

ARMES ANCIENNES « CIBLE »

Avant Match

S'assurer que les protections latérales sont en place pour les épreuves silex, mèche et revolver.

Vérifier l'adéquation : tireur – poste – série – discipline avec le listing et le marquage des cibles.

Dès que le stand est sécurisé faire entrer les tireurs :

- ils peuvent sortir les armes et les manipuler.

Vérifications

- que l'arme correspond à la discipline.
- contrôler son n° sur la fiche de contrôle.
- vérifier que les balles correspondent à l'arme.
- pas de poudre en vrac exceptée la poudre

d'amorçage.

Disciplines mèche :

- pas de commandement pour allumer la mèche.
- elle doit être maintenue dans une boîte de sécurité.
- La poudre d'amorçage doit être contenue dans un petit récipient équipé d'un dispositif de décompression ou dans des dosettes individuelles.

Quelques minutes avant le début du match :

- Accueillir les compétiteurs.
- Présenter la discipline.
- Rappel des règles de sécurité : protection des yeux, de l'ouïe, protection des amorces et de la poudre d'amorçage pendant le tir, obturation des chambres des revolvers avec de la graisse, l'amorçage à capsule ou pulvérin se fera avec le canon dirigé vers le bas des cibles.
- Orienter le tir de flambage si nécessaire.
- 7 coups sur une cible et 6 sur l'autre à la guise du tireur.

Commandements (au sifflet ou verbaux)

- Pour 13 coups en 30 minutes « commencez le tir » (2 coups de sifflet).
- « Cessez le tir temporairement » (série de coups de sifflets brefs).
- « Cessez le tir » (1 coup de sifflet long).

Rappel

• Pendant le match l'arbitre peut intervenir auprès d'un tireur pour des raisons de sécurité, d'infraction au règlement ou à sa demande.

- les mèches ne doivent pas se détacher pendant le tir.
- Pour permettre l'identification des tirs croisés, si c'est possible, des contre cibles seront installées.
- Les doublés, tirs croisés et autres seront notés en fin de match et agrafés à la cible.
- Dans le cas de tirs croisés, l'arbitre informera les 2 tireurs de la situation avant le retrait des cibles.

• A la fin du tir, si une arme est encore chargée, elle devra être déchargée ou sécurisée avant de quitter le stand.

Si une cible se détache :

- arrêter la série,
- désamorcer les armes (amorces ou pulvérin),
- intervenir et reprendre le tir avec adjonction de

temps.

Si la série doit être arrêtée (mauvais temps ou autre raison) :

- elle sera reprise là où elle a été arrêtée et pour le temps restant.
- si les cibles ne sont pas utilisables, la série sera recommencée.
- un tir croisé peut être signalé à l'arbitre en levant la main.

ARMES ANCIENNES « PLATEAU »

Arbitrage

- 1 arbitre principal et 3 arbitres qui signalent un « manqué » en levant le bras.

Avant Match

S'assurer que le lanceur a été vérifié et que les plateaux sont conformes.

Nombre maximum de tireurs :

- 5 pour le Manton (série en 75 minutes).
- 5 pour le Lorenzoni (série en 60 minutes) qui peut être porté à 6 avec adjonction de 10 minutes.
- les armes silex et percussion ne doivent pas tirer dans la même série.

Vérifications

• appel des tireurs et vérification de leur identité (dossard) avec le listing ainsi que la discipline.

- que l'arme corresponde à la discipline.
- pas de poudre en vrac exceptée la poudre d'amorçage qui doit être contenue dans un petit récipient équipé d'un dispositif de décompression.

- les plombs doivent être dans des conteneurs individuels.

Quelques minutes avant le début du match :

- accueillir les tireurs et présenter la discipline.
- rappel des règles de sécurité (protection des yeux, de l'ouïe, amorçage au poste, déplacement avec le canon dirigé vers le ciel sans croiser le tireur suivant).

• tirage au sort des postes et premier coup dans cet ordre, ensuite dès que le tireur est prêt.

- ratés autorisés :

- 3 pour le silex
- 1 pour la percussion
- au 7^{ème} raté, le tireur quittera la série.

• le temps de la série commence au lancer du 1^{er} plateau de match.

• un tir de flambage peut être réalisé dans les 5 minutes qui précèdent le lancer du plateau d'essai. Quand les armes sont vidées les tireurs rechargent et regagnent leur poste avec leur arme pour assister au lancer du plateau d'essai. Ensuite le tireur du 1^{er} poste reste en place et commence le match pendant que les autres stationnent au poste d'attente.

Commandements

- début de série de 25 plateaux en 60, 70 ou 75 minutes.
- fin de série, cessez le tir.

Rappel

• après chaque tir l'arbitre principal annonce clairement le résultat.

• si un tireur n'est pas d'accord et réclame, