

Guide pédagogique de l'animateur



D I S C I P L I N E S P L A T E A U X



Sommaire

Ce document est dédié
à la mémoire d'André LAGRAULET,
membre du Comité Directeur
de la Fédération Française de Tir
et Président de la Commission
Nationale Sportive Formation.

Sécurité	3
Lexique	4 - 5
Accueil	6 - 7
Armes et munitions	8 à 11
Disciplines	12 à 17
Généralités	18 à 27
Position épaulée	28 à 35
Position désépaulée	36 à 43



Sécurité



La sécurité concerne tous les tireurs, éducateurs, officiels et spectateurs. Ce sera l'une, sinon votre mission principale en tant qu'animateur, puisque vous allez être directement en contact avec des débutants. C'est donc vous qui allez devoir leur inculquer les règles élémentaires de sécurité afin que celles-ci deviennent une habitude et une règle personnelle de conduite.

Surveillez votre attitude et votre comportement personnel ; gardez-vous en tous temps, même pour des motifs apparemment valables, de transgresser ces règles. N'oubliez pas que, notamment pour les plus jeunes, l'exemple et l'identification à l'adulte et principalement au "maître" sont les éléments fondamentaux de l'apprentissage.

Règles de sécurité fondamentales :

1 - LE FUSIL

- Fusil approvisionné : c'est un fusil qui contient une ou deux cartouches.
- Fusil chargé : c'est un fusil qui contient au moins une cartouche dans la chambre.
- Fusil prêt à tirer : c'est un fusil chargé dont la culasse ou la bascule est fermée.
- Fusil mis en sécurité : c'est un fusil dont on a vidé le magasin et/ou la chambre de ses cartouches, ouvert complètement la bascule, contrôlé visuellement et physiquement l'absence de cartouches.
- Ne JAMAIS faire confiance aux seules sécurités mécaniques des fusils.
- Un fusil doit TOUJOURS être considéré comme chargé.
- Un fusil ne doit JAMAIS être dirigé vers soi-même ou autrui.
- Un fusil doit toujours n'être approvisionné qu'à 2 cartouches maximum.

2 - LE TRANSPORT DU FUSIL

Entre le domicile et le stand :

- Fusil désapprovisionné et démonté.
- Fusil transporté dans une mallette.
- Munitions transportées dans une mallette à part.

3 - DÉPLACEMENT AVEC UN FUSIL

- Les déplacements doivent toujours s'effectuer le fusil mis en sécurité, canon vers le bas.
- Pour un fusil semi-automatique, la culasse sera ouverte avec une douille placée perpendiculairement entre la culasse et la chambre.

4 - L'ARRIVÉE AU PAS DE TIR

- Une fois remonté, le fusil doit-être mis en sécurité et déposé au râtelier, canon vers le haut.
- Un fusil ne doit jamais être manipulé, ni fermé brutalement.
- Avant d'utiliser un fusil, s'assurer qu'il est en bon état de fonctionnement.

5 - PENDANT LE TIR

- Le ou les canons du fusil doivent être, EN TOUTES CIRCONSTANCES, dirigés vers la zone de tir.
- Avant qu'un tireur, arbitre, responsable, ne se déplace en avant du pas de tir, les fusils doivent être mis en sécurité.
- Pendant qu'un tireur, arbitre, responsable, est en avant du pas de tir, il est interdit de manipuler son fusil.

- Pas de manipulation en dehors du pas de tir.
- Ne pas tirer en avant ou en arrière des postes de tir.
- Il est obligatoire de porter un système de protection auditif pendant les tirs aux armes à feu.
- Il est vivement recommandé de porter des protections oculaires pendant le tir.

6 - EN CAS D'ARRÊT DU TIR

- Lors d'un arrêt de courte durée, le fusil peut demeurer chargé, mais doit obligatoirement être maintenu par le tireur.
- Pour cause de dysfonctionnement, de contrôle ou de réparation, le fusil doit être mis en sécurité et dirigé vers la zone de tir. Le responsable du pas de tir devra vérifier l'état de fonctionnement de l'arme avant sa réutilisation.

7 - EN FIN DE TIR

- Le fusil doit être mis en sécurité, démonté et enfermé dans la mallette de transport.

8 - AU DOMICILE

- Le fusil doit être mis en sécurité et les munitions stockées à part. Il est conseillé de stocker fusil et munitions dans une armoire forte ou sécurisée.
- Les opérations de réparation et d'entretien doivent se faire dans un local adapté.

Lexique

- ÂME** Intérieur du canon. Il est lisse pour conférer aux projectiles un effet de glissement afin de régulariser la trajectoire des plombs.
- AMORCE** Capsule amovible sertie au fond de l'étui d'une cartouche à percussion centrale contenant la matière inflammable qui au choc du percuteur met le feu à la poudre.
- ANNONCE** C'est la localisation de la gerbe de plombs par rapport au plateau.
- AUTOMATIQUE** Dans le langage populaire désigne les fusils à répétition, ce qui est erroné. Les fusils mono canon avec un magasin sont des fusils semi-automatiques.
- BANDE VENTILÉE** Élément de visée situé au-dessus et dans l'axe des canons partant du début de la chambre et finissant à la bouche.
- BASCULE** Partie métallique du fusil sur laquelle viennent s'articuler les canons.
- BEC DE CROSSE** Partie inférieure de la plaque de couche.
- BOUCHE** Orifice de sortie des projectiles.
- BOURRELET** Partie saillante du culot de l'étui des cartouches qui permet leur calage dans les canons.
- BUSC** Partie supérieure de la crosse des fusils.
- CANON** Partie de l'arme qui guide les projectiles. Sa qualité confère à l'arme la majeure partie de sa précision.
- CALIBRE** Le calibre est un nombre, exemple : 20, 16, 12. Historiquement, ce nombre a une origine qui remonte à l'époque où l'arme se chargeait par la bouche. Ainsi un fusil de calibre 12 a un diamètre de canon égal au diamètre d'une balle sphérique tel qu'il serait possible d'en couler douze dans un livre ancienne de plomb (0,4895 kg).
- CARCASSE** Partie usinée qui supporte le canon et l'ensemble des pièces constitutives de l'arme.
- CARTOUCHE** Ensemble comportant l'étui, l'amorce, la poudre, la bourre et les projectiles.
- CENTRE** Partie médiane de la plaque de couche.
- CHAMBRE** Partie du canon recevant la cartouche.
- CHIEN** La gâchette ayant décroché, le chien libéré provoque le départ du coup directement en frappant le percuteur.
- CHOKER** Il permet de resserrer la gerbe avant la sortie du canon. Il s'exprime en 1/10èmes de millimètres. C'est la différence entre le diamètre de l'âme du canon et le diamètre de la bouche du canon. Ils peuvent être interchangeables sur certains fusils.
- CLEF D'OUVERTURE** .. Élément mécanique permettant l'ouverture du verrou d'un fusil à canon basculant.
- CRAN DE SURETÉ** :.... Élément mécanique permettant de neutraliser la queue de détente.
- CROSSE** : Partie du fusil qui permet sa préhension. Le tireur doit l'adapter à sa morphologie.
- CULASSE** : Pièce mobile du fusil qui comporte le percuteur et l'extracteur. Dans son mouvement arrière dû à une partie de la poussée des gaz ou la manipulation du tireur, la culasse extrait l'étui vide et réarme le chien. Dans son mouvement avant, dû au ressort récupérateur ou provoqué par la manipulation du tireur, elle pousse un nouveau projectile hors du magasin et le met en place dans la chambre.
- DETENTE (queue de)** : Pièce sur laquelle l'index exerce une pression qui provoque le décrochage de la gâchette. Cette pièce est souvent, et à tort, appelée gâchette.

