (1) plomb

1.1.8 SURCLASSEMENT

- ◆ Le surclassement en école de tir est **INTERDIT**. (Voir Gestion Sportive § I.A.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 souci 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.
- ◆ Seules les chaussures basses ne couvrant pas l'os de la cheville sont autorisées.
- ◆ Le gant est autorisé. (Voir règle ISSF RT, carabine 7.4.7.9)
- ◆ Tenues vestimentaires : les articles 8.4.5.1 à 8.4.5.1.3 (ISSF RT pistolet) ne s'appliquent pas pour les compétitions en France.

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 (fourni par le tireur, conforme au règlement et sans aucun ajout de matériau).
- ◆ 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.
- ◆ Le support ne doit pas être fixé à la table
- ◆ Il est possible de régler le bloc ressort en hauteur. Il ne doit en aucun cas servir d'appui au tireur.
- ◆ Aucun dispositif additionnel permettant de poser l'arme, à quelque endroit que se soit, n'est autorisé (exemple : planchette).
- ◆ En cas de nécessité, le tireur peut utiliser une « estrade » personnelle.

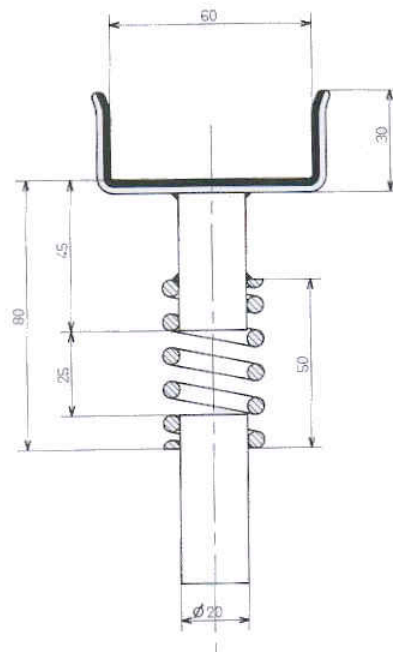


FIGURE 2: BLOC RESSORT

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 RTG,6.4.2).

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 RTG,6.4.2).

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.
- ◆ **Seuls les vêtements de sports sont autorisés, toute veste renforcée est interdite.**
- ◆ Seules les chaussures basses ne couvrant pas l'os de la cheville sont autorisées.
- ◆ Le gant est autorisé (Voir règle ISSF RT, carabine 7.4.7.9)
- ◆ Tenues vestimentaires : les articles 8.4.5.1 à 8.4.5.1.3 (ISSF RT pistolet) ne s'appliquent pas pour les compétitions en France.

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 ne doit pas être fixé à la table.
- ◆ En position de tir, le crochet supportant l'arme doit pouvoir effectuer librement un mouvement vertical de 10 cm vers le haut sans qu'aucun élément ne vienne l'arrêter.
- ◆ L'utilisation de câble tressé (type frein de vélo) , non gainé, est obligatoire.
- ◆ Au moment du tir, le câble du crochet doit rester vertical sous tous les plans.
- ◆ En cas de nécessité, le tireur peut utiliser une « estrade » personnelle
- ◆ Ni le crochet de l'arme, ni l'arme ne doivent entrer en contact avec le montant latéral du support à assistance modulable.

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 RTG,6.4.2).

1.3.5.2 PISTOLET

- ◆ Tout élément additionnel et tout dispositif tendant à apporter un avantage sont prohibés. (Voir règle ISSF RTG,6.4.2).

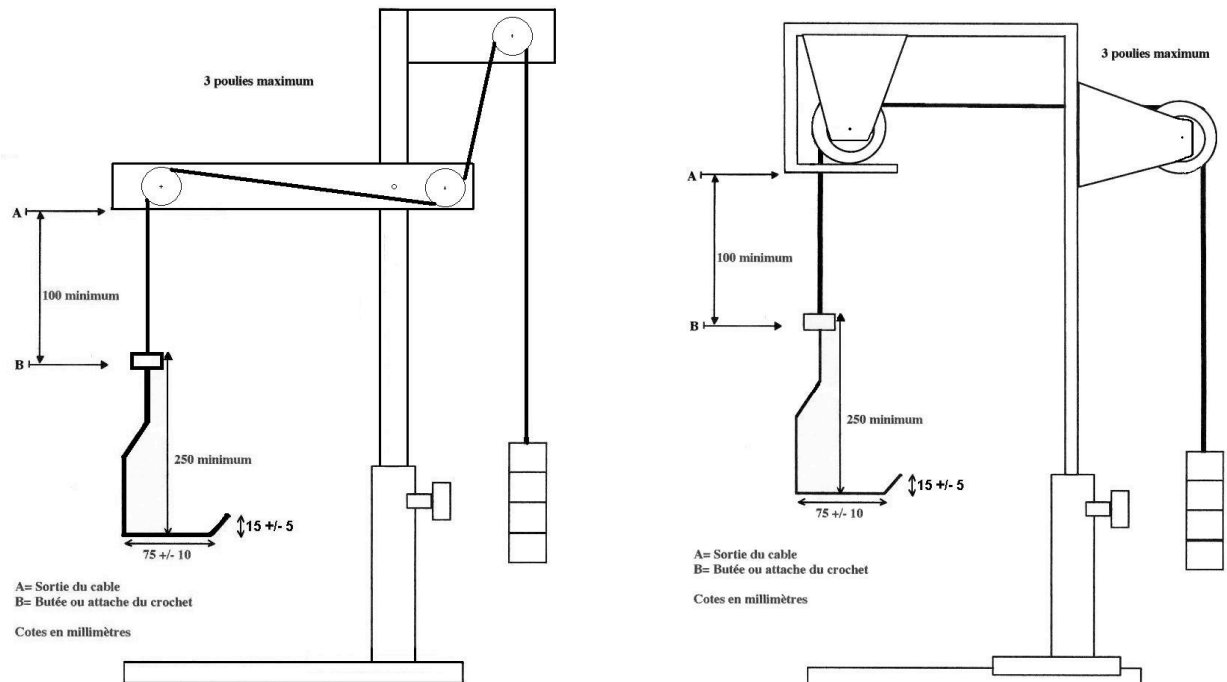


FIGURE 5: SUPPORTS A ASSISTANCE MODULABLE

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

- ◆ Minimes 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 7.5.1.2 et pistolet, article 8.6.1.1)
- ◆ La main droite ne doit pas toucher la main ou le bras gauche ou inversement. (ISSF carabine 7.5.1.2.12)

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 » = **15** minutes
- ◆ Position « debout » = **25** minutes
- ◆ Position « genou » = **20** 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 10 mn (ce temps débutera à la fin du tir du dernier tireur).

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 7.5.1.1 , 7.5.1.2, 7.5.1.3)
- ◆ En position « couché » la table est en position haute, **en position basse pour le « genou ».**
- ◆ La main droite ne doit pas toucher la main ou le bras gauche ou inversement. (ISSF carabine 7.5.1.2.12)

1.5.5 AIDE EXTERIEURE

- ◆ Application stricte du règlement (Voir règle ISSF RT, carabine article 6.10.5)
- ◆ **Toutefois, reste autorisé, le changement des cibles par une tierce personne pour les positions « couché » et « genou ».**
- ◆ La tierce personne et le tireur NE DOIVENT PAS PARLER ensemble.

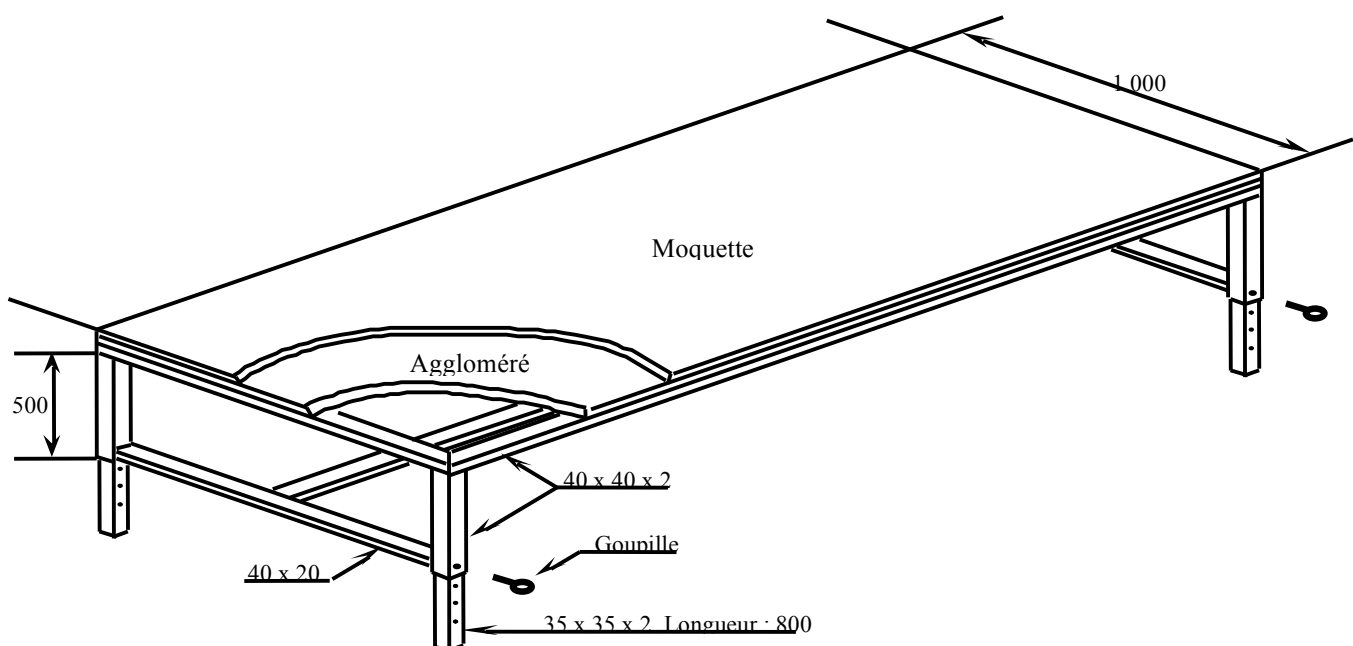


FIGURE 6: TABLE 3X10

1.6 “PISTOLET 30 COUPS VITESSE” 3/7

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 = 7 secondes.

1.6.3 EQUIPEMENT

- ◆ Conforme au règlement I.S.S.F.(Voir règle ISSF RT, pistolet à air comprimé 10 mètres)
- ◆ Le pistolet 5 coups (poids de détente à 500 grammes minimum).
- ◆ Tenues vestimentaires : les articles 8.4.5.1 à 8.4.5.1.3 (ISSF RT pistolet) ne s’appliquent pas pour les compétitions en France.

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 8.6.1.3)

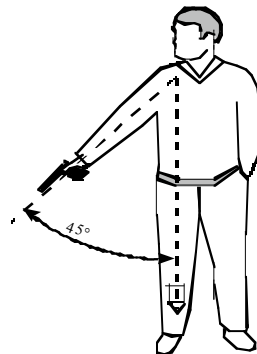


FIGURE 7: POSITION « PRET »

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, article 8.6.4.4.3.2)
 - Chargez
 - **45** secondes
 - « ATTENTION » les cibles sont effacées et vont apparaître au maximum **7** 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 RTG, article 6.10.6.1)
 - A la 2^{ème} infraction (doublé volontaire) d'une déduction de 2 points sur la série (carton vert) (Voir règle ISSF RTG, article 6.10.6.2)
 - A la 3^{ème} infraction (doublé volontaire) d'une disqualification (carton rouge), uniquement après décision du jury. (Voir règle ISSF RTG, article 6.10.6.3)

1.6.7 INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT

- ◆ Application du règlement I.S.S.F (Voir règle ISSF RT, pistolet, article 8.7 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.
 - 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.

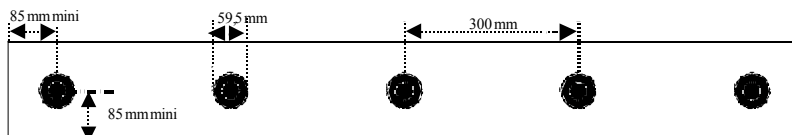


FIGURE 8: CIBLERIE VITESSE 5 CIBLES

1.7.3 TEMPS DE TIR

- ◆ Temps de Préparation 3mn. Des cibles en cartons doivent être utilisées pour faire des tirs et/ou 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 10 mètres 5 coups 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 ciblérie est délimité sur le sol.
- ◆ Tenues vestimentaires : les articles 8.4.5.1 à 8.4.5.1.3 (ISSF RT pistolet) ne s'appliquent pas pour les compétitions en France.

1.7.5 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

- ◆ Avant chaque série, le tireur doit abaisser son bras à 45°,
- ◆ Application du règlement I.S.S.F (Voir règle ISSF RT, pistolet à air 10 mètres 5 coups, articles 8.20.2.1 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 » 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.
« 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 10 mètres 5 coups, 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 10 mètres 5 coups, 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 :
 - 3mn de préparation et tir sur cible papier
 - Séries d'essais et de match en 10 secondes

Chaque duel se gagne:

- En une manche gagnante (comme pour les barrages ISSF) aux 1er et 2ème tour
- En deux manches gagnantes pour la petite finale et la grande finale.
- En cas d'égalité, une manche sera attribuée à chaque tireur.
- En cas d'égalité à la fin des 2 manches, le tir continuera jusqu'à rupture de cette égalité.

La finale se déroulera en 3 tours sur 8 postes, les tireurs seront placés selon leur classement.

1^{er} tour.

6°	3°	8°	1°	2°	7°	4°	5°
6°/3°		8°/1°		2°/7°		4°/5°	

Les 4 perdants du premier tour restent assis à leurs postes.

Ils seront classés au-delà de la 4^{ème} place en tenant compte du nombre total de cibles touchées au 1^{er} tour de finale puis du résultat du match de qualification si égalité.

2^{ème} tour.

Les 4 gagnants restent en place et sont opposés deux à deux afin de se qualifier pour la petite ou la grande finale.

3^{ème} tour.

Les 2 perdants du 2^{ème} tour disputent, sur leur poste, la petite finale pour le gain des 3^{ème} et 4^{ème} places. Les 2 gagnants du 2^{ème} tour disputent, sur leur poste, la finale pour le gain des 1^{ère} et 2^{ème} places.

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 RTG, article 6.2)

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.

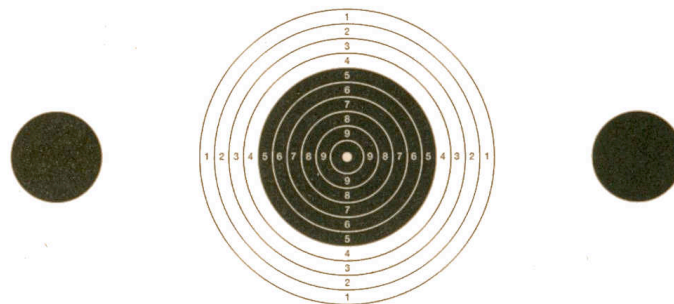


FIGURE 9: CIBLE « CIBLE MOBILE »

- ◆ Jauge :
La jauge intérieure sera utilisée (diamètre 4.5)

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 confondus.

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 confondus.

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.

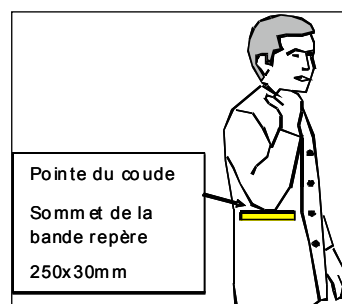


FIGURE 10: REPERE SUR LA VESTE DE TIR



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)
- ◆ A partir de la 4^{ème} place, application du règlement I.S.S.F (Voir règle ISSF RT, cible mobile, article 10.9.1.2)

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 décompose en 3 parties :

- ◆ Epreuve Spécifique « BENJAMINS » (filles et garçons confondus).
- ◆ Epreuve Spécifique « MINIMES » (filles et garçons confondus)..
- ◆ Epreuve Spécifique « CADETS » (filles et garçons confondus), elle-même divisée en 2 options : **Mini Skeet** ou **Mini Fosse**.

3.1.3 INSTALLATIONS

Les installations peuvent être temporaires (montées pour le championnat) ou permanentes (dans les associations).

3.1.4 ARMES, MUNITIONS ET EQUIPEMENTS

a) BENJAMINS:

- ◆ Fusil à canon lisse classique ou SWING TRAP Calibre 12.
- ◆ Munitions : cartouches subsoniques calibre 12 chargées de 24 grammes de plombs N° 7 ½.
- ◆ Les munitions sont fournies par la F.F. Tir.
- ◆ Une cartouche selon le règlement.

c) MINIMES:

- ◆ Fusil à canons lisses classique.
- ◆ Munitions : Cartouches subsoniques calibre 12 chargées de plombs 24 grammes de plombs 7 ½ .
- ◆ Les munitions sont fournies par la F.F. Tir.
- ◆ Une ou deux cartouches selon le règlement

c) CADETS:

- ◆ Fusil à canons lisses classique
- ◆ Munitions : Cartouches subsoniques calibre 12 chargées de plombs 24 grammes de plombs 7 ½ .
- ◆ Les munitions sont fournies par la F.F. Tir.
- ◆ Une ou deux cartouches selon la discipline.

Le casque de protection auditive est obligatoire (non fourni par l'organisation)

Les protections oculaires sont fortement recommandées et obligatoires pour le mini-skeet (non fournies par l'organisation)

Le gilet de tir est obligatoire; de plus il doit comporter la bande réglementaire pour le mini-skeet.

Tenues vestimentaires : les articles 9.9.1.1 à 9.9.1.4 (ISSF RT) ne s'appliquent pas pour les compétitions en France.

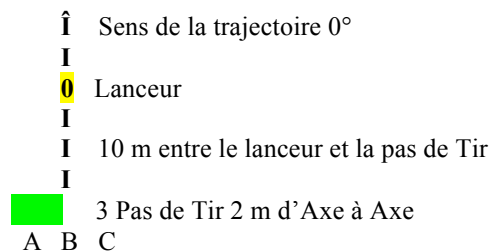
3.1.5 ARBITRAGE

- ◆ 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.

3.2 EPREUVE SPECIFIQUE « BENJAMINS »

3.2.1 INSTALLATION

- ◆ Un pas de tir de 3 postes A, B et C matérialisés par 3 plots d'un (1) m², placés à 10 mètres en arrière du lanceur
- ◆ Le poste A est déporté de 2 mètres à gauche du lanceur (mesure prise de centre à centre à partir du poste B)
- ◆ Le poste B est placé dans l'axe du lanceur
- ◆ Le poste C est déporté de 2 mètres à droite du lanceur (mesure prise de centre à centre à partir du poste B)



Réglages :

- ◆ Hauteur du plateau à 10m du lanceur: 3.50m -
- ◆ Distance de retombée : **55m**
- ◆ Trajectoire fixe : plateau montant en face 0° par rapport à l'axe médian

FIGURE 12: PAS DE TIR « BENJAMINS »

3.2.2 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

LES TIREURS SONT REGROUPES PAR PLANCHES (SERIES) DEFINIES PAR TIRAGE AU SORT ET COMPOSEES DE 4 TIREURS.

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.

Le 1^{er} tireur prend place sur le poste B suivi des 3 autres dans l'ordre de la planche.

Il commande le lancement du plateau, effectue son tir puis va prendre place derrière le 4^{ème} tireur.

Le second tireur le remplace sur le poste B et ainsi jusqu'au 4^{ème} tireur de la planche.

Après ce 1^{er} tir, le 1^{er} tireur prend place sur le poste A, le second sur le poste B, le 3^{ème} sur le poste C et le 4^{ème} en réserve derrière le 1^{er} tireur. A l'invitation de l'arbitre, le tireur au poste A commande et tire son plateau, puis celui au poste B et enfin celui au poste C.

Lorsque celui-ci a effectué son tir, l'arbitre commande la rotation et tout le groupe se décale d'un poste. Les tireurs tirent ainsi l'un après l'autre à chacun des postes pour les 8 plateaux restants »

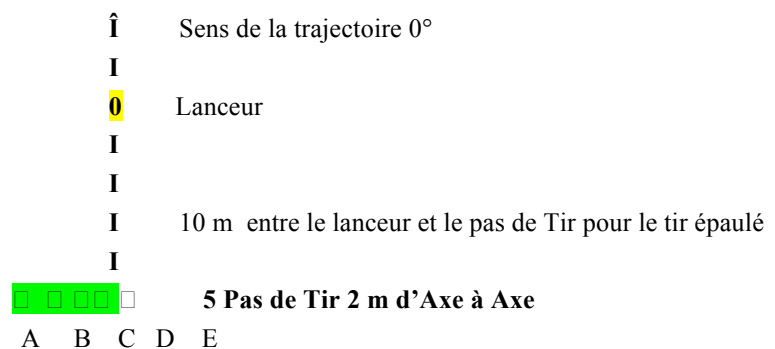
Le lancement du plateau s'effectue simultanément au commandement du tireur, par l'intermédiaire d'un pulleur (personnel) muni d'une télécommande »

3.3 EPREUVE SPECIFIQUE « MINIMES »

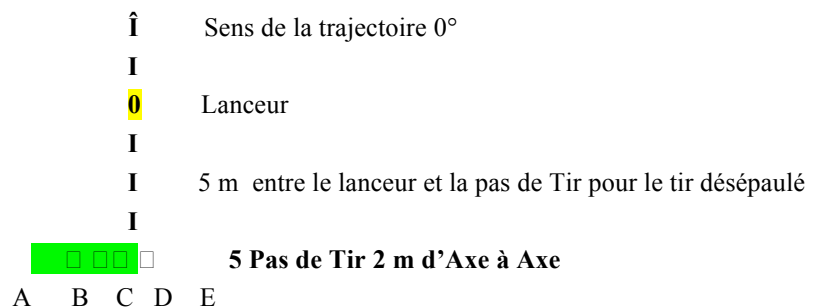
3.3.1 INSTALLATION

- ◆ Un pas de tir de 5 postes A, B, C, D, E matérialisés par 5 plots d'un (1) m² placés à 5 ou à 10 mètres en arrière du lanceur
- ◆ Le poste A est déporté de 4 mètres à gauche du lanceur (mesure prise de centre à centre à partir du poste C)
- ◆ Le poste B est déporté de 2 mètres à gauche du lanceur (mesure prise de centre à centre à partir du poste C)
- ◆ Le poste C est placé dans l'Axe du lanceur
- ◆ Le poste D est déporté de 2 mètres à droite du lanceur (mesure prise de centre à centre à partir du poste C)
- ◆ Le poste E est déporté de 4 mètres à droite du lanceur (mesure prise de centre à centre à partir du poste C)

Pas de Tir Minimés 1



Pas de Tir Minimés 2



Réglages :

- Hauteur du plateau à 10m du lanceur: 3.50m
- Distance de retombée : 55m
- Trajectoire fixe : plateau montant en face 0° par rapport à l'axe médian

FIGURE 13: PAS DE TIR « MINIMES »

3.3.2 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

LES CONCURRENTS SONT REGROUPES PAR PLANCHES (SERIE) DEFINIES PAR TIRAGE AU SORT ET COMPOSEES DE 5 TIREURS.

- a) Une (1) série 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.
- b) Une (1) série de 10 plateaux depuis les postes placés à 10m, le tireur en position debout, charge son arme avec deux cartouches et se met en position d'attente (épaulée) juste avant d'appeler le plateau.
- c) Une (1) série de 10 plateaux : depuis les postes de tir placés à 5 mètres, le tireur en position debout, charge son arme avec une seule cartouche, et se met en position d'attente désépaulée. Le tireur commande le lancement du plateau et effectue **son épaulé** et son tir **à l'apparition** de celui-ci.

Important (position S.O.) Voir règle ISSF RT, plateaux article S 9.6.14.11)

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 à chacun des postes, quand le 5^{ème} a tiré son plateau tout le groupe se décale d'un poste dès que le 5^{ème} tireur est revenu au poste 1. L'Arbitre annonce au tireur du poste 2 qu'il peut tirer. Il a 10 secondes pour le faire et ainsi de suite...

Le lancement du plateau s'effectue simultanément au commandement du tireur, par l'intermédiaire d'un pulleur (personnel) muni d'une télécommande.

3.4 EPREUVE SPECIFIQUE « CADETS »

3.4.1 INSTALLATION

a) Pour le tir désépaulé:

une installation Skeet classique,

b) Pour le tir épaulé:

soit une installation fosse multidirectionnelle, (Figure 14),

soit une installation Fosse Universelle, (Figure 15),

soit une installation Fosse Olympique. (Figure 16).

3.4.2 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

LES CONCURRENTS SONT REGROUPES PAR PLANCHES (SERIE) DEFINIES PAR TIRAGE AU SORT ET COMPOSEES DE 6 TIREURS.

a) Tir désépaulé, mini-skeet

Utilisation d'une installation Skeet classique, pour une approche de la discipline Skeet Olympique:

Arme Classique, Munitions Subsoniques - Utilisation de 1 ou 2 cartouches

◆ **Tir en 2 planches de 20 plateaux**

IMPORTANT (POSITION S.O.) VOIR REGLE ISSF RT, (Plateaux, article 9.6.14.11)

Poste 1 : 1 Pull - 1 Doublé	3 plateaux
Poste 2 : 1 Pull – 1 Mark - 1 Doublé	4 plateaux
Poste 3 : 1 Pull - 1 Mark	2 plateaux
Poste 4 : 1 Pull – 1 Mark	2 plateaux
Poste 5 : 1 Pull – 1 Mark	2 plateaux
Poste 6 : 1 Pull – 1 Mark - 1 Doublé	4 plateaux
Poste 7 : 1 Mark -1 Doublé	3 plateaux
Total:	20 plateaux

Réglages :

- Plateaux réglés en distance de retombée 65 / 67 m

b) Tir épaulé, mini-fosse

Utilisation d'une installation suivante, pour une approche de la discipline Fosse Olympique:

Arme Classique, Munitions Subsoniques - Utilisation de 2 cartouches

◆ **Tir en 2 planches de 20 plateaux**

⇒ **SOIT LANCEUR AUTOMATIQUE MULTIDIRECTIONNEL**

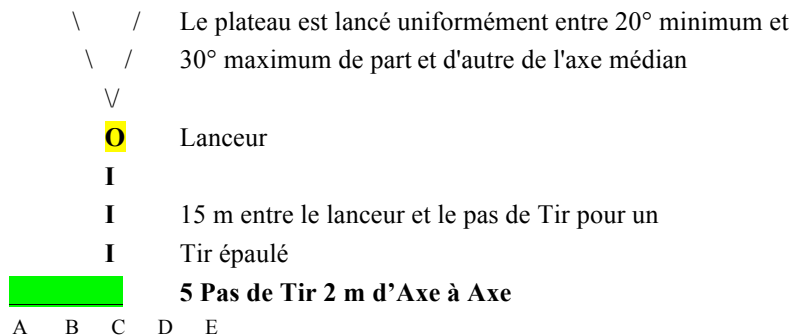


FIGURE 14: PAS DE TIR « CADETS » SUR LANCEUR AUTOMATIQUE MULTIDIRECTIONNEL

⇒ **SOIT FOSSE UNIVERSELLE (lanceurs utilisés N°2,3,4)**

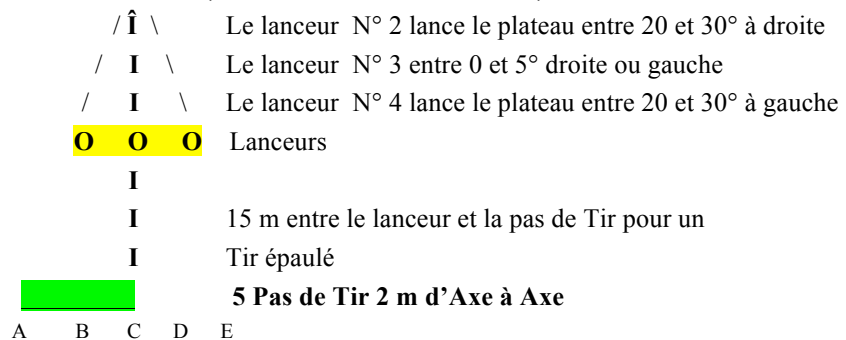


FIGURE 15: PAS DE TIR « CADETS » SUR FOSSE UNIVERSELLE

⇒ **SOIT FOSSE OLYMPIQUE (lanceurs utilisés N°7,8,9)**

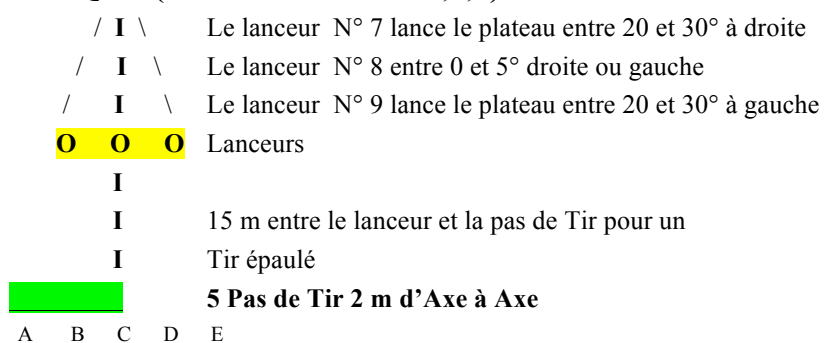


FIGURE 16: PAS DE TIR « CADETS » SUR FOSSE OLYMPIQUE

Réglages :

- Plateaux réglés en distance de retombée 65 m
- en hauteur entre 1.50m et 3.50m

Le lancement du plateau s'effectue simultanément au commandement du tireur, par l'intermédiaire d'un **pulleur** (personne) muni d'une télécommande ou par l'intermédiaire d'une commande électronique (Sono Pull)

3.5 BARRAGES

3.5.1 INDIVIDUEL

3.5.1.1 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.

