



LIVRET 1 JUGE ARBITRE F.F.Tir TRONC COMMUN DE FORMATION

ÉDITION mars 2013

Mise à jour par la Commission Nationale d'Arbitrage

Avant-propos

Quels que soient le sport pratiqué et l'échelon de la compétition, le juge arbitre est le garant de l'intégrité sportive. Sa première qualité est l'impartialité. Son jugement sera incontesté s'il connaît parfaitement le règlement de la spécificité qu'il aura choisie. Sa présence est nécessaire pour faire respecter les règles par tous. Son attitude et son comportement seront toujours appréciés des compétiteurs s'il est en mesure d'expliquer pourquoi il prend telle ou telle décision.

Le juge arbitre doit tout mettre en œuvre pour le respect des règlements, mais aussi pour que le compétiteur puisse donner le meilleur de lui-même. Son but est de faire en sorte que tous les participants bénéficient de conditions identiques pour effectuer leur match. Sa seule récompense est de savoir qu'il est l'acteur d'un championnat au même titre que le compétiteur.

Nous serons heureux de vous accueillir dans l'équipe d'arbitrage de la Fédération Française de Tir.

Ce livret vous permettra de découvrir la fonction de juge arbitre de tir et d'acquérir les connaissances du tronc commun nécessaire pour accéder au premier échelon, celui d'arbitre départemental qui vous permettra par la suite de choisir une ou plusieurs spécificités.

La Commission Nationale d'Arbitrage

TABLE DES MATIERES

| | |
|--|----|
| 1. LE JUGE ARBITRE | 1 |
| 1.1. MISSIONS..... | 1 |
| 1.2. COMMENT LE DEVENIR | 1 |
| 1.3. PROGRESSION | 1 |
| 1.4. JUGE-ARBITRE ET JURIDICTION | 2 |
| 1.4.1. Protection | 2 |
| 1.4.2. Situations du juge arbitre..... | 2 |
| 1.4.3. Sanctions..... | 2 |
| 2. LE COMPORTEMENT DU JUGE-ARBITRE | 3 |
| 2.1. LE CORPS ARBITRAL | 3 |
| 2.2. COMPORTEMENT DU JUGE-ARBITRE LORS D'UNE COMPÉTITION | 4 |
| 2.2.1. Attitudes à éviter..... | 4 |
| 2.2.2. Attitudes à proscrire | 4 |
| 2.2.3. Attitudes à adopter | 4 |
| 2.2.4. Intervention du juge arbitre en cours de match..... | 5 |
| 2.3. LE RÔLE PÉDAGOGIQUE DU JUGE-ARBITRE | 6 |
| 3. LA SÉCURITÉ | 7 |
| 3.1. Règles générales | 7 |
| 3.2. L'Arme..... | 7 |
| 3.3. Le transport de l'arme | 7 |
| 3.4. L'arrivée au pas de tir | 7 |
| 3.5. Pendant le tir | 7 |
| 3.6. En cas d'arrêt du tir | 7 |
| 3.7. En fin de tir | 7 |
| 3.8. Au domicile..... | 7 |
| 4. CONNAISSANCES GÉNÉRALES DES SPÉCIFICITÉS ET ÉPREUVES GÉRÉES PAR LA F.F.TIR..... | 8 |
| 4.1. CARABINE – I.S.S.F..... | 9 |
| 4.2. PISTOLET – I.S.S.F..... | 10 |
| 4.3. CIBLE MOBILE – I.S.S.F. | 11 |
| 4.4. PLATEAUX – I.S.S.F. | 12 |
| 4.5. ARBALÈTE – I.A.U. | 14 |
| 4.6. ARMES ANCIENNES – M.L.A.I.C. | 15 |
| 4.7. BENCH REST – N.B.R.S.A. | 17 |
| 4.8. SILHOUETTES MÉTALLIQUES – I.M.S.S.U. | 18 |
| 4.9. TIR SPORTIF DE VITESSE – T.S.V. | 19 |
| 4.10. TIR AUX ARMES RÉGLEMENTAIRES - T.A.R | 20 |
| 4.11. ECOLES DE TIR..... | 21 |
| 5. LEXIQUE | 22 |

1. LE JUGE ARBITRE

1.1. MISSIONS

Le juge arbitre est un tireur qui accepte de donner de son temps pour que la pratique du tir sportif de compétition ou de loisir se déroule dans les meilleures conditions d'organisation, de sécurité et d'équité entre tous les compétiteurs.

Il va d'abord intervenir dans le déroulement de la vie sportive de son club en expliquant à tous, la nécessité des règles de sécurité et en contrôlant leur exécution.

C'est lui qui doit diriger les tirs organisés en ligne au sein du club pour préparer les tireurs à la compétition. Il va ensuite permettre le déroulement des compétitions sportives de tous les niveaux en assurant une multitude de fonctions qui sont l'occasion de faire appliquer la réglementation sans perdre de vue qu'il s'agit d'une réglementation sportive et non d'une application rigide de textes.

Voici quelques exemples de ces fonctions :

- avant la compétition, contrôle de la conformité des armes et équipements,
- contrôle des positions de tir et résolution des incidents de tir,
- mise en œuvre des systèmes de cibles ou de comptage électronique.
- vérification des plans de tir et palmarès,
- mise en place et reconditionnement des cibles ou contre-cibles,
- direction des tirs en assurant la sécurité et le déroulement des épreuves,
- annonce, enregistrement ou comptage des résultats des tirs,
- au niveau de membre du jury (superviseur): vérification de la conformité des installations de tir, traitement des réclamations, vérification du classement et aide aux responsables des pas de tir,

La diversité de ces fonctions exige une formation longue qui ne sera obtenue que par une pratique continue et une intégration complète dans le monde de la compétition.

1.2. COMMENT LE DEVENIR

Il faut être licencié F.F.Tir, avoir 18 ans , pratiquer le tir sportif (tout arbitre doit avoir pratiqué le sport qu'il va juger) et avoir participé à quelques compétitions (pour comprendre l'état de stress du compétiteur).

Faire une demande à son président de club qui transmettra au responsable départemental ou régional de l'arbitrage. Cette demande implique le désir de rendre service et l'engagement de donner de son temps même si il est recommandé de continuer la compétition.

A la suite d'un stage de formation sur le contenu du Livret du Tronc Commun vous passerez un test et en fonction du résultat, vous deviendrez Juge Arbitre **Stagiaire**.

Ce titre vous permettra de participer à l'arbitrage et d'aider à l'organisation dans les disciplines du tir ainsi que de vous préparer à accéder (si vous le désirez) au niveau supérieur de l'arbitrage.

Le tronc commun applicable à tous les juges arbitres porte, pour l'ensemble des spécificités, sur :

- étude des règles de sécurité liées à la pratique sportive et en compétition,
- définition pédagogique du profil et de l'attitude du juge arbitre dans son intervention sur le terrain,
- étude des différentes spécificités gérées par la F.F.Tir,
- étude des termes employés.

1.3. PROGRESSION

Après une année de pratique assidue, le Juge Arbitre Stagiaire pourra être admis à participer au stage de formation et à l'examen de **Juge Arbitre Départemental** ISSF Cible.

Après une ou deux années d'arbitrage et de responsabilité lors de compétition, le Juge Arbitre Départemental ISSF Cible pourra être admis à participer au stage de formation et à l'examen de **Juge Arbitre Régional** dans une discipline (spécificité) qu'il aura choisie lors de son examen de départemental.

La liste des spécificités est la suivante :

- I.S.S.F. Cible
- I.S.S.F. Plateau
- I.A.U. Arbalète
- M.L.A.I.C. Armes Anciennes
- N.B.R.S.A. Bench Rest
- I.M.S.S.U. Silhouettes Métalliques
- T.S.V. Tir Sportif de Vitesse
- T.A.R. Tir aux Armes Réglementaires
- I.P.C. Handisports

La suite d'une carrière d'arbitre peut continuer par une présentation à l'examen de **Juge Arbitre National** dans votre spécificité.

Il est possible ensuite de devenir **Juge Arbitre International** après un examen organisé par l'une des Fédérations internationales dont la F.F.TIR est membre.

Le désir de mieux rendre service doit être le moteur de la progression. Pour cela, compétence et disponibilité permettent d'accéder au niveau supérieur dans une spécificité, tout en ouvrant d'autres domaines d'arbitrage par les diverses spécificités proposées.

Sans devenir une finalité, l'encadrement est le résultat d'une mission d'arbitrage menée à son plus haut niveau, en maintenant l'essentiel : former des juges arbitres avec l'esprit de rendre service aux tireurs.

Sans imposer de limitation, un juge arbitre doit avoir une parfaite connaissance des spécificités qu'il détient.

Cas spécifiques :

Un Juge Arbitre ayant déjà une spécificité pourra passer directement l'examen de **Régional** dans les autres disciplines. Ce Juge Arbitre a déjà acquis les bases de l'arbitrage (sécurité en particulier) lors de ses participations aux compétitions départementales ou régionales.

I.S.S.F. plateau

Le juge arbitre F.F.B.T. (Fédération Française de Ball-trap) désirant rejoindre le corps des juges-arbitres I.S.S.F. Plateau doit se faire connaître au Responsable Régional d'Arbitrage ou au Responsable Départemental. Il passe l'examen théorique (le tronc commun) et devra participer à des compétitions régionales **ou nationales** ISSF. Il devra avoir une licence F.F.Tir. Il sera alors intégré dans le corps arbitral F.F.Tir à l'échelon qui est le sien à la F.F.B.T. (régional ou national).

TSV

Un seul échelon, celui de national et l'arbitre peut, également, être moniteur.

1.4. JUGE ARBITRE ET JURIDICTION

1.4.1. Protection

Le juge arbitre dans son activité a une mission de service public et il est protégé par la loi n° 2006-1294 du 23 octobre 2006.

L'arbitre peut obtenir des remboursements de tout ou partie des frais occasionnés au cours de ses prestations selon les modalités en vigueur dans sa Ligue ou Département ; il peut recevoir également une indemnité d'arbitrage.

L'arbitre est bénévole et conserve son indépendance dans l'exercice de sa mission.

1.4.2. Situations du juge arbitre

Un juge arbitre peut-être dans l'une des deux situations suivantes :

- en activité,
- en suspension (après sanction ou sur demande de l'intéressé lorsque sa situation personnelle ne lui permet pas temporairement de poursuivre l'arbitrage).

1.4.3. Sanctions

Les juges arbitres sont soumis aux prescriptions du Règlement Disciplinaire de la F.F.Tir.

Toutefois, compte tenu de leur spécificité et de leurs attributions dans l'organisation et la conduite des compétitions, des dispositions particulières suivantes leur sont applicables en matière de suspension, radiation ou réintégration.

La qualité de Juge arbitre se perd par démission, par non-renouvellement de licence ou par radiation.

2. LE COMPORTEMENT DU JUGE-ARBITRE

2.1. LE CORPS ARBITRAL

La motivation première du juge arbitre est de servir. Elle procède du dévouement dans le bénévolat. Cette motivation dont la noblesse ne saurait échapper à personne, conduit le postulant à signer un quasi-contrat, par lequel il se lie volontairement à une Fédération Sportive, en l'occurrence la Fédération Française de Tir représentée au niveau de l'organisation des compétitions par la Direction Technique Nationale.

Par cet acte de volontariat, ce dernier reconnaît, implicitement ses **DEVOIRS** :

- être disponible,
- répondre aux propositions de convocations,
- accepter de participer à la formation, aux formations continues,
- arbitrer les matchs pour lesquels il a accepté d'être présent,
- appliquer le règlement, sans interprétation, et le faire respecter.

En contrepartie, la F.F.Tir lui reconnaît des **DROITS** :

- droit à la formation,
- droit aux remarques ou à la critique constructive,
- remboursement de tout ou partie des frais occasionnés au cours de ses prestations selon les modalités en vigueur.

Arbitrer signifie :

- participer activement à l'organisation et au bon déroulement d'une compétition sur le terrain,
- veiller à l'application des règlements,
- tenir avec ponctualité, compétence et dignité le poste que l'on s'est vu assigner,
- aider les tireurs, sans pratiquer le coaching.

La **compétence** est faite :

- de la parfaite connaissance et compréhension des règlements,
- de la connaissance de l'organisation d'une compétition,
- du comportement du juge arbitre sur le terrain (tenue, attitude, vocabulaire, etc.),
- de la pratique de l'arbitrage et du tir,
- de la remise à niveau régulière des connaissances (modifications des règlements).

Un **bon juge arbitre** :

- sait prendre des initiatives,
- doit être précis et clair dans ses commandements et décisions,
- est ferme sans être autoritaire,
- est toujours correct,
- est dévoué, sans être servile.

Ce sont ces qualités qui déterminent la crédibilité de ses décisions. Le bon juge arbitre est la garantie de la qualité des compétitions. La formation continue doit tendre à donner aux juges arbitres ces qualités de manière uniforme sur tout le domaine géographique de compétence de la F.F.Tir.

2.2. COMPORTEMENT DU JUGE-ARBITRE LORS D'UNE COMPÉTITION

Le juge arbitre doit, par son comportement, permettre aux tireurs de donner le maximum de leurs possibilités, dans un climat de confiance réciproque, sachant que de part et d'autre il existe un règlement qui doit être respecté et appliqué normalement sans aucune interprétation.

Par sa compétence, sa ponctualité, son calme, la précision et la clarté dans ses commandements, il doit faire en sorte que la compétition se déroule dans les meilleures conditions possibles, partant du principe que les compétiteurs, pour la plupart anxieux dans ces moments-là, ne se sentent pas en plus épiés par un juge arbitre ne cherchant avant tout autre chose qu'à sanctionner.

2.2.1. Attitudes à éviter

- stationner trop près d'un tireur,
- regarder un tireur avec insistance,
- converser avec un tireur, un autre juge arbitre, un responsable ou un spectateur de façon bruyante,
- quitter son poste sans en aviser son responsable. Se restaurer sur le pas de tir (sauf si le planning l'impose), stationner longtemps à l'espace détente en tenue de juge arbitre.

2.2.2. Attitudes à proscrire

- fumer,
- être agressif envers un tireur, un autre juge arbitre, un responsable ou un spectateur,
- être familier avec un tireur,
- adopter une attitude trop intransigeante ou trop laxiste,
- avoir toute attitude allant à l'encontre de la bonne marche de la compétition,
- émettre, ostensiblement, des remarques ou des critiques envers le corps arbitral ou l'organisation de la compétition,
- s'affranchir ou transgresser sciemment les règles de l'arbitrage,
- prendre des initiatives personnelles.

2.2.3. Attitudes à adopter

- assister à la réunion d'arbitrage avant le début de la compétition pour y recevoir les consignes, l'assignation de son poste et le plan de tir pour respecter les horaires,
- se renseigner sur la disposition du site de la compétition, les pas de tir, le contrôle des équipements, le comptage des points, le poste de secours, le C.O.L. (comité d'organisation local), le secrétariat, la maintenance (en cas de panne), etc,
- dès que l'on a connaissance de son poste de responsabilité, s'assurer du bon fonctionnement du matériel,
- en toutes circonstances, respecter les compétiteurs,
- avoir constamment une attitude et une tenue vestimentaire correctes,
- être sûr de soi. En cas de doute, de lacune ou de difficulté à évaluer une situation ne pas hésiter à se faire conseiller par un autre juge arbitre, avant de prendre une décision,
- limiter ses conversations aux seuls propos relatifs à la compétition ou aux commandements officiels,
- se comporter pendant la compétition comme si chaque tireur était un inconnu,
- établir de bonnes relations entre les tireurs et les juges arbitres,

Lors d'une compétition, le premier contact du tireur avec les juges arbitres s'effectue généralement lors du **contrôle** des armes et équipements.

Les juges arbitres désignés à ce poste doivent toujours avoir à l'esprit l'image qu'ils doivent donner de l'arbitrage au tireur et donc se demander si tel comportement dans telle situation ne ternirait pas cette image. Ces juges arbitres sont « la vitrine de la compétition », ce sont eux qui, en partie, donnent le ton du Championnat. Il importe donc que les remarques ou demandes de modifications éventuelles soient formulées de façon courtoise.

Lors des relations entre juges arbitres ou avec les responsables de l'organisation ou bien les cadres techniques, des tensions peuvent naître. Celles-ci sont générées par le stress développé lors d'une compétition. Il convient d'en prendre conscience afin de les minimiser, pour régler au mieux les problèmes existants. Il convient également de ne jamais manifester un désaccord vindicatif en présence de tireurs.

2.2.4. Intervention du juge arbitre en cours de match

Le principe même de la compétition veut que tous les tireurs bénéficient de conditions identiques afin de pouvoir se mesurer équitablement, la différence n'étant faite que sur les aptitudes individuelles.

Lorsqu'un juge arbitre observe un fait qui lui semble ne pas être conforme au règlement, il doit se poser les questions suivantes, **avant** d'intervenir auprès du tireur :

- si la remarque n'est pas fondée, le fait d'intervenir risquerait de gêner le tireur qui le cas échéant, pourra déposer une réclamation ?
- si la remarque est fondée, le fait de ne pas intervenir auprès du tireur risque-t-il de lui laisser un avantage, ce qui constitue un désavantage pour tous les autres tireurs ?

Si l'intervention peut être différée, il faut alors prendre l'avis d'un autre juge arbitre. La décision est ainsi renforcée, en particulier en cas de contestation du tireur. (Exemples de situation où deux juges arbitres peuvent prendre la décision d'intervenir : un tireur est trop près de la table qui peut servir d'appui, un tireur prend une position limite du bras dans la position « prêt » au pistolet à 25 mètres, l'observation d'un équipement ou d'une arme dont la conformité peut être mise en doute et non décelée pendant la préparation ou les essais).

Cependant, si la sécurité n'est pas respectée et si la faute est manifeste, le juge arbitre se doit d'intervenir immédiatement.

Les rappels (durée, nombre de coups, modalités, etc.) doivent être effectués avant la période de préparation pour permettre aux tireurs de bénéficier pleinement de ce temps de préparation. Les remarques (par exemple pour faire rectifier une position), doivent être faites pendant cette période ou pendant les essais et sans gêne pour les tireurs.

Pendant le match, il convient de n'intervenir qu'en cas de nécessité absolue :

- arrêter le tir si la sécurité n'est pas respectée,
- demander le silence de la part des tireurs et des spectateurs, d'une façon ferme et polie (utiliser une petite pancarte, par exemple, inscrire « silence » au dos d'une cible),
- faire respecter le règlement par le jeu des avertissements, des pénalisations et des propositions de disqualification si une faute de la part du tireur est flagrante.

Important : Avant d'intervenir auprès d'un tireur, sur initiative du juge arbitre, le chef de pas de tir devra être informé si possible. Cela évitera les interventions successives identiques et permettra un suivi de la situation.

La notification à un concurrent d'un avertissement, d'une pénalisation ou d'une demande de disqualification, ne devra causer aucune gêne au tireur et aux tireurs voisins. Il ne faut donc pas intervenir auprès d'un tireur lors de l'exécution d'un tir. Un rapport d'incident de stand mis à la disposition des juges arbitres de pas de tir sera établi, ainsi qu'une mention sur la fiche planning et sur la cible correspondante selon le cas.

De façon générale, hormis pour raison de sécurité, toutes les interventions du juge arbitre auprès d'un tireur à son poste de tir doivent être exceptionnelles et se faire dans le respect du tireur et des tireurs immédiatement proches. En aucun cas ces derniers ne doivent être gênés. Le juge arbitre doit toujours avoir à l'esprit que le seul fait de se rapprocher d'un tireur peut perturber ou gêner le tireur lui-même et ses voisins.

Toute réparation, réglage ou autre manipulation sur une arme ou un équipement nécessitant la présence d'une personne autre que le tireur, y compris celle d'un juge arbitre, hormis la détermination d'un incident, sera fait à l'extérieur du pas de tir, après demande et accord du chef de pas de tir, dans le strict respect des règles de sécurité.

De même, si un tireur semble éprouver des difficultés pour réparer ou régler son arme ou équipement, le juge arbitre n'a pas à intervenir. Toutefois, si l'agissement du tireur cause une gêne durable pour ses voisins, le juge arbitre l'invitera et l'autorisera à quitter le pas de tir pour procéder à la réparation ou réglage.

2.3. LE RÔLE PÉDAGOGIQUE DU JUGE-ARBITRE

Responsable de l'application des règlements, le juge arbitre se doit d'être à l'écoute des compétiteurs et de faire en sorte que les épreuves se déroulent sans heurt. Comme le tireur, il est l'un des acteurs du championnat.

Ses décisions doivent être bien reçues et comprises par les compétiteurs. Il doit chaque fois que cela est possible expliquer le point du règlement qui a motivé son intervention.

Se contenter de faire une observation, infliger un avertissement, voire une pénalisation, avec comme seul propos : «c'est le règlement», ne suffit pas. S'il est vrai que sans juge arbitre les compétitions sportives sont impossibles, le juge arbitre ne doit pas se contenter d'être « présent » à des championnats. Il a un rôle, très important, à jouer au sein de son club de tir, au même titre que l'initiateur et l'animateur du club. N'est-ce pas lui qui connaît le mieux les règlements sur le déroulement des compétitions, sur les armes et les équipements ? Il peut donc conseiller les compétiteurs pour leur éviter des remarques lors des championnats, et surtout attirer l'attention des responsables et tireurs de son club, afin de faire respecter la sécurité.

3. LA SÉCURITÉ

3.1. REGLES GENERALES

La sécurité nous concerne tous, tireurs, arbitres, dirigeants et spectateurs.

Nous devons l'appliquer dans le respect de l'utilisation des règlements propres à chaque stand et à chaque discipline.

Vous trouverez ci-après, ce qu'il convient de faire et de ne pas faire.

Cette liste n'est évidemment pas exhaustive.

3.2. L'ARME

Arme approvisionnée : c'est une arme qui contient des munitions.

Arme chargée : c'est une arme qui contient des munitions dans la chambre.

Arme prête à tirer : c'est une arme dont toute action sur la queue de détente fait partir le coup.

Arme mise en sécurité : c'est une arme dont on a :

- enlevé le chargeur, vidé le magasin, la chambre ou le barillet de ses munitions,
- ouvert le mécanisme (culasse ouverte ou barillet basculé),
- contrôlé visuellement et physiquement l'absence de munitions.
- **mis en place le drapeau de sécurité dans le canon.**

Ne jamais faire confiance aux seules sécurités mécaniques des armes.

Une arme doit TOUJOURS être considérée comme chargée et à ce titre ne doit JAMAIS être dirigée vers soi-même ou autrui.

3.3. LE TRANSPORT DE L'ARME

Entre le domicile et le stand :

L'arme désapprovisionnée et équipée d'un dispositif rendant son utilisation immédiate impossible doit être transportée dans une mallette.

Les munitions sont transportées à part.

Lorsque vous vous déplacez avec vos armes, vous devez toujours être en possession de votre licence, de votre carnet de tir et des autorisations de détention correspondantes.

3.4. L'ARRIVEE AU PAS DE TIR

La mallette est apportée au poste de tir et l'arme n'est sortie qu'à ce moment-là.

Une arme ne doit jamais être manipulée, ni fermée brutalement.

Avant d'utiliser une arme, s'assurer qu'elle est en bon état de fonctionnement.

3.5. PENDANT LE TIR

Le canon de l'arme doit être, **EN TOUTES CIRCONSTANCES**, dirigé vers les cibles ou la butte de tir. Avant qu'un tireur, juge arbitre, responsable ne se déplace en avant du pas de tir, les armes doivent être mises en sécurité (**avec le drapeau de sécurité**).

Pendant qu'un tireur, juge arbitre, responsable est en avant du pas de tir, il est interdit :

- de toucher à son arme et à son chargeur,
- d'approvisionner les chargeurs sans autorisation.

Il est obligatoire de porter un système de protection auditif pendant les tirs aux armes à feu.

Il est vivement recommandé ou obligatoire pour certaines disciplines de porter des protections oculaires pendant le tir.

3.6. EN CAS D'ARRET DU TIR

Lors d'une pause de courte durée au poste de tir, le tireur doit rester maître de son arme et respecter les règles de sécurité.

En cas de dysfonctionnement, de contrôle ou de réparation, l'arme doit être mise en sécurité et posée sur la table.

3.7. EN FIN DE TIR

L'arme doit être mise en sécurité et contrôlée par l'arbitre avant son rangement.

3.8. AU DOMICILE

L'arme doit être mise en sécurité. Les armes et les munitions soumises à autorisation doivent être entreposées dans un coffre-fort ou une armoire forte.

Les opérations de réparation et d'entretien doivent se faire dans un local adapté.

4. CONNAISSANCES GÉNÉRALES DES SPÉCIFICITÉS ET ÉPREUVES GÉRÉES PAR LA F.F.TIR.

La Fédération Française de Tir est affiliée aux Fédérations Internationales suivantes :

- International Sport Shooting Federation (I.S.S.F.) création 1907 sous appellation U.I.T.
Fédération Internationale de Tir Sportif qui a succédé à l'Union Internationale de Tir
- Internationale Armbrustschützen Union (I.A.U.) création 1956
Union Internationale d'Arbalète
- Muzzle Loaders Associations International Committee (M.L.A.I.C.) création 1960
Comité International des Associations de Tir aux Armes Anciennes
- International Bench Rest Shooters Association (N.B.R.S.A.) création 1951
Association Internationale des Tireurs de Bench Rest
- International Metallic Silhouette Shooting Union (I.M.S.S.U.) création 1992
Union Internationale de Tir sur Silhouettes Métalliques
- International Practical Shooting Confederation (I.P.S.C.) création 1976
Tir Sportif de Vitesse (T.S.V.)
- International Paralympic Committee (I.P.C.)
Comité International de tir Handisport

4.1. CARABINE – I.S.S.F.

CARABINE 10 m

Discipline olympique pour les hommes et les dames.

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

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

Préparation et essais 15mn

Durée : sur cibles électroniques 50 mn pour les dames et 1 h 15 pour les hommes.

sur cibles papier 1 h pour les dames et 1 h 30 pour les hommes.

Le 10 mesure 0,5 mm de diamètre.

CARABINE 50 m

A 50 m, le tir est effectué sur une cible dont le diamètre du 10 (10,4 mm) est de la taille d'une pièce de 1 centime.

CARABINE 3 X 40

Discipline olympique pour les hommes.

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

Programme : 120 coups dans les trois positions :

Préparation et essais 15mn

- 40 coups en position « genou »
- 40 coups en position « couché »
- 40 coups en position « debout »

Durée : 2 h 45 (sur cible électronique), 3 h 15 (sur cibles papier).

CARABINE 3 X 20

Discipline olympique pour les dames.

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

Programme : 60 coups dans les trois positions :

- 20 coups en position « genou »
- 20 coups en position « couché »
- 20 coups en position « debout »

Préparation et essais 15mn

Durée : 1 h 45 (sur cible électronique), 2 h (sur cibles papier).

CARABINE 60 BALLES COUCHÉ

Discipline olympique pour les hommes.

Arme : Carabine libre (hommes) et standard (dames) de petit calibre (22LR).

Programme : 60 coups en position « couché ».

Préparation et essais 15mn

Durée : 50 mn (sur cible électronique), 1 h (sur cibles papier boîtes type Gehmann),
1h15 (sur cibles papier avec rameneurs).

CARABINE 300 m

Discipline mondiale.

Calibre 8 mm maximum.

Le diamètre du « 10 » mesure 10 cm de diamètre.

Préparation et essais 15mn

Les épreuves 3 x 40, durée : 3 h (sur cible électronique), 3 h 30 (sur cibles papier).

Les épreuves 3 x 20, durée : 2 h (sur cible électronique), 2 h 15 (sur cibles papier).

60 balles « couché » durée : 1 h (sur cible électronique), 1 h 15 (sur cibles papier).

4.2. PISTOLET – I.S.S.F.

PISTOLET 10 m

Discipline olympique pour les hommes et les dames.

La cible est située à 10 mètres et l'arme utilisée est un pistolet à air comprimé ou à gaz.

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

Préparation et essais 15mn

Durée : 50 mn (dames) et 1 h 15 (hommes) sur cibles électroniques.

1 h (dames) et 1 h 30 (hommes) sur cibles papier.

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

PISTOLET 25 m

PISTOLET 25 MÈTRES (22 LR) et PERCUSSION CENTRALE (32 et 38)

Discipline olympique pour les dames, mondiale pour les hommes.

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

Arme : Pistolet 22 LR (pour le pistolet 25 m), 32 ou 38 (pour le pistolet à percussion centrale).

Programme :

- 30 coups en « précision » se décomposant en 6 séries de 5 balles en 5 mn.
- 30 coups en « vitesse » se décomposant en 6 séries de 5 balles.

Pour les séries en « vitesse », le tireur dispose de 3 secondes pour tirer chaque balle.

La cible pivotante s'effaçant 7 secondes entre chaque coup.

PISTOLET VITESSE 25 MÈTRES

Discipline olympique pour les hommes.

Ce tir s'effectue sur 5 cibles pivotantes situées à 25 mètres et écartées de 75 cm.

Arme : Pistolet 22 LR.

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

Chaque passe se décompose en :

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

PISTOLET STANDARD 25 MÈTRES

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 balles tirées en 150 secondes,
- 2^{ème} série : 4 fois 5 balles tirées en 20 secondes,
- 3^{ème} série : 4 fois 5 balles tirées en 10 secondes.

PISTOLET 50 m

Discipline olympique pour les hommes.

Ce tir s'effectue à l'aide d'un pistolet chargé coup par coup de calibre 22 LR.

Le programme de tir est de 60 balles.

Préparation et essais 15mn

Durée : 1 h 30 (sur cibles électroniques), 1 h 45 (sur cibles papier).

4.3. CIBLE MOBILE – I.S.S.F.

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

CIBLE MOBILE 10 m

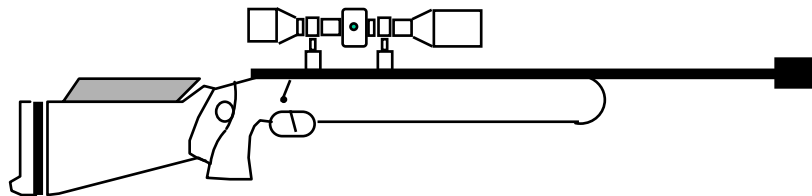
Cette discipline était olympique jusqu'aux Jeux d'Athènes en 2004.

Arme : Carabine à air comprimé ou à gaz, calibre 4,5 mm avec lunette de visée de grossissement maximum 4,4.

Trajet de la cible : 2 m.

Programme 1 : 1^{ère} passe de 20 ou 30 passages en vitesse lente et 2^{ème} passe de 20 ou 30 passages en vitesse rapide

Programme 2 : 1^{ère} passe de 20 passages mixtes et 2^{ème} passe de 20 passages mixtes.



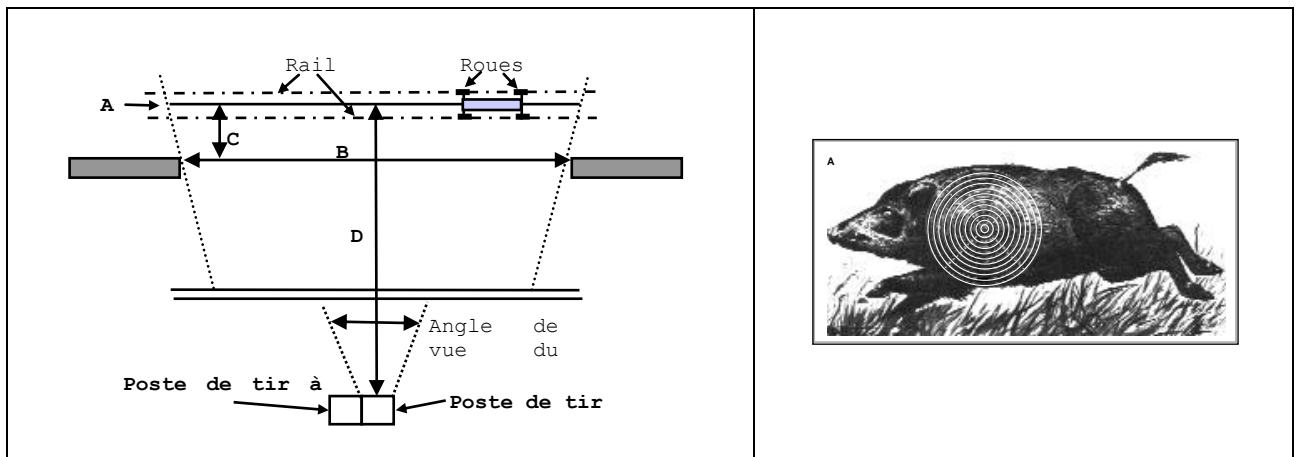
CIBLE MOBILE 50 m

Cette discipline était olympique jusqu'aux Jeux de Séoul en 1988.

La cible représentant un sanglier parcourant 10 mètres a donné à cette épreuve l'appellation de « Sanglier Courant ».

Arme : Carabine .22 Long Rifle avec lunette de visée grossissante.

Programmes identiques à l'épreuve à 10 mètres.



4.4. PLATEAUX – I.S.S.F.

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 ».

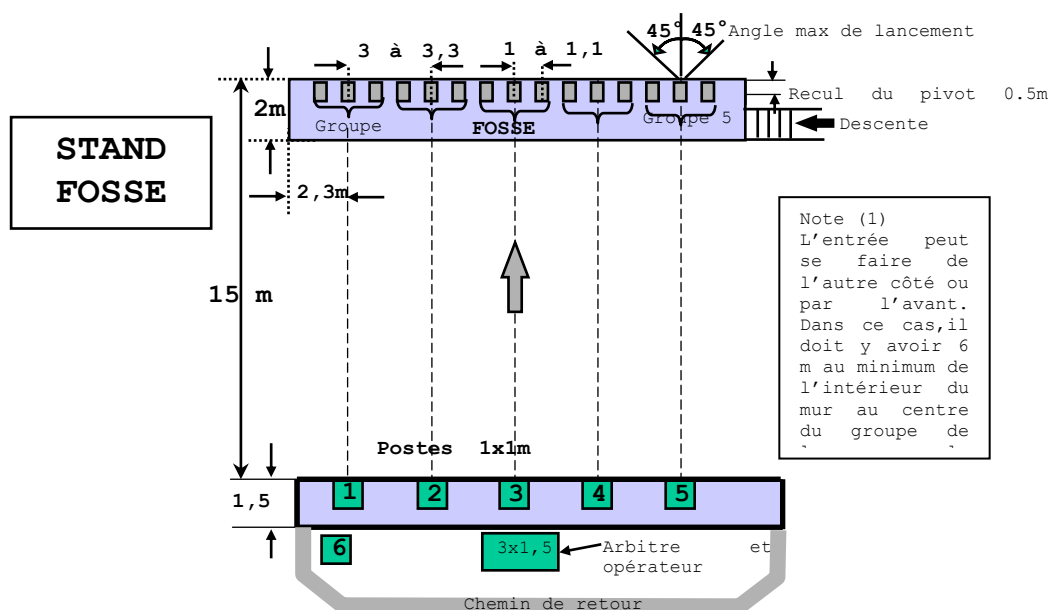
Cinq (5) groupes de trois (3) appareils de lancement distribuent les plateaux selon un angle et une vitesse inconnus du tireur. Les angles de réglage des lanceurs sont établis entre 0 à 45° droite ou gauche, avec une hauteur variable entre 1 m 50 et 3 m 50 mesurée à 10m devant le lanceur. Le plateau doit parcourir une distance de 76 m (+/- 1 m) mesurée au niveau du sol.

La compétition se déroule en 125 plateaux (5 séries de 25) pour les Seniors et Juniors Garçons et 75 plateaux (3 séries de 25) pour les Dames et Juniors Filles. Le tireur déclenche le lanceur par microphone et épaule 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 de 24 grammes de plomb maximum.

A l'issue de la compétition sur 125 plateaux, les 6 meilleurs tireurs reprennent la compétition **pour deux finales tirés sur plateaux « flash » (qui libèrent une poudre fluorescente lorsqu'ils éclatent). Les scores sont remis à 0 il y a une demi-finale et 2 match de médailles (le premier pour déterminer la médaille de bronze, le second pour déterminer la médaille d'or et d'argent).**

Les compétitions régionales se disputent généralement en 100 plateaux (4 x 25) pour tous, sans finale.

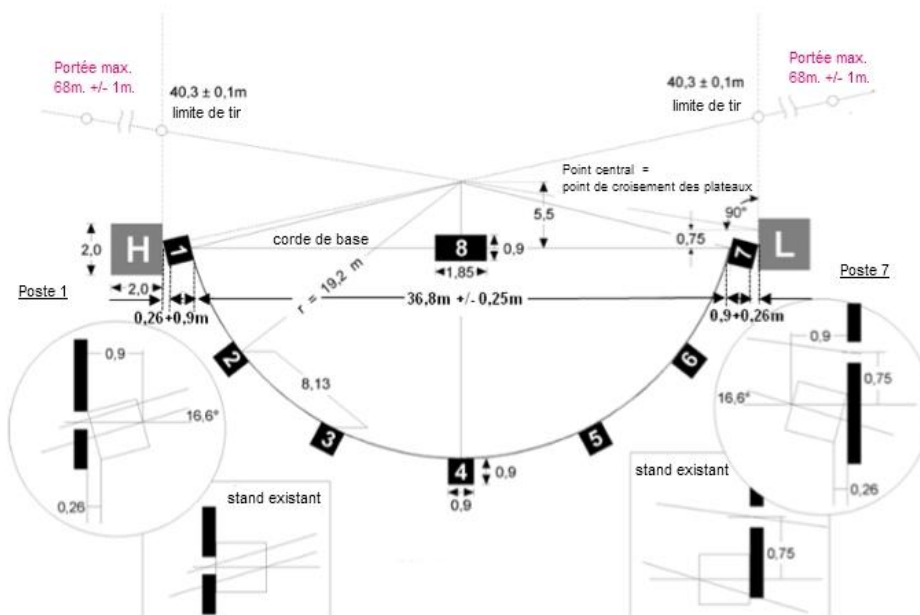


SKEET OLYMPIQUE

Le skeet 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 plateaux doivent retomber entre 67 et 69m**. 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 8^e 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 en 125 plateaux (5 séries de 25) pour les Seniors et Juniors Garçons et 75 plateaux (3 séries de 25) pour les Dames et Juniors Filles. **Les deux finales remettent en lice les 6 meilleurs tireurs. La demi-finale et les matchs des médailles sont tirés sur des plateaux « flash »**. Sont autorisés tous les fusils de chasse dont le calibre ne dépasse pas le 12 et des cartouches chargées de 24 g de plomb maximum. Le tireur ne peut épauler ou mettre en joue avant l'apparition du plateau. Les compétitions régionales se disputent généralement en 100 plateaux (4 x 25) pour tous, sans finale.



DOUBLE TRAP

Deux (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 (Le tir doublé sur le même plateau est autorisé).

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 de 24 grammes de plomb maximum.

La compétition se déroule en 150 plateaux (**5 séries de 15 doublés**) pour les Seniors et Juniors Garçons et 120 plateaux (**4 séries de 15 doublés**) pour les Dames et Juniors Filles. **Les finales remettent en lice les 6 meilleurs tireurs une demi-finale et deux matchs des médailles tirés sur des plateaux « flash »**.

Les compétitions régionales se disputent sans finales

Sécurité spécifique du plateau

Les armes non utilisées doivent être placées « cassées » ou culasse ouverte sur un râtelier.

Les fusils doivent être transportés ouverts avec la bouche dirigée dans une direction sûre vers le bas.

Dans le cas d'utilisation d'armes semi-automatiques ou à rechargement manuel l'arme ne doit être chargée que de deux cartouches au maximum.

L'emploi d'une housse est interdit pour le transport des armes sur le stand.

4.5. ARBALÈTE – I.A.U.

ARBALÈTE MATCH 10 m

Discipline mondiale.

Arme : arbalète dont le poids est limité à 6,750 kg.

Trait : diamètre de 4,5 mm.

Programme :

- seniors 60 coups en 2 h.
- dames et juniors 40 coups en 1 h 30.

ARBALÈTE MATCH 30 m

Discipline mondiale.

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.

Principe d'organisation proche de ceux du tir à l'arc notamment par l'utilisation de flèches. Celles-ci sont d'une longueur entre 30,4 cm et 45,7 cm et d'un angle de pointe inférieur à 60°. Le diamètre des pointes varie avec le type de tube utilisé.

18 mètres (en salle)

60 flèches tirées par 20 « volées » de 3 flèches en 2 mn sur une cible « trispot » de 3 blasons pleins de 25 cm.

Le 10 central mesure : 25 mm de diamètre.

Manche IR 900 (extérieur)

30 flèches à chacune des distances suivantes (65 mètres, 50 mètres, 35 mètres) sur des blasons réduits de 40 cm à 35 m (type trispot) et de 60 cm à 50 et 65 m par volées de 3 flèches en 3 mn.

Le 10 central mesure : 40 mm de diamètre à 35 m et 60 mm à 50 et 65 m.

Sécurité spécifique de l'arbalète

L'arbalète chargée ne doit pas être pointée plus haut que le sommet de la cible.

En arbalète match, le trait doit impérativement être mis en place avec l'arme dirigée vers la cible.

En arbalète Field, la flèche doit être mise en place avec l'arme dirigée vers le sol en direction de la cible.

Arbalète field



Arbalète match



4.6. ARMES ANCIENNES – M.L.A.I.C.

Cette discipline propose des épreuves où sont utilisées des armes d'origine ou des répliques représentant les divers systèmes de mise à feu (mèche, silex, percussion).

Ces armes de poing ou d'épaule utilisent uniquement de la poudre noire manufacturée.

Selon les disciplines, les tirs s'effectuent sur 2 cibles C50 placées côte à côte et au même niveau, sur 1 cible C200 ou bien sur des plateaux de modèle standard utilisés à la Fosse Olympique.

Les 10 meilleurs impacts sont retenus sur les 13 coups tirés en 30 mn, à l'exception du plateau. Les tenues vestimentaires sont libres hormis le pantalon de tir qui est interdit.

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 pour la première fois les mousquets à mèche furent utilisés par les Japonais).

ARMES DE POING (CIBLE)

Distance de tir 25 m sur cibles C50.

COMINAZZO - Pistolet à silex à un coup (origine ou réplique), canon lisse, calibre minimum 11 mm, balles rondes uniquement.

KUCHENREUTER - Pistolet à percussion à un coup (origine ou réplique), canon rayé, balles rondes uniquement.

COLT - Revolver (barillet) à percussion (origine), canon rayé, balles rondes ou « Picket ».

MARIETTE - Revolver (barillet) à percussion (réplique), canon rayé, balles rondes ou « Picket ».

TANZUTSU - Pistolet à mèche à canon lisse (origine ou réplique), balles rondes uniquement.

Distance de tir 50 m sur cibles C50.

DONALD MALSON – Revolver (Colt ou Mariette) tir debout.

ARMES D'ÉPAULE (CIBLE)

MIQUELET - Fusil réglementaire (origine ou réplique) à silex, canon lisse, **balles rondes uniquement**, calibre supérieur à 13,5 mm, position « debout », distance 50 m, 1 cible C 200.

VETTERLI - Fusil libre à percussion, silex ou mèche (origine ou réplique), **balles rondes ou tout type de balle oblongue**, position « debout », distance 50 m, cibles C 50.

HIZADAI - Fusil à mèche crosse à joue (origine) ou libre (réplique), canon lisse, position « genou », distance 50 m, 1 cible C 200.

TANEGASHIMA - Fusil à mèche crosse à joue (origine) ou libre (réplique), canon lisse, **balles rondes uniquement**, position « debout », distance 50 m, 1 cible C 200.

MAXIMILIEN - Fusil à silex (origine ou réplique), canon rayé, **balles rondes uniquement**, position « couché », distance 100 m, cibles C 50.

MINIÉ - Fusil réglementaire à percussion (origine ou réplique), canon rayé, **type de balle associé au fusil militaire**, calibre supérieur à 13,5 mm, position « couché », distance 100 m, cibles C 50.

WHITWORTH - Fusil libre à percussion non conforme pour l'épreuve Minié (origine ou réplique), canon rayé, position « couché », distance 100 m, cibles C 50.

WALKYRIE - Épreuve féminine - fusil libre ou réglementaire (origine ou réplique), canon rayé, **balles rondes ou tout type de balle oblongue**, position « couché », distance 100 m, cibles C 50.

PENNSYLVANNIA – Fusil à silex (origine ou réplique), canon rayé, **balles rondes uniquement**, position « debout », distance 50 m, cibles C 50.

LARMARMORA – Fusil réglementaire à percussion (origine ou réplique), canon rayé, **type de balle associé au fusil militaire**, calibre supérieur à 13,5 mm, position « debout », distance 50 m, cibles C 50.

ARMES D'ÉPAULE (PLATEAU)

La compétition consiste en une épreuve de fosse simplifiée, sur 25 plateaux d'argile **en 60 minutes** ; tirée soit avec un fusil à silex (origine ou réplique), épreuve MANTON, soit avec un fusil à percussion (origine ou réplique) épreuve LORENZONI. **Les plombs ne doivent pas excéder 2,5 mm de diamètre et la charge de poudre est réglementée.**

LONGUE DISTANCE

Distances de tir : 300 yards, 500 yards, 600 yards, 900 yards, 1000 yards.

300 YARDS WHITWORTH – Fusil libre à percussion, poids minimum 6,81 kg (origine ou réplique), canon rayé, position « couché », distance 300 yards ou équivalent le plus proche en métrique, cible NRA 300. Trois (3) tirs convertibles, 10 comptabilisés en 1 heure.

500 YARDS WHITWORTH – Fusil libre à percussion, poids minimum 6,81 kg (origine ou réplique), canon rayé, position « couché », distance 500 yards ou équivalent le plus proche en métrique, cible NRA 500. Trois (3) tirs convertibles, 10 comptabilisés en 1 heure.

600 YARDS WHITWORTH – Fusil libre à percussion, poids minimum 6,81 kg (origine ou réplique), canon rayé, position « couché », distance 600 yards ou équivalent le plus proche en métrique, cible NRA 600. Trois (3) tirs convertibles, 10 comptabilisés en 1 heure.

900 YARDS WHITWORTH – Fusil libre à percussion, poids minimum 6,81 kg (origine ou réplique), canon rayé, position « couché », distance 900 yards ou équivalent le plus proche en métrique, cible NRA LR. Cinq (5) tirs convertibles, 15 comptabilisés en 1 h 30.

1000 YARDS WHITWORTH – Fusil libre à percussion, poids minimum 6,81 kg (origine ou réplique), canon rayé, position « couché » (repose poignets autorisés) ou couché sur le dos, distance 1000 yards ou équivalent le plus proche en métrique, cible NRA LR. Cinq (5) tirs convertibles, 15 comptabilisés en 1 h 30.

Règles de sécurité spécifiques aux armes anciennes :

Port de lunettes de sécurité obligatoire. Les protections auditives sont obligatoires, pour les tireurs et juges arbitres.

Utilisation uniquement de poudre noire manufacturée en doses hermétiques préparées, placées à l'abri du soleil. L'amorçage doit être fait avec le canon dirigé vers le bas des cibles.

Les boîtes d'amorces doivent être protégées de la chaleur et des étincelles et être fermées pendant le tir.

Obturation avec de la graisse des chambres de barillet après le chargement.

Pendant le chargement, l'extrémité de la mèche doit être maintenue dans un conteneur et ensuite la mèche doit être attachée pour ne pas être projetée au départ du coup.

En cas d'incident de tir, le tireur doit conserver son arme pointée vers la cible pendant 10 secondes au minimum.

Écrans séparateurs entre les tireurs obligatoires pour les épreuves silex et mèche.

Dans toutes les épreuves les spectateurs doivent rester au moins à 3 m derrière les tireurs.

4.7. BENCH REST – N.B.R.S.A.

Discipline mondiale

Le tireur est assis à une table ou banc de tir. L'arme repose sur un sac rempli de sable à l'arrière et un support spécial à l'avant. Cette position particulière permet d'éliminer, autant que possible les bougés de l'arme pour une plus grande précision.

Le jeu consiste à grouper les impacts sur la plus petite surface possible de la cible (quelques millimètres).

On utilise des armes d'épaule de gros calibre de très haute précision, toujours munies d'une lunette de visée à fort grossissement.

Les cibles sont situées à des distances de 100 et 200 mètres.

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

Le 1^{er} championnat du Monde a eu lieu à Fréjus en 1991.

Programme de tir :

- 1 série de 5 balles d'essai (WU) à 100 m en 7 mn carabine légère (LV),
- 5 séries de 5 balles de match à 100 m (7 mn par série) carabine légère,
- 1 série de 5 balles d'essai (WU) à 100 m en 7 mn carabine lourde, (HV)
- 5 séries de 5 balles de match à 100 m (7mn par série) carabine lourde.

- 1 série de 5 balles d'essai (WU) à 200 m en 7 mn carabine légère (LV),
- 5 séries de 5 balles de match à 200 m (7 mn par série) carabine légère,
- 1 série de 5 balles d'essai (WU) à 200 m en 7 mn carabine lourde, (HV)
- 5 séries de 5 balles de match à 200 m (7mn par série) carabine lourde.

Dans le cadre de la promotion de cette discipline de tir sur appui, la Fédération Française de Tir a créé en 2004 un Circuit National regroupant des épreuves 22 hunter et BR 50 se tirant à 50 mètres avec des carabines de petit calibre (22 LR) ainsi qu'un match postal en 2009.

4.8. SILHOUETTES MÉTALLIQUES – I.M.S.S.U.

Le tir sur silhouettes métalliques est un sport spectaculaire qui se pratique dans des conditions très rustiques, aussi bien par des hommes que par des femmes.

Selon l'épreuve, on tire avec des armes de poing ou d'épaule de petit et de gros calibre.

Les distances varient de 25 à 500 mètres selon le calibre choisi.

La taille de la cible varie selon l'épreuve.

| | Poulet | Cochon | Dindon | Mouflon |
|--|--------|--------|--------|---------|
| ARMES DE POING GROS CALIBRE | 50 m | 100 m | 150 m | 200 m |
| ARMES DE POING PETIT CALIBRE ET FIELD | 25 m | 50 m | 75 m | 100 m |
| ARMES D'ÉPAULE GROS CALIBRE (en international) | 200 m | 300 m | 385 m | 500 m |
| ARMES D'ÉPAULE PETIT CALIBRE | 40 m | 60 m | 77 m | 100 m |

La cible doit être renversée pour être valable.

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

- 10 balles sur 10 cibles de « poulet » (chicken),
- 10 balles sur 10 cibles de « cochon » (javelina),
- 10 balles sur 10 cibles de « dindon » (turkey),
- 10 balles sur 10 cibles de « mouflon » (ram).

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

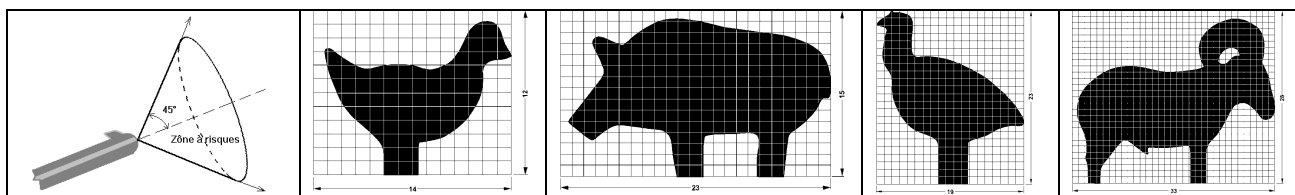
La Fédération Internationale (IMSSU), créée en 1972 par la France, organise tous les 2 ans en alternance un championnat du Monde et un championnat Continental.

Sécurité spécifique de la silhouette métallique

Protection obligatoire des yeux et de l'ouïe pour toute personne présente au pas de tir.

En position de tir, aucune partie du corps ne doit se trouver à l'intérieur de la zone à risques délimitée par un cône de 45 degrés autour de l'extrémité de l'axe du canon.

Les armes doivent être vérifiées et les détonances trop douces interdites.



4.9. TIR SPORTIF DE VITESSE – T.S.V.

Le Tir Sportif de Vitesse, né aux Etats-Unis, reconnu par la F.F.Tir depuis 1976 est une discipline dynamique, très spectaculaire qui s'effectue contre la montre en position statique ou en mouvement **avec une sécurité très pointue.**

Les armes utilisées sont des pistolets ou des revolvers de gros calibre (la munition ne peut être inférieure au calibre 9 x 19) qui peuvent être munis d'un appareil de visée optique et d'accessoires diminuant le bougé de l'arme. L'arme est portée dans un étui (holster) placé à la ceinture **en sécurité.**

Une compétition de Tir Sportif de Vitesse peut comporter jusqu'à 36 épreuves différentes inconnues du tireur avant le match et chaque fois renouvelées. Le compétiteur bénéficiant d'un court instant de reconnaissance avant le tir. Il existe trois types de parcours : les petits (**12 coups**), les moyens (**24 coups**) et les grands (jusqu'à 32 coups).

Les distances de tir varient de 7 à 70 mètres. Les cibles (en papier ou métallique) peuvent être fixes, mobiles ou avoir un cycle d'apparition/disparition.

Les résultats se calculent en totalisant les points relevés sur les cibles et en divisant ce total par le temps mis par le tireur à accomplir le parcours. Le classement s'effectue par comparaison entre tous les concurrents et par rapport au meilleur résultat obtenu sur chaque épreuve.

Il existe :

- 5 catégories : Junior, Dame et Senior, Vétéran, Super Vétéran.
- 5 divisions : Open, Standard, Production, **Classic** et Revolver.

La Fédération Internationale (I.P.S.C.) organise tous les 3 ans en alternance une Coupe Continentale, un Championnat d'Europe et un Championnat du Monde.

4.10. TIR AUX ARMES RÉGLEMENTAIRES - T.A.R

Le Tir à l'Arme Réglementaire est né de l'envie de voir la F.F.Tir renouer avec son histoire, à l'époque où elle comptait 400 000 adhérents répartis dans 2 800 Clubs.

Organisé en coopération avec l'Union Nationale des Officiers de Réserve (UNOR) et la Fédération Nationale des Associations de Sous Officiers de Réserve (FNASOR), le tir à l'arme réglementaire se veut populaire, simple dans son organisation et son fonctionnement (constitué d'une seule catégorie de tireurs) et pratiqué avec un équipement et un matériel standard.

ÉPREUVE PISTOLET & REVOLVER

Distance : 25 mètres.

- 5 coups d'essai (3 mn),
- 10 coups en précision (7 mn),
- 10 coups en vitesse sur gongs :
 - 1 série de 5 cartouches en 20 secondes.
 - 1 série de 5 cartouches en 10 secondes.

ÉPREUVE VITESSE MILITAIRE

Distance : 25 mètres sur cibles vitesse.

- 5 coups d'essai en 20 secondes,
- 2 séries de 5 coups en 20 secondes,
- 2 séries de 5 coups en 10 secondes.

ÉPREUVE CARABINE 22 LR

Distance : 50 mètres. 25 cartouches sur cible C50.

- 5 coups d'essai en position couchée (5 mn),
- 10 coups en précision en position couchée (7 mn),
- 10 coups en vitesse en position debout (5 mn).

ÉPREUVE FUSIL :

Distance : à 200 mètres. 25 cartouches ; position couchée sans appui.

- 5 coups d'essai (5 mn),
- 10 coups en précision (7 mn),
- 10 coups en vitesse (3 mn à répétition, 1 mn fusils semi-automatiques).

3 classements :

- a) fusils à répétition manuelle (visée d'origine),
- b) fusils semi-automatiques (visée d'origine) :
 - classement gros calibre
 - classement petit calibre
- c) fusils semi-automatiques ou répétition (visée modifiée : lunette ou dioptr **réglementaires**).

La F.F.Tir organise en fin de saison les tirs des Trophées :

- *Coupe MAS 36,*
- *Trophée UNOR - FNASOR en vitesse militaire,*
- *Trophée du ministre de la Défense au fusil réglementaire des armées.*

4.11. ECOLES DE TIR

Les Ecoles de tir sont nées, pour permettre aux enfants de pratiquer le tir sportif. Les connaissances sont transmises selon la méthode nationale d'initiation conçue par la Fédération Française de Tir et adaptée aux jeunes pratiquants dès 8 ans.

Cible :

Trois catégories :

- poussin,
- benjamin,
- minime.

Armes :

- pistolet,
- carabine,
- arbalète.

Programme de tir précision carabine et pistolet :

- **Préparation et essais 10 mn,**
- Poussin et benjamin : 30 coups en **40 mn.**
- Minime : 40 coups en **50 mn.**

Programme de tir 3 positions carabine (minime) :

- **Essai au début de chaque position avant le 1^{er} coup de match,**
- 10 coups en position « genou » en **15 mn,**
- 10 coups en position « couché » en 15 mn,
- 10 coups en position « debout » en **20 mn,**

Programmes de tir pistolet vitesse (minime) :

- 30 coups en 3/7
- 30 coups sur cibles basculantes.

Programme de tir cible mobile (minime) :

- benjamin : 2 x 15 coups en vitesse lent 5 s,
- minime : 2 x 20 coups en vitesse lente 5 s et 2 x 20 en vitesse rapide 2,5 s.

Programme de tir arbalète field (minime) :

- 10 x 3 flèches en 3mn sur blason 25cm.

Plateau :

Trois catégories :

- benjamin,
- minime,
- cadet.

Arme : fusil à canon lisse, cartouches subsoniques calibre 12 chargées de 24 g de plombs n° 7 1/2.

Programme de tir :

- benjamin : 3 séries de 10 plateaux,
- minime : 3 séries de 10 plateaux,
- cadet : 40 plateaux « mini fosse » ou 40 plateaux « mini skeet ».

5.LEXIQUE

ÂME :

Intérieur du canon. Il est rayé longitudinalement selon un pas approprié pour conférer au projectile un effet de rotation afin de stabiliser et réguler sa trajectoire.

AMORCE :

Capsule sertie au fond de l'étui d'une cartouche à percussion centrale contenant la matière inflammable au choc du percuteur pour mettre feu à la poudre. Dans une percussion annulaire la matière inflammable est logée dans le bourrelet de l'étui.

ANNONCE :

C'est pouvoir dire où se situe l'impact sur la cible en fonction de son analyse du tir au moment du départ du coup (position des organes de visée par rapport au visuel, qualité du lâcher,...).

ARME à RÉPÉTITION MANUELLE :

Arme qui, après chaque coup tiré, est rechargée manuellement par introduction dans le canon d'une cartouche prélevée dans un magasin et transportée à l'aide d'un mécanisme.

ARME à UN COUP :

Arme sans magasin qui est chargée avant chaque coup par introduction manuelle de la cartouche dans la chambre ou dans un logement prévu à cet effet à l'entrée du canon.

ARME à REPETITION AUTOMATIQUE :

Toute arme qui, après chaque coup tiré, se recharge automatiquement et qui peut, par une seule pression sur la queue de détente, lâcher une rafale de plusieurs coups. Cette arme est interdite en tir sportif.

ARME à REPETITION SEMI-AUTOMATIQUE :

Toute arme qui, après chaque coup tiré, se recharge automatiquement et qui ne peut, par une seule pression sur la queue de détente, lâcher plus d'un seul coup.

BALLE :

C'est le projectile. Il est généralement en plomb. Il peut être chemisé de laiton (ou de cuivre s'il est propulsé à une vitesse initiale élevée). Son poids est le plus souvent cité en grains.

- 1 grain = 0,0648 gramme.
- 1 gramme = 15,432 grains.

BARILLET :

Magasin cylindrique des revolvers qui tourne sur un axe parallèle au canon pour placer successivement les cartouches en position de percussion.

BOUCHE :

Orifice du canon par lequel sortent les projectiles.

BOURRELET :

Partie saillante du culot de l'étui des cartouches.

BUSC :

Partie supérieure de la crosse des carabines et des poignées des revolvers ou pistolets.

BRETELLE :

Accessoire utilisé en tir à la carabine dans certaines épreuves. Elle consolide efficacement le triangle arme/ bras/ avant-bras du tireur.

CANON ou TUBE :

Partie de l'arme qui guide le projectile. Sa qualité confère à l'arme la majeure partie de sa précision.

CALE-MAIN :

Accessoire utilisé en tir à la carabine. Fixé sur le fût, il évite à la main du tireur de changer de position et relie la bretelle à l'arme.

CALIBRE :

Ils peuvent être exprimés en mm, en inchs (armes rayées d'épaule ou de poing) ou en gauges (armes lisses : fusils).

Exemple : un calibre .22 L.R. (en réalité 0,22 inch ou 22/100^e inch) correspond à un calibre de 5,5 mm (exactement 5,58 mm), un .45 à 11,43 mm, etc.

Un fusil calibre 12 : 12 est le nombre de balles sphériques qu'il serait possible de couler dans une livre de plomb. Une telle balle aurait 19 mm de diamètre.

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 et le projectile.

CHAMBRE :

Alvéole du barillet des revolvers recevant la cartouche. Partie du canon du pistolet ou de la carabine où se loge la cartouche provenant du chargeur ou du magasin.

CHARGEUR :

Boîtier fixe ou amovible contenant les cartouches.

CHIEN :

Pièce qui frappe le percuteur. Il peut être apparent ou caché. Au décrochement de la gâchette, le chien est libéré, ce qui provoque le départ du coup.

CLIQUER :

Déplacer la hausse pour régler le tir. Les vis de hausse comportent des « clics », d'où l'expression usuelle des tireurs « cliquer ». Notons qu'il faut déplacer la hausse dans le sens où on veut déplacer le tir.

CORDON :

Sur la cible, petit liseré séparant les zones de valeur des points.

CROSSE :

Partie de l'arme, de poing ou d'épaule, qui permet sa préhension. Le tireur peut l'adapter à sa morphologie.

CULASSE :

Pièce mobile de l'arme qui sert à l'approvisionnement en munitions et à l'extraction des étuis usagés.

DÉTENTE (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.

DISCIPLINE :

Le tir est une discipline gérée par la F.F.Tir. Les spécificités telles que Cible et Plateau, Armes Anciennes, Bench rest, Arbalète, Silhouettes métalliques, en sont les constituants. Chaque spécificité comporte plusieurs épreuves (Par exemple le Pistolet 50 mètres est l'une des épreuves de la spécificité Cible).

DOUBLE ACTION :

Armement puis libération du chien.

ÉPAULER :

Action qui consiste à placer la plaque de couche de son arme contre son épaule.

ÉTUI OU DOUILLE :

Partie de la cartouche, généralement en laiton, qui reçoit l'amorce et la poudre et sur laquelle on vient sertir la balle.

EXTRACTEUR :

Ergot qui accroche la gorge ou le bourrelet de l'étui et permet de l'extraire de la chambre.

FLÈCHE :

Hauteur maximum atteinte par la balle sur sa trajectoire par rapport à la droite joignant le canon à l'objectif.

FÛT :

Partie inférieure de la crosse en avant du pontet.

FUSIL :

De chasse ou de guerre. En tir sportif aux plateaux, l'arme d'épaule est appelée fusil. En tir à la cible, l'arme d'épaule peut être appelée fusil ou carabine, en fonction de l'épreuve tirée.

GÂCHETTE :

Pièce interne du mécanisme de détente qui retient le chien armé et qui décroche lors de l'action du doigt sur la queue de détente.

GROUPEMENT :

La notion de groupement correspond à des impacts situés au même endroit sur une cible.

GUIDON :

C'est le deuxième élément de la visée. Situé à l'extrémité du canon, au-dessus de la bouche, le plus souvent fixe, il est parfois mobile sur les armes anciennes. Il est toujours à lame pour les pistolets et revolvers de compétition (visée ouverte), et le plus souvent en anneau pour les carabines (visée fermée).

HAUSSE :

Des deux instruments de visée de l'arme, c'est le plus proche de l'œil. Elle est réglable en hauteur et latéralement pour permettre d'ajuster le tir.

IGNITION :

Mise à feu de la poudre.

IMPACT :

Trou effectué par le projectile sur la cible.

IRIS :

Système se fixant sur la hausse. Il permet d'en régler l'ouverture et d'y positionner des filtres de couleur.

LÂCHER :

Action du doigt sur la queue de détente qui a pour but de provoquer le départ du projectile.

LIGNE DE MIRE :

Droite allant du centre de la hausse au guidon.

LIGNE DE VISÉE :

Droite théorique allant de l'œil du tireur au point visé en passant par les instruments de visée.

LUNETTE :

Optique grossissant ou télescope qui permet de voir ses impacts en cible. Il est important que la lunette soit lumineuse afin de bien voir sans fatiguer l'œil. Plus la surface de la lentille frontale est importante et plus la lunette est lumineuse. La luminosité est un meilleur critère de qualité que le grossissement.

LUNETTE DE VISÉE :

Accessoire pouvant être monté sur une arme.

Mouche :

Partie centrale du « 10 » permettant de partager les éventuels ex-aequo.

PAS DE TIR :

Emplacement organisé face aux cibles comprenant l'ensemble des postes de tir.

PERCUTEUR :

Pièce qui frappe l'amorce pour faire partir le coup. Presque toujours solidaire du chien sur le revolver, il est intégré à la culasse sur le pistolet et la carabine.

PISTOLET :

Toute arme de poing autre qu'un revolver.

PLAQUE DE COUCHE :

Partie arrière fixe ou mobile de la crosse des carabines et fusils qui se place contre l'épaule ou le bras. Réglable, elle permet au tireur par son déplacement vertical, de s'adapter aux différentes positions debout, genou, couché, ainsi que d'offrir un placement en bonne position par rapport à la hauteur de sa cible.

POIGNÉE PISTOLET :

Partie de la crosse carabine adjacente au pontet permettant la prise en main.

POINT MOYEN :

Milieu d'un groupement d'impacts. On se réfère au point moyen pour régler son tir par déplacement de la hausse.

PONTET :

Pièce en arceau protégeant la queue de détente d'un accrochage intempestif, d'un choc, d'un déplacement etc.

PORTÉE :

Distance maximale possible du parcours d'un projectile.

PRISE EN MAIN :

Manière de prendre l'arme. La prise en main doit être reproduite de façon identique, tir après tir, pour éviter des écarts importants en cible.

RECHARGEMENT DES MUNITIONS :

Action de recomposer une munition à partir des éléments de base qui la composent étui, amorce, poudre, balle. Dans certaines épreuves, le rechargement est conseillé, afin d'obtenir le meilleur couple arme/munition.

RÉVOLVER :

Arme de poing comportant un magasin cylindrique rotatif (barillet) tournant selon un axe parallèle au canon. Le barillet demeure solidaire de l'arme pour l'approvisionner en munitions. Il peut être basculant ou fixe.

RÉGLAGE :

Déplacement de la hausse dans le sens où l'on dirige son tir. Voir cliquer.

SIMPLE ACTION :

Libération du chien préalablement armé.

TRAJECTOIRE :

Courbe décrite par un projectile dans son déplacement dans l'espace.

TIR PRÉCIS :

Ensemble d'impacts très groupés situé n'importe où dans la cible.

TIR JUSTE :

Ensemble de coups groupés situé au centre de la cible. Pour obtenir un tir juste, après avoir effectué un tir précis, on fait intervenir le réglage.

VISUEL :

Partie centrale noire, ou de couleur, de certaines cibles.

WAD-CUTTER :

Type de projectile à face plate entièrement en plomb qui découpe dans le papier ou le carton des cibles des impacts d'une netteté parfaite comme le ferait un emporte-pièce. Traduction littérale wad-cutter = bourre coupante.

ZONE :

Surface délimitant la valeur de l'impact dans la cible (10, 9, 8, etc).