- ÉPAULE :** Action qui consiste pour un tireur à placer la plaque de couche de son fusil contre son épaule.
- EJECTEUR ET EXTRACTEUR :** Ergot qui accroche le bourrelet de la douille et permet de la sortir de la chambre.
- DOUILLE :** Partie de la cartouche, en plastique ou en carton, qui reçoit l'amorce, la poudre, la bourre et les projectiles.
- FREIN DE BOUCHE :** .. Events situés à la bouche des canons permettant aux gaz de s'échapper du canon avant que les projectiles n'en sortent. Il permet d'avoir une gerbe plus régulière et diminue la réaction du fusil.
- FUSIL :** En tir sportif pour les disciplines Plateaux, l'arme d'épaule est appelée fusil. Ils peuvent être : à canons basculant superposés (les canons sont l'un au-dessus de l'autre), à canons juxtaposés (les canons sont l'un à côté de l'autre), à mono canon (semi-automatiques).
- GERBE :** Ensemble des projectiles (plombs) se déplaçant dans l'espace. Elle est de forme conique.
- GROUPEMENT :** La notion de groupement correspond au volume occupé par les projectiles qui atteignent la cible par rapport au volume occupé par les plombs propulsés.
- GUIDON :** Élément de visée situé au bout du canon au-dessus de la bouche. Il peut avoir différentes tailles et couleurs.
- INVERSEUR :** Élément mécanique permettant de sélectionner l'ordre de percussion.
- LIGNE DE MIRE :** Droite allant du début de la bande ventilée au guidon.
- LIGNE DE VISÉE :** Droite théorique allant de l'œil du tireur au point visé.
- LONGUESSE (ou BOIS DE DEVANT) :** Généralement en bois, elle est située sous les canons et permet la prise en main de l'arme. Elle supporte également le verrou des canons.
- PAS DE TIR :** Emplacement des tireurs face aux cibles. Chaque tireur dispose d'un poste de tir réglementaire.
- PERCUTEUR :** Pièce qui frappe l'amorce pour faire partir le coup.
- PLAQUE DE COUCHE :** Partie arrière fixe ou mobile de la crosse des fusils qui se place contre l'épaule. Réglable, elle permet au tireur d'adapter le fusil à sa morphologie.
- PONTET :** Pièce en arceau protégeant la queue de détente d'un accrochage intempestif, d'un choc, d'un déplacement, etc.
- PORTEE :** Distance maximale possible du parcours des projectiles. Par exemple, une cartouche de calibre 12 avec du plomb de 7 _ peut avoir une portée de 250 mètres.
- PRISE EN MAIN :** Manière de prendre le fusil. La prise en main doit être reproduite de façon identique coup après coup.
- RÉGLAGE :** Adaptation du fusil à la morphologie du tireur.
- TALON :** Partie supérieure de la plaque de couche.
- TRAJECTOIRE :** Courbe décrite par un plateau lors de son déplacement dans l'espace.
- VERROU :** Pièce métallique assurant la liaison des canons sur la bascule.
- VISER :** Effectuer une visée consiste à faire coïncider la ligne de mire et la ligne de visée.
- SWING-TRAP :** SWING-TRAP : Fusil équipé d'un modérateur de son et de recul.

L'accueil



2 L'ACCUEIL

Définition : C'est la réception faite à quelqu'un.

Savoir bien accueillir dans toutes les associations sportives est une qualité qu'il ne faut pas négliger. En effet, le premier contact avec une personne, quelle qu'elle soit, détermine souvent les relations futures.

Dans le domaine du Tir Sportif, il est donc très important d'établir de bonnes relations dès la première entrevue. En effet, notre sport est souvent ressenti par l'opinion publique comme étant un sport dit « à risque », puisque pour nous exprimer nous utilisons des armes. Ce terme « arme » véhicule souvent une connotation de danger et de violence d'où l'obligation de ne pas donner une impression agressive quand de nouveaux visiteurs passent le pas de la porte d'un stand de tir pour la première fois.

Il faut leur donner l'envie de revenir et de devenir un nouvel adhérent.

Quand plusieurs personnes sont en présence, il est obligatoire qu'elles communiquent entre elles.

2.1 LA COMMUNICATION

2.1.1 Les règles de la communication

Dans toute communication on trouve un émetteur, l'animateur, qui transmet des informations à un récepteur, le futur pratiquant, qui les reçoit.

Quand on est émetteur il faut tenir compte des origines des personnes qui se trouvent en face de soi

et adapter en conséquence son vocabulaire. Il est indispensable d'accorder son code de compréhension. Les risques encourus, si ce concept n'est pas respecté, sont des probabilités de distorsions ou d'interférences dans le message.

Il faut que ce message soit court et clair en s'appuyant sur toutes les possibilités de langage qui sont au nombre de quatre :

..... ① **l'écrit**

..... ② **l'oral**

..... ③ **l'image**

..... ④ **le geste**

2.1.1.1 L'écrit

Le support papier est utile pour faire passer un message comme outil pédagogique, et illustrer ses propos.

Les visiteurs doivent repartir avec un document écrit qu'ils pourront lire à loisir, rentrés chez eux. Il est important qu'ils conservent une trace écrite de leur passage au stand de tir.

L'animateur peut leur proposer les documents promotionnels suivant :

- programmes, services proposés et présentation des disciplines pratiquées au stand,
- tarifs de la cotisation pour adhérer au club avec les droits et les obligations du pratiquant,
- consignes de sécurité,
- explications des fondamentaux de la technique de base.

2.1.1.2 L'oral

L'animateur doit avoir un discours simple, adapté au public, il doit être amical et souriant. C'est lui qui détient le « savoir faire », tout en respectant les propos de ses interlocuteurs.

Dans sa conversation, il est indispensable de faire découvrir les différents pas de tir, les locaux annexes, tels que le club house, les vestiaires, le bureau d'accueil.

2.1.1.3 L'image

Pour les associations qui ont des moyens financiers plus importants, l'utilisation de la vidéo pour présenter les disciplines peut être aussi bien venue, mais elle ne doit pas remplacer le dialogue. On pourra utiliser les différentes cassettes qui sont éditées par la Fédération Française de Tir telles la cassette réalisée pour la diffusion du magazine du Tir Sportif sur « AB Sports » chaîne câblée.

Le nouveau document édité par la Fédération, « le livret du tireur sportif ».

La décoration est également un élément attractif pour le nouveau venu. Il ne faut pas hésiter à suspendre aux murs des photos de tir, d'armes, de podiums ou de moments conviviaux entre les adhérents.

2.1.1.4 Le geste

Le geste est aussi un support très important pour un animateur.

Il doit être capable de démontrer les gestes techniques simplement, de façon compréhensive pour le futur adepte du tir sportif mais également de manipuler en sécurité les armes et les munitions. Il doit montrer une image de « professionnel » du

tir, dans ses explications et dans sa démonstration. Son attitude ne doit pas être hésitante mais claire et explicite.

2.1.2 Rapport avec le public

L'intervention, c'est à dire l'accueil, est perçue de différentes manières par les interlocuteurs. L'animateur est observé, évalué et interprété par ces derniers suivant leur sexe, leur âge, leur capacité et leur condition sociale. Pour être plus réceptif au discours émis, il faut que l'animateur montre une grande disponibilité et une aisance dans son milieu familial qui est le stand de tir.

Dans le domaine qui nous incombe, il faut tenir compte que les personnes qui passent le pas de la porte d'un stand de tir le font généralement de façon volontaire. Cet acte volontaire ne doit pas être terni par un premier mauvais contact entre les deux parties intéressées.

L'animateur doit donc capter l'attention du futur adhérent et renforcer l'image positive qu'il ressent à l'égard du tir sportif.

2.1.3 Méthode

Il faut s'intéresser de près à la motivation des personnes qui viennent de façon spontanée, chaque personne étant unique et devant être considérée comme telle.

L'animateur devra insister sur la notion de plaisir que l'on éprouve en tirant et éviter de faire un cours magistral sur la technique du tir. Il devra être à l'écoute des visiteurs pour les amener à être actifs. L'animateur doit respecter sa personnalité pour pouvoir rester maître de la situation tout en transmettant le meilleur de ses capacités de pédagogie.

2.2 LES RÔLES DE L'ANIMATEUR

2.2.1 COMPORTEMENTS

2.2.1.1 Prise de contact

Pour garantir la qualité de l'accueil, l'animateur devra être disponible, être à l'écoute des attentes en observant ses interlocuteurs, être précis dans ses explications avec un langage adapté, avoir une élocution correcte et le sens du service public.

Il doit se rendre disponible et ne pas faire plusieurs choses à la fois quand il reçoit quelqu'un pour la première fois dans ses locaux. Rien n'est plus agaçant que de parler à un « mur ».

Nous pouvons comparer l'animateur à un « vendeur » qui reçoit un client dans sa boutique.

2.2.1.2 Mise en situation de tir

Il est important que les visiteurs soient mis en situation le plus rapidement possible avec une arme et qu'ils ressentent les aspects attractifs de nos nombreuses disciplines.

Pour ce faire, l'animateur, en quelques mots, doit mettre en sécurité les nouveaux pratiquants. Ils ne doivent être dangereux ni pour eux-mêmes ni pour leur entourage.

Ensuite, il doit transmettre les connaissances élémentaires sur les armes et les munitions en faisant manipuler à vide au pas de tir, au travers d'une pédagogie simplifiée sur les techniques de base et les fondamentaux du tir c'est à dire la sécurité, la position, le lâcher et la visée.

Ses explications doivent être rapides claires et organisées.

L'important est de bien comprendre que la personne

qui arrive pour la première fois dans un stand de tir vient pour tirer et évaluer ses capacités. L'animateur doit le mettre, dans la mesure du possible, en situation de réussite, c'est à dire qu'il doit lui faire atteindre la cible tout en lui faisant comprendre les rudiments du tir sportif. Cette phase doit être ludique et attractive, d'où l'importance de ne pas s'étendre dans de longs monologues techniques qui deviennent très vite rébarbatifs pour quelqu'un qui est en phase de découverte d'une discipline sportive.

2.2.1.3 Exemple de l'accueil d'un animateur

L'animateur reçoit un visiteur qui est intéressé par la pratique du Tir. Il commence par lui faire visiter les différentes installations et les pas de tir. Tout en guidant la visite, il peut profiter de la présence d'adhérents pour leur expliquer avec quels différents types d'armes et cibles on peut pratiquer le tir. Il pourra également commencer à donner quelques détails techniques au cours de cette visite.

Ensuite en revenant au bureau ou au « club house », il donnera les documents écrits concernant le club, les horaires d'ouverture, les services proposés. Il devra également expliquer l'intérêt de prendre une licence fédérale avec les avantages que cela représente (assurance par exemple).

Si le temps imparti le permet, il pourra lui faire tirer quelques plombs ou quelques balles pour lui faire « sentir » la discipline. Pour terminer, il devra donner un rendez-vous pour la première vraie séance de tir.

Armes et Munitions

3 CONNAISSANCES ÉLÉMENTAIRES DES ARMES ET DES MUNITIONS

3.1 L'ARME

Les armes utilisées pour le tir des disciplines plateaux trouvent leurs origines dans les fusils de chasse à canons lisses utilisant des cartouches contenant de la grenaille de petit diamètre. Progressivement les fabricants ont adaptés les armes de chasse traditionnelles à la spécificité des disciplines sportives.

Il y a deux grands types de fusils :

Fusil à double canons : Ils se présentent sous deux formes, les juxtaposés ou les superposés.

Sur les fusils juxtaposés les canons sont latéraux alors que sur les superposés les canons sont l'un sous l'autre. Ces derniers sont les plus utilisés sur les stands de tir sportif. Ils possèdent des caractéristiques différentes sur la longueur des canons, le type de bande, le poids ou les diamètres de forage des canons (choke) en fonction des disciplines pratiquées.



Sur ces fusils de type Hammerless (sans chiens extérieurs), en général, on trouve des canons basculants, c'est à dire qu'il y a basculement des canons vers l'avant pour permettre l'ouverture de l'arme et effectuer les opérations d'alimentation, d'extraction ou de nettoyage. L'éjection est automatique par éjecteurs automatiques ou manuelle par extracteurs.

Fusil à monocanon :

Peu utilisé pour les disciplines plateaux, le type d'arme que l'on trouve est à répétition automatique. Le fonctionnement s'effectue sans intervention du tireur. Au départ du coup, le mécanisme emprunte une partie de l'énergie de recul pour ouvrir la culasse, éjecter la douille vide, admettre une autre cartouche dans la chambre et armer le percuteur pour un nouveau tir. Le chargement se fait par un magasin tubulaire placé sous le canon. Le fusil doit être chargé à deux cartouches maximum (la réglementation en vigueur exige que le magasin soit pourvu d'un réducteur permettant l'approvisionnement d'une seule cartouche).

3.1.1 Le calibre

Le calibre d'un fusil est un nombre, par exemple 20, 16, 12 etc. Ce nombre remonte à l'époque où l'arme se chargeait par le canon. Ainsi un calibre 12 a un diamètre de canon égal au diamètre d'une balle sphérique telle qu'il serait possible d'en couler 12 dans un livre ancienne de plomb. La valeur moyenne étant de 18,84 mm pour un calibre 12.

3.1.2 Composants de l'arme

Afin de simplifier, un fusil est composé de trois parties qui s'assemblent les une par rapport aux autres : la crosse et le mécanisme, les canons, le devant ou la longueur. Chacune de ses sous-parties comporte un certain nombre de pièces et des composants mécaniques.

3.1.2.1 Les canons

Ce sont deux tubes d'acier dont les axes se croisent à quelques mètres de la bouche, assemblés au niveau du tonnerre et solidaires ou non sur la longueur.

La chambre qui contient la cartouche a des dimensions normalisées internationales pour recevoir des munitions de longueur de douilles de 65 à 70 mm.

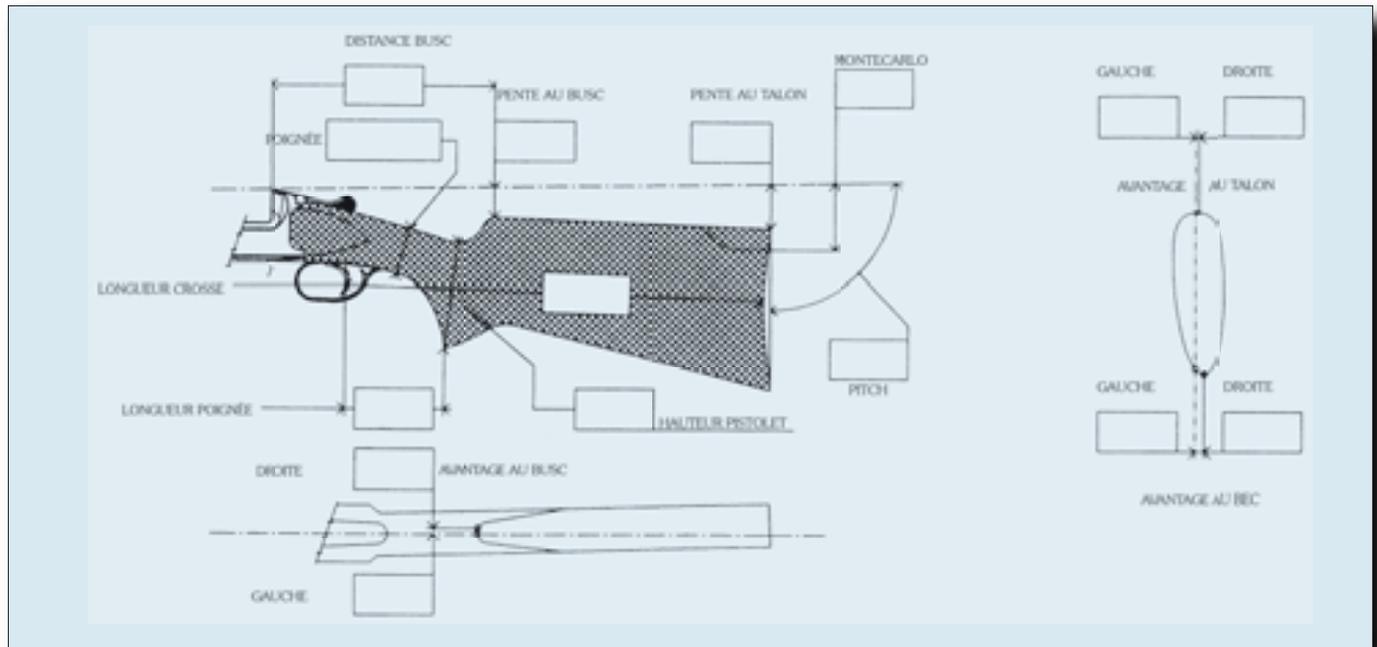
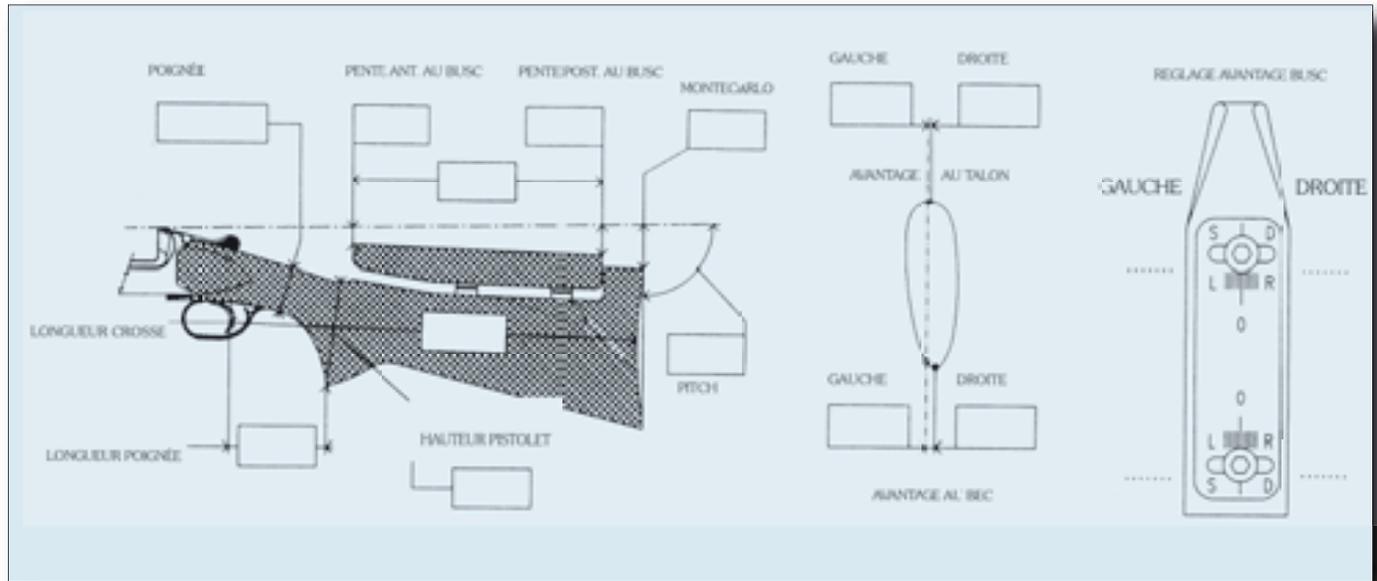
La longueur des canons se mesure depuis l'origine de la chambre jusqu'à la bouche. En fonction des disciplines, elle varie en général entre 65 et 80 cm. Les canons portent également le système de visée constitué par la bande et le guidon. La bande de visée a pour rôle de fixer par la vision la direction des canons. A l'extrémité des canons, on trouve un guidon qui constitue un repère de visée.

Les canons comportent aussi les fourchettes d'extracteur-éjecteur qui glissent dans des rainures rectangulaires ou à queue d'aronde.



3.1.2.2 La crosse

Elle permet le contact entre le tireur et le fusil et contient le mécanisme de détente. Elle va transmettre la force du recul à l'épaule du tireur et conditionner sa réaction en fonction de sa conception. Certains fabricants ont mis au point des croses permettant des réglages de hauteur de busc, de longueur de crosse ou de modifications de la pente. Le mécanisme de détente est soit incorporé et placé dans un logement ou soit à "platinés" placé sur le logement. A l'arrière se trouve une table sur laquelle vient s'appuyer le tonnerre des canons et qui est percée dans son axe des deux trous de percuteurs. A l'avant se trouvent les deux goupilles sur lesquelles pivotent les crochets du canon qui peuvent varier en fonction des fabricants.



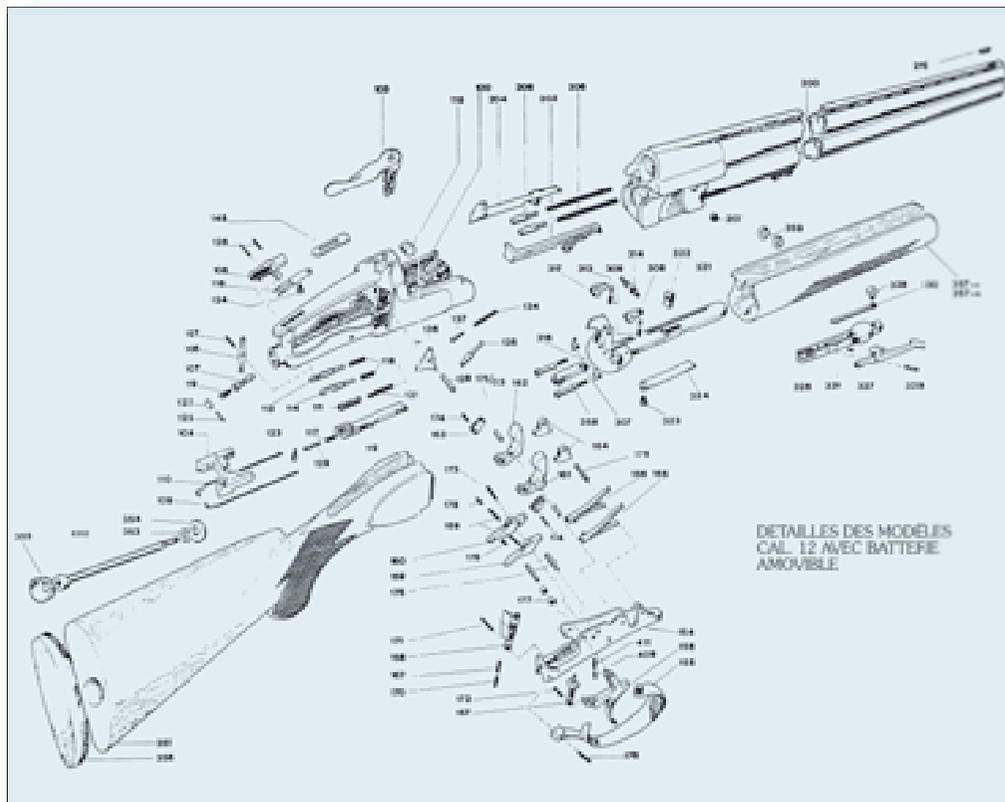
Armes et Munitions

3.1.2.3 Le devant ou la longueur

C'est une pièce composée de bois et de métal dont le rôle est double :

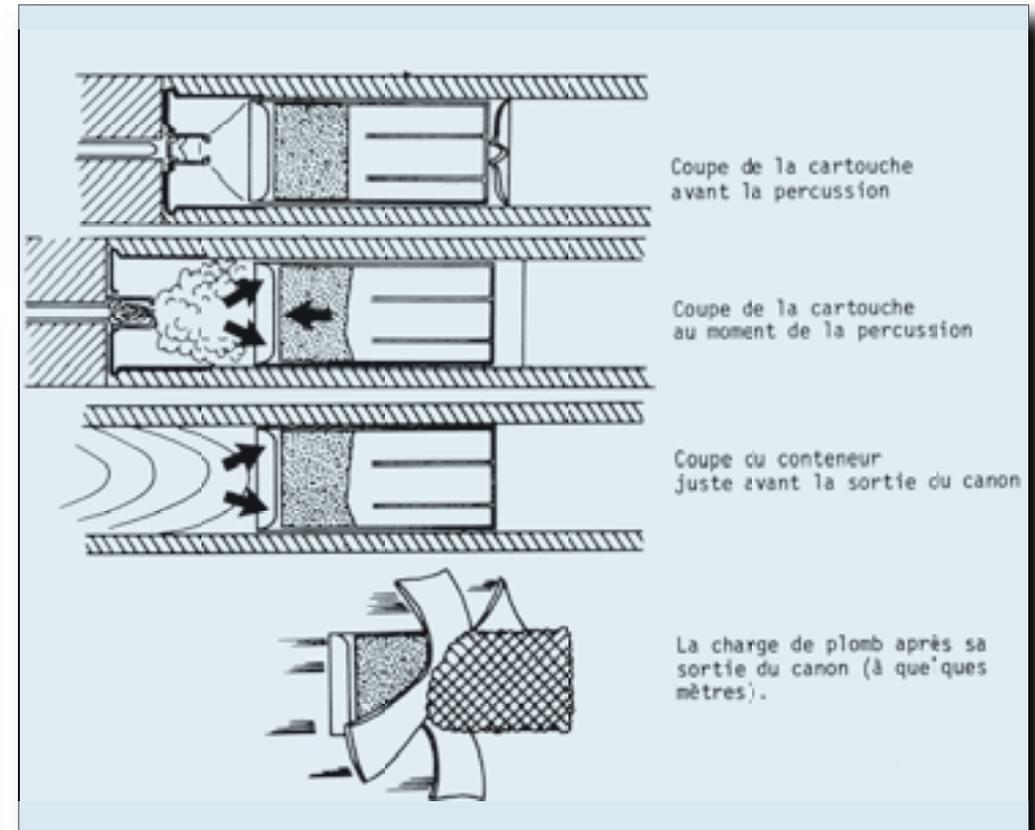
- assurer la liaison mécanique entre les canons et la crosse en permettant l'armement du mécanisme et la commande des extracteurs-éjecteurs,
- servir d'élément de préhension pour la main gauche (pour un droitier).

Le schéma suivant nous montre l'éclaté d'un fusil superposé. Quel que soit la discipline ou la marque utilisée, la structure générale reste semblable.



3.2 La cartouche

La cartouche est l'élément moteur du fusil. Elle va propulser une charge de grenaille composée de plomb avec suffisamment d'énergie pour casser un plateau. On distingue un certain nombre de composants.



3.2.1 L'étui

C'est le contenant des différents éléments. Il se compose d'une douille cerclée d'un culot. Cette douille est généralement en plastique, plus rarement en carton. Le culot, en cuivre, en acier cuivré ou en plastique a une hauteur variant entre 6 et 25 mm et contient à sa base l'amorce. Il possède un collet qui prend sa place dans le drageoir de la chambre du canon et permet ainsi l'extraction et l'éjection. La longueur de la douille peut varier entre 65 et 70 mm.

3.2.2 L'amorce

C'est l'élément détonateur au choc de la percussion, permettant d'assurer par inflammation la réaction chimique de la poudre. L'amorçage est caractérisé par sa flamme qui doit être longue et étroite pour assurer une bonne inflammation par pénétration à l'intérieur de la charge de poudre.

3.2.3 La poudre

C'est l'élément propulseur de la charge de la cartouche. Il existe plusieurs type de poudre mais la plus utilisée, en France, est la poudre A à paillettes rectangulaires à simple base, la nitrocellulose.

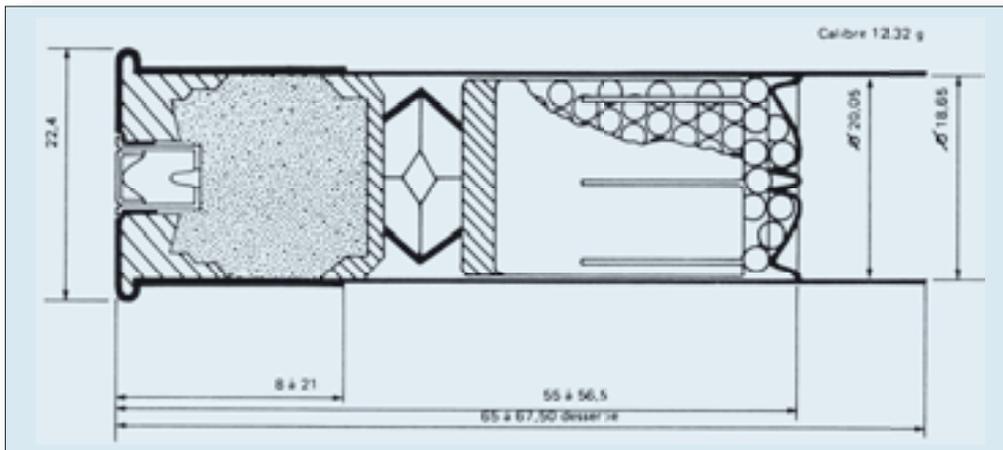
3.2.4 La grenaille

La grenaille est constituée de petites billes de plombs durcis, communément appelés "plombs". Ils constituent les transmetteurs de l'énergie de la cartouche. Ils sont classés selon un numérotage commun à de nombreuses nations mais il existe également des séries américaines et anglaises. Le poids maximum autorisé est de 24 grammes (tolérance de + 0,5 gr). Le diamètre peut varier entre 2 et 2,5 mm (tolérance de + 0,1 mm). En fonction de la spécificité de la discipline, on utilise généralement le numéro 7,5 (diamètre 2,4 mm) pour la Fosse Olympique, du 7,5 et du 8 (diamètre 2,25 mm) ou 8,5 (diamètre 2,15 mm) pour le Double Trap et du 9 (diamètre 2 mm) pour le Skeet Olympique. Ces plombs sont conditionnés à l'intérieur d'un conteneur qui est fendu longitudinalement pour permettre l'évacuation des plombs à la sortie du canon.

La portée efficace pour casser un plateau est de 30 à 35 mètres. La portée de sécurité est de 200 à 250 mètres, distance de sécurité préconisée pour un stand de tir aux plateaux.

On peut estimer que les plombs mettent 1/10ème de seconde pour parcourir 20 mètres, 2/10ème de seconde pour 50 mètres et environ 3 secondes pour 200 mètres.

La gerbe de plombs à une dispersion latérale mais également longitudinale ce qui explique sa dénomination.



3.2.5 La bourre

C'est l'élément de liaison entre la poudre et les plombs. Elle assure l'étanchéité des gaz dans les canons. Elle peut-être de deux types : bourre grasse (feutre et cire) ou bourre à jupe (godet plastique).



3.3 Les plateaux

Le plateau a des dimensions standardisées par les règlements internationaux. Le diamètre extérieur est de 110 mm pour une hauteur de 25 à 26 mm et un poids de 100 à 110 grammes. Il est généralement de couleur orange fluorescent afin qu'il détache sur le fond du terrain lorsque l'éclairage est normal. Actuellement les plateaux sont majoritairement fabriqués en brai de pétrole ou en bitume modifié, moins nocif que le brai de houille, avec l'avantage d'être biodégradable dans le temps.

3.4 Les appareils de lancement

Les constructeurs ont adopté un système de propulsion à bras de roulement qui donnent à la cible un mouvement linéaire et un mouvement de rotation permettant de donner l'effet gyrostabilisant. Ces appareils sont à rechargement automatique et réserve de charge sur différentes colonnes (environ 400 plateaux). En fonction des constructeurs et de la conception des appareils, la vitesse de sortie du plateau peut-être légèrement variable mais la réglementation ne donne pas de norme spécifique à ce niveau. La seule notion retenue par l'ISSF est la distance de retombée du plateau qui est réglable avec la tension du ressort. Ces machines permettent de faire des réglages en hauteur et en latéral.





Les disciplines du Tir sportif



CARABINE

CARABINE 10 MÈTRES

Discipline olympique pour les seniors et les dames.

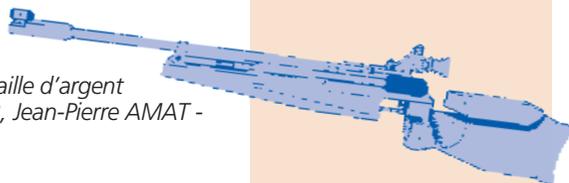
Arme : Carabine standard à air comprimé, calibre 4,5.

Programme : 40 coups (dames) et 60 coups (seniors) tirés debout.

Durée : 1 h 15 (dames) et 1 h 45 (seniors).

Le 10 central mesure 0,5 mm.

Depuis 1984, il y a toujours un médaillé olympique dans l'épreuve : Philippe HEBERLE - médaille d'or en 84, Nicolas BERTHELOT - médaille d'argent en 88, Franck Badiou - médaille d'argent en 92, Jean-Pierre AMAT - médaille de bronze en 1996.



CARABINE 50 MÈTRES

Carabine 3 x 40

Discipline olympique pour les seniors.

Arme : Carabine libre de petit calibre (22 LR).

Programme : 120 coups dans les trois positions :

- 40 coups en position "couché" en 0 h 45
- 40 coups en position "debout" en 1 h 15
- 40 coups en position "genou" en 1 h 00

Le 10 central mesure 10,40 mm.

Jean-Pierre AMAT est devenu champion olympique à ATLANTA en 1996.

Carabine 3 x 20

Discipline olympique pour les dames.

Arme : Carabine libre de petit calibre (22 LR).

Programme : 60 coups dans les 3 positions :

- 20 coups en position "couché"
- 20 coups en position "debout"
- 20 coups en position "genou"

Le temps de compétition est de 2 h 15.

Le 10 central mesure 10,40 mm.

Carabine 60 balles Couché ou MATCH ANGLAIS

Discipline olympique pour les seniors.

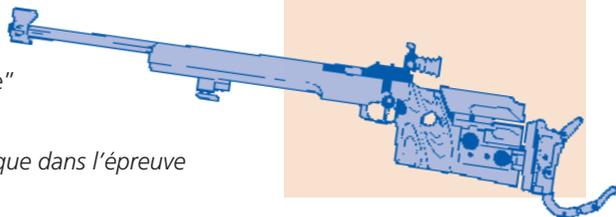
Arme : Carabine libre de petit calibre (22 LR).

Programme : 60 coups en position "couché"

Durée : 1 h 15

Le 10 central mesure 10,40 mm.

Michel BURY a été vice-champion olympique dans l'épreuve en 1984.



DISCIPLINE OLYMPIQUE



DISCIPLINE HAUT NIVEAU

PISTOLET



DISCIPLINE OLYMPIQUE

PISTOLET 10 MÈTRES

Discipline olympique pour les seniors et les dames.

La cible est située à 10 mètres.

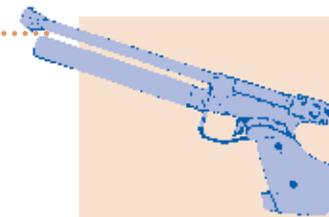
Arme : Pistolet à air comprimé ou à CO2.

Programme : 60 plombs pour les hommes tirés en 1 h 45 et de

40 plombs pour les dames tirés en 1 h 15.

Discipline d'initiation par excellence, le pistolet à 10 mètres se pratique également au plus haut niveau, les **Jeux Olympiques** ont accueilli l'épreuve depuis 1988.

Franck DUMOULIN a été Champion du Monde en 1994.



PISTOLET 25 MÈTRES

Pistolet vitesse olympique

Discipline olympique pour les seniors.

Ce tir s'effectue sur 5 cibles pivotantes situées à 25 mètres.

Arme : Pistolet 22 court. Chargeur à 5 coups.

Programme : 60 coups qui se décomposent en 2 séries de 30 coups.

Chaque série se décompose en :

- 2 séries de 5 coups tirés en 8 secondes,
- 2 séries de 5 coups tirés en 6 secondes,
- 2 séries de 5 coups tirés en 4 secondes.



Pistolet sport (ou combine 22)

Discipline olympique pour les dames en 22 LR, mondiale pour les juniors en 22 LR et mondiale pour les seniors en gros calibre. Ce tir s'effectue sur une cible située à 25 mètres.

Arme, Revolver ou Pistolet 22 LR (pour le combiné 22), 32 ou 38 (pour le pistolet sport).

Programme : 30 coups en "précision" se décomposant en 6 séries de 5 balles en 6 minutes. 30 coups en "vitesse" se décomposant en 6 séries de 5 balles. Pour les séries de "vitesse", le tireur dispose de 3 secondes pour tirer chaque balle, la cible pivotante s'effaçant 7 secondes entre chaque coup.

Pistolet standard

Discipline mondiale. Ce tir s'effectue sur une cible située à 25 mètres.

Arme : pistolet 22 LR.

Programme : 60 coups qui se décomposent en 3 séries de 20 coups.

- 1^{ère} série : 4 fois 5 coups tirés en 150 secondes,
- 2^{ème} série : 4 fois 5 coups tirés en 20 secondes,
- 3^{ème} série : 4 fois 5 coups tirés en 10 secondes.



PISTOLET 50 MÈTRES

Pistolet libre

Discipline olympique pour les seniors.

Arme : Pistolet libre 22 LR.

Programme : 60 balles tirées en 2 h sur une cible située à 50 mètres.

Franck DUMOULIN a été Champion du Monde en 1998.





CIBLE MOBILE

La cible, fixée sur un rail, parcourt un trajet rectiligne horizontal face au tireur, de droite à gauche et de gauche à droite, en deux vitesses de passage lente (5 secondes) ou rapide (2,5 secondes). La cible doit obligatoirement être tirée à chaque passage. Le tireur ne peut épauler ou mettre en joue avant l'apparition de la cible.

CIBLE MOBILE 10 MÈTRES

Discipline olympique pour les seniors à compter des Jeux Olympiques de Barcelone en 1992. L'épreuve a été ouverte aux dames en 1993 au niveau mondial.

Arme : Carabine à air comprimé équipée d'une lunette de visée grossissante.

Calibre : 4,5 mm.

Distance de Tir : 10 mètres.

Trajet Cible : 2 mètres.

Programme :

- 1^{ère} série : 30 coups en vitesse lente.
- 2^{ème} série : 30 coups en vitesse rapide.

CIBLE MOBILE 50 MÈTRES

Cette discipline était olympique jusqu'aux Jeux de Séoul en 1988. La cible représentant un sanglier a donné à la discipline l'appellation de "Sanglier Courant".

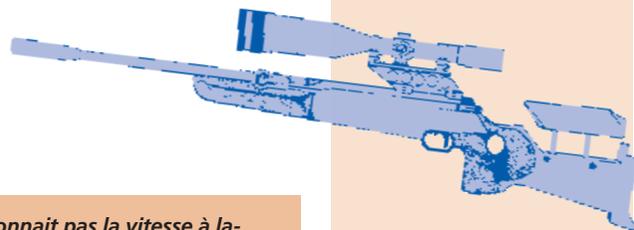
Arme : Carabine 22 LR équipée d'une lunette de visée grossissante.

Distance de Tir : 50 mètres.

Trajet Cible : 10 mètres.

Programme :

- 1^{ère} série : 30 coups en vitesse lente.
- 2^{ème} série : 30 coups en vitesse rapide.



Une épreuve "mixte" (le tireur ne connaît pas la vitesse à laquelle va sortir la cible) existe pour chaque distance (10 et 50 mètres).

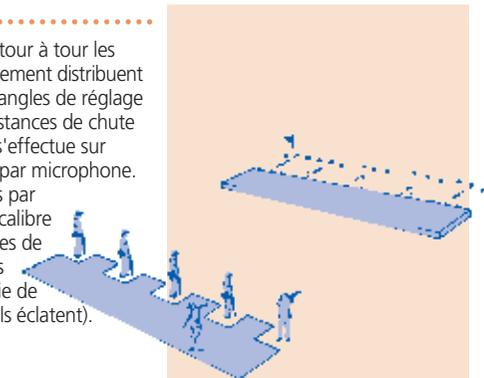


PLATEAUX



FOSSE OLYMPIQUE

La fosse est située à 15 mètres des 5 postes de tir qu'occuperont tour à tour les 6 tireurs constituant la "planche". 5 groupes de 3 appareils de lancement distribuent les plateaux selon un angle et une vitesse inconnus du tireur. Les angles de réglage des lanceurs sont établis entre 0° et 45° droite ou gauche. Les distances de chute des plateaux sont portées entre 75 et 80 mètres. La compétition s'effectue sur 125 plateaux tirés par séries de 25. Le tireur déclenche le lanceur par microphone. Il épaulé avant l'apparition du plateau. Il peut utiliser 2 cartouches par plateau. Sont autorisés pour la compétition tous les fusils dont le calibre ne dépasse pas le 12 et des cartouches chargées avec 24 grammes de plomb maximum. A l'issue de la compétition sur 125 plateaux, les 6 meilleurs tireurs reprennent la compétition pour une ultime série de 25 plateaux "flash" (qui libèrent une poudre fluorescente lorsqu'ils éclatent). Le résultat de la finale est ajouté au score du match éliminatoire.



SKREET OLYMPIQUE

Le skeet olympique se pratique sur un parcours comportant deux cabanes de lancement distantes de 40 mètres : l'une, haute, appelée PULL, l'autre, basse, appelée MARK. De ces cabanes partent des plateaux dont les trajectoires sont définies et constantes. Les tireurs se déplacent sur 7 postes de tir équidistants placés sur un arc de cercle. Les cabanes de lancement se trouvent à chaque extrémité. Un huitième poste est situé au centre de l'arc de cercle. Les participants tirent des "simples" (plateaux uniques lancés depuis PULL ou MARK), ou des "doublés" (plateaux lancés simultanément de chacune des cabanes). Ils disposent d'une seule cartouche par plateau ; La compétition se déroule sur 125 plateaux, en 5 séries de 25. La finale remet en lice les 6 meilleurs tireurs pour une série de 25 plateaux "flash".



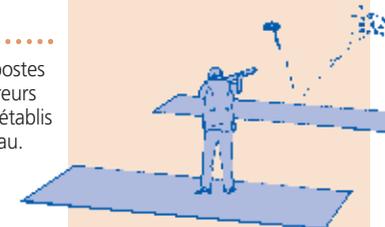
PROGRAMME DE TIR

Poste 1 : 1 simple de PULL, 1 doublé PULL/MARK,	Poste 5 : 1 simple de PULL, 1 simple de MARK, 1 doublé PULL/MARK
Poste 2 : 1 simple de PULL, 1 doublé PULL/MARK,	Poste 6 : 1 simple de MARK, 1 doublé MARK/PULL,
Poste 3 : 1 simple de PULL, 1 simple de MARK, 1 doublé PULL/MARK,	Poste 7 : 1 doublé MARK/PULL,
Poste 4 : 1 simple de PULL, 1 simple de MARK, 1 doublé PULL/MARK,	Poste 8 : 1 simple de PULL, 1 simple de MARK.

Sont autorisés tous les fusils de chasse dont le calibre ne dépasse pas le 12 et des cartouches chargées avec 24 grammes de plomb maximum. Le tireur ne peut épauler ou mettre en joue avant l'apparition du plateau.

DOUBLE TRAP

2 plateaux sont lancés simultanément de la fosse située à 15 mètres des 5 postes de tir qu'occuperont tour à tour les 6 tireurs constituant la "planche". Les tireurs disposent d'une seule cartouche par plateau. Les réglages des lanceurs sont établis d'après 3 grilles différentes qui définissent la trajectoire et la vitesse du plateau. La distance de chute des plateaux est de 55 mètres à partir du point de lancement. Le tireur en position épaulée, déclenche le départ du plateau. Sont autorisés pour la compétition tous les fusils dont le calibre ne dépasse pas le 12 et des cartouches chargées avec 24 grammes de plomb maximum. La compétition se déroule sur 150 plateaux (3 séries de 25 doublés) pour les seniors, 120 plateaux (3 séries de 20 doublés) pour les dames. La finale remet en lice les 6 meilleurs tireurs pour une série de 25 (ou 20 doublés) tirés sur des plateaux "flash".





Les disciplines du Tir sportif



CARABINE - 300 M

La carabine 300 mètres a été une discipline olympique jusqu'aux Jeux de 1972.

Un peu oubliée jusqu'aux années 1990, elle a été relancée par la France au niveau européen grâce à la création d'une coupe européenne de tir. La taille du carton situé à 300 mètres est de 1300 X 1300 mm. La zone du 10 est de 100 mm.

60 BALLES COUCHÉ

Discipline mondiale pour les seniors, nationale pour les dames et les juniors.

Le programme de tir de 60 coups en position couchée s'effectue en 1 h 45 minutes, sauf en cas d'utilisation des cibles électroniques, où il est porté à 1 h 30.

L'arme utilisée est une carabine libre de gros calibre.

Programme : 60 coups en position "couché".

CARABINE 3 x 40

Discipline mondiale pour les seniors.

Arme : Carabine libre de gros calibre.

Programme :

- 120 coups dans les trois positions :
- 40 coups en position "couché" en 1 h 15 (1 heure si cible électronique)
- 40 coups en position "debout" en 1 h 45 (1h30 si cible électronique)
- 40 coups en position "genou" en 1 h 30 (1h15 si cible électronique)

CARABINE 3 x 20

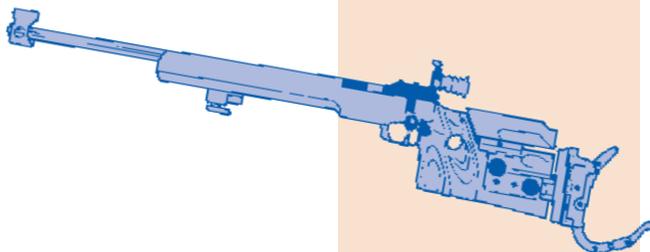
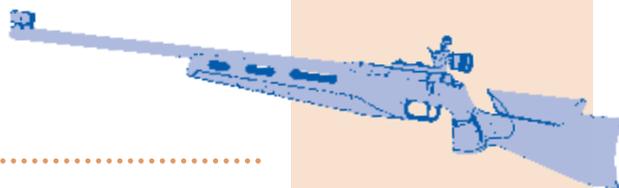
Discipline mondiale pour les seniors.

Arme : Carabine standard de gros calibre.

Programme : 60 coups dans les trois positions :

- 20 coups en position "couché"
- 20 coups en position "debout"
- 20 coups en position "genou"

Le temps de compétition est de 2 h 30.



ARBALÈTE

ARBALÈTE 10 MÈTRES

Discipline mondiale pour toutes les catégories.

Arme : Arbalète dont le poids est limité à 6,750 Kg.

Trait : Diamètre de 4,5 mm.

Programme : le match se tire en :

- 60 coups pour les seniors en 2 h 15.
- 40 coups pour les dames et les juniors en 1 h 40.

ARBALÈTE 30 MÈTRES

Discipline mondiale pour les seniors.

Arme : Arbalète libre.

Trait : Diamètre de 6 mm.

Programme : le match se tire en 60 coups :

- 30 coups en position "debout".
- 30 coups en position "genou".

ARBALÈTE FIELD

Discipline mondiale expérimentée en 1989, pour la première fois à 10 mètres. Principes d'organisation proches de ceux du tir à l'arc.

10 METRES (en salle)

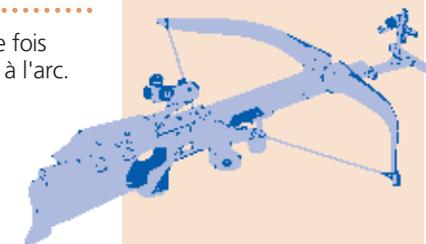
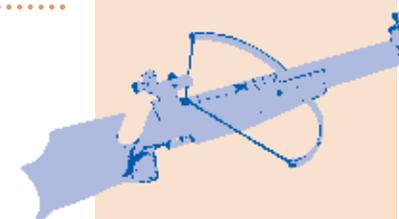
Elle consiste à tirer 40 flèches à 10 mètres sur un blason de 25 cm.

25 METRES (extérieur)

Elle consiste à tirer 60 flèches à 25 mètres sur un blason de 60 ou 40 cm.

MANCHE IR 900 (extérieur)

Elle consiste à tirer 30 flèches à chacune des distances suivantes (65 mètres, 50 mètres, 35 mètres) sur des blasons de 60 cm.





Les disciplines du Tir sportif



ARMES ANCIENNES

Cette discipline propose des épreuves où sont utilisées les divers systèmes de mise à feu (Mèche, silex, percussion) des armes anciennes. Ces armes de poing ou d'épaule utilisent uniquement de la poudre noire. Les 10 meilleurs impacts sont retenus sur les 13 coups tirés pour le score. Les tenues vestimentaires sont libres. Les noms des épreuves évoquent soit des noms de personnes qui ont inventé ou fabriqué des armes, soit des sites significatifs de l'histoire des armes. (Ex : Nagashino, site d'une bataille où la première fois les mousquets à mèche furent utilisés par les Japonais).

ARMES DE POING (CIBLE FIXE)

La distance de tir est 25 m sur des cibles C50.

Epreuve COMINAZZO. Pistolet à silex à un coup (Origine et réplique), canon lisse.

Epreuve KUCHENREUTER. Pistolet à percussion à un coup (Origine et réplique), canon rayé.

Epreuve COLT. Revolver (barillet) à percussion (Origine), canon rayé.

Epreuve MARIETTE. Revolver (barillet) à percussion (Réplique), canon rayé.

ARMES D'ÉPAULE (CIBLE FIXE)

MIQUELET - Fusil réglementaire (Origine ou réplique) à silex, canon lisse, position « debout », distance 50 m, cible C200.

VETTERLI - Fusil libre à mèche, silex ou percussion (Origine ou réplique), position « debout », distance 50 m, cible C50.

HIZADAI - Fusil à mèche crosse de joue (Origine), canon lisse, position « genou », distance 50 m, cible C200.

HIZADAI - Fusil libre à mèche (Réplique), canon lisse, position « genou », distance 50 m, cible C200.

TANEGASHIMA - Fusil à mèche, crosse de joue (Origine), canon lisse, position « debout », distance 50 m, cible C200.

TANEGASHIMA - Fusil libre à mèche (Réplique), canon lisse, position « genou », distance 50 m, cible C200.

MAXIMILIEN - Fusil à silex (Origine ou réplique), canon rayé, position « couchée », distance 100 m, cible C50.

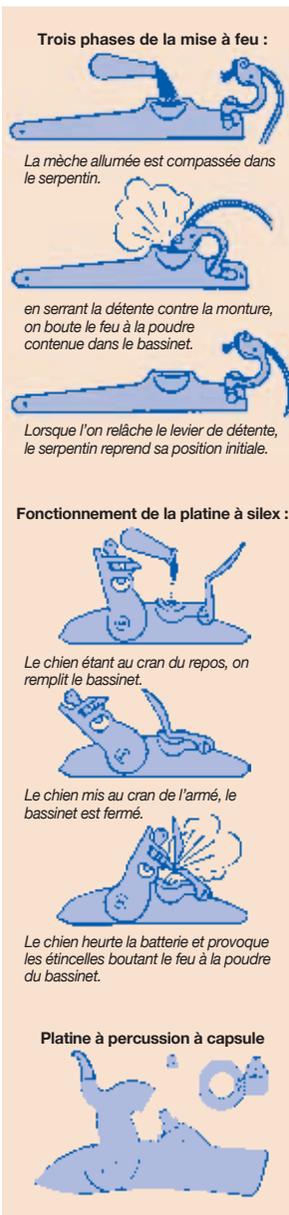
MINIE - Fusil à percussion (Origine ou réplique), canon rayé, position « couchée », distance 100 m, cible C50.

WHITWORTH - Fusil à percussion (Origine ou réplique), canon rayé, position « couchée », distance 100 m, cible C50.

WALKYRIE - Epreuve féminine - Fusil à percussion (Origine ou réplique), canon rayé, position « couchée », distance 100 m, cible C50.

ARMES D'ÉPAULE (PLATEAUX)

La compétition consiste en une épreuve de fosse simplifiée, sur 25 plateaux d'argile ; tirée soit avec un fusil à silex (Origine ou réplique), épreuve MANTON, soit avec un fusil à percussion (Origine ou réplique) épreuve LORENZONI.



BENCH REST

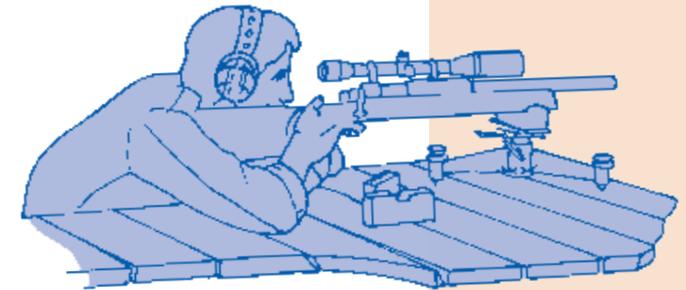
TIR DE PRÉCISION SUR APPUI

Le tireur est assis à une table ou banc de tir. L'arme repose sur des sacs de sable ou un support spécial. Cette position particulière permet d'éliminer, autant que possible les écarts.

Le tir consiste à grouper les impacts sur le plus petit espace possible de la cible (quelques millimètres).

On utilise des armes d'épaule de gros calibre, de très haute précision, toujours munies d'une lunette télescopique à fort grossissement. Les cibles sont situées à des distances de 100, 200 et 300 mètres.

Cette discipline, très populaire aux Etats-Unis, au Canada et en Australie a maintenant ses propres compétitions nationales et internationales.





Les disciplines du Tir sportif



SILHOUETTES MÉTALLIQUES

C'est un sport spectaculaire qui se pratique dans des conditions très rustiques, aussi bien par des hommes que par des femmes.

Les armes utilisées sont un pistolet ou un revolver de gros calibre ou 22 long rifle à canon long ou une carabine 22 L.R.

Les distances varient, selon le calibre choisi, de 25 à 200 mètres.

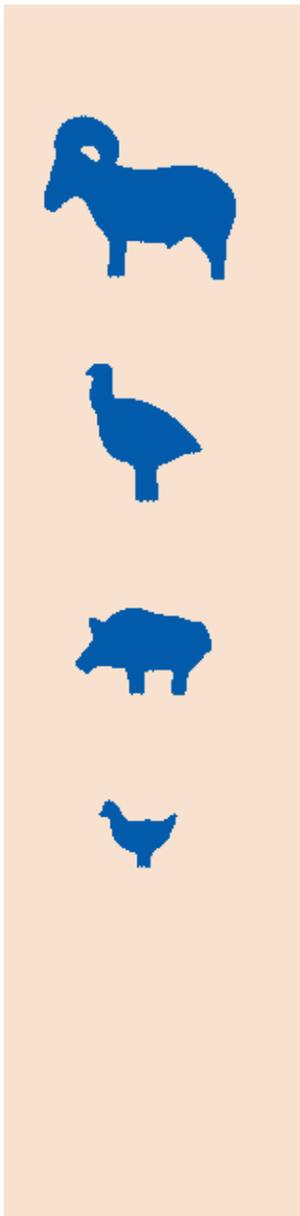
La cible doit être renversée pour être comptée bonne.

Le programme de la compétition comporte 40 coups se décomposant comme suit :

- 10 balles sur 10 cibles de "poulet" (chicken) à 25 ou 50 mètres (selon le calibre).
- 10 balles sur 10 cibles de "sanglier" (javelina) à 50 ou 100 mètres (selon le calibre).
- 10 balles sur 10 cibles de "dindon" (turkey) à 75 ou 150 mètres (selon le calibre).
- 10 balles sur 10 cibles de "mouflon" (ram) à 100 ou 200 mètres (selon le calibre).

Cette discipline, née au Mexique, s'est développée considérablement aux États-Unis avant d'être introduite en France où elle connaît un réel succès.

La Fédération internationale (IMSSU) organise tous les deux ans en alternance un championnat du Monde et un championnat continental.



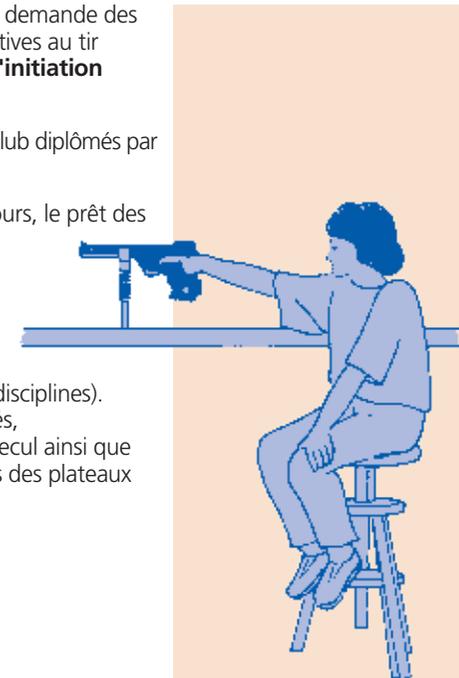
ÉCOLES DE TIR

Les Ecoles de Tir sont nées il y a près de vingt ans de la demande des enfants à pratiquer le tir sportif. Les connaissances relatives au tir sportif sont transmises selon la **méthode nationale d'initiation** définie par la Fédération Française de Tir.

- Les cours doivent être dispensés par des initiateurs de club diplômés par la Fédération Française de Tir.
- L'enseignement est gratuit (en ce qui concerne les cours, le prêt des armes, les cartons, les munitions).

La durée de formation s'adapte à chaque jeune tireur et se fait à 10 mètres, à la carabine ou au pistolet à air comprimé, (disciplines privilégiées de l'apprentissage qui permettent d'assimiler toutes les techniques de base et de préparer le tireur aux autres disciplines). Pour les disciplines plateaux, on utilise des fusils adaptés, "swing-trap", équipés d'un modérateur de son et de recul ainsi que des cartouches subsoniques. Les angles des trajectoires des plateaux sont également adaptés pour faciliter l'apprentissage. Elle comporte huit niveaux de progression :

- 1 - CONNAISSANCE DE BASE DE LA DISCIPLINE
- 2 - TRAVAIL DU LACHER
- 3 - TRAVAIL DE LA VISEE
- 4 - FAMILIARISATION AUX TECHNIQUES COMPLEMENTAIRES
- 5 - APPROCHE DE LA POSITION DEBOUT
- 6 - POSITION DEBOUT AVEC SUPPORT A ASSISTANCE MODULABLE
- 7 - POSITION DEBOUT
- 8 - POSITION DEBOUT REGLEMENTAIRE, CARABINE ET PISTOLET







38, rue Brunel - 75017 PARIS

Téléphone : 01 58 05 45 45 - Télécopie : 01 55 37 99 93

www.fftir.org