3.5.1.2 CATEGORIE MINIME

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)

3.5.1.3 CATEGORIE CADET

Barrage pour les trois premières places

- ◆ **A la Fosse Olympique selon les règles ISSF (Shoot Off)**
- ◆ **Au Skeet Olympique :**
 - **Avant le début, les tireurs pourront observer, un simple “pool” et un simple “mark”,**
 - **Les tireurs à égalité tirent l’un après l’autre, au poste 4, dans l’ordre tiré au sort par le jury,**
 - **Après l’ordre de départ donné par l’arbitre:**
 - **Le premier tireur doit prendre place au poste,**
 - **Charger 2 cartouches,**
 - **Tirer un plateau simple depuis la cabane “haute”,**
 - **Puis sans casser le fusil,**
 - **Tirer un plateau simple depuis la cabane “basse”.**
 - **Il doit ensuite quitter le poste et se placer derrière les tireurs qui n’ont pas encore tirés.**
 - **En cas d’égalité persistante, seuls les tireurs en égalité prendront place sur le poste 4**
 - **charger 2 cartouches**
 - **tirer un plateau simple depuis la cabane “basse”**
 - **puis sans casser le fusil**
 - **tirer un plateau simple depuis la cabane « haute ».**
 - **Ceci jusqu’à rupture de l’égalité**
 - **Cette procédure : 1haut/1 bas puis 1 bas/ 1 haut doit continuer jusqu’à l’établissement du classement.**

3.5.2 EQUIPES

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

3.6 PENALITES

- ◆ Application des pénalités pour infraction au règlement. (Voir règle ISSF RTG, article 6.10.5)

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 332.2).
- ◆ 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

- ◆ Minimales filles et garçons

4.1.3 EQUIPEMENT

- ◆ Poids de l'arbalète : **5.5 kg 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 330
- ◆ 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 325.6.2 « 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.

5. TABLEAU RECAPITULATIF**5.1 CIBLE**

	CARABINE PISTOLET	CARABINE 3X10	PISTOLET VITESSE 3/7	PISTOLET VITESSE 5 cibles basculantes	CIBLE MOBILE	ARBALETE FIELD
Catégories	Poussin Benjamin Minime	Minime	Minime	Minime	Benjamin Minime	Minime
Nombre de coups	P = 30 B = 30 M = 40	C = 10 D = 10 G = 10	30	30	B = 30 M = 40	30
Coups par cible	1	1	5		1	1
Nombre de cibles d'essais	4	4 par position	1	1	2	1
Cibles	6.3.2.3 (ISSF) 6.3.2.6 (ISSF)	6.3.2.3 (ISSF)	Figure 1	Figure 8	Figure 9	Blason 25 cm (IAU)
Temps de préparation	5mn	5mn	3mn	3mn		5mn
Durée	P = 1h B = 1h M = 1h15	C = 15mn D = 25mn G = 20mn Pause de 10mn Entre les positions	Apparition = 3s Disparition = 7s	Série 5 coups en 10s	B= 2x15 lent 5s M= 2x20 en 5s 2x20 en 2.5s	Essais 2x3 en 4mn Match 10x3 en 3mn

5.2 PLATEAU

Catégories	Cadet	Minime	Benjamin
Nombre de plateaux	40 plateaux « mini-fosse » 40 plateaux « mini-skeet »	3 séries de 10 plateaux (§ 3.3.2)	3 séries de 10 plateaux (§ 3.2.2)
Installation	Tir désépaulé : Skeet Tir épaulé : Fosse multidirectionnelle Ou Fosse universelle Ou Fosse olympique	Pas de tir de 5 postes : A= déporté de 4m à gauche du lanceur B= déporté de 2m à gauche du lanceur C= dans l'axe du lanceur D= déporté de 2m à droite du lanceur E= déporté de 4m à droite du lanceur	Pas de tir de 3 postes : A= déporté de 2m à gauche du lanceur B= dans l'axe du lanceur C= déporté de 2m à droite du lanceur
Réglage	Distance de retombée : 65m Hauteur entre 1.50m et 3.50m	Distance de retombée : 55m Hauteur : 3.50m Trajectoire fixe à 0° par rapport à l'axe médian	Distance de retombée : 55m Hauteur : 3.50m Trajectoire fixe à 0° par rapport à l'axe médian
Arme et munitions	Fusil à canon lisse classique Cartouches subsoniques calibre 12 chargées de 24 grs de plombs n°71/2	Fusil à canon lisse classique.	Fusil à canon lisse classique ou modèle SWING TRAP calibre 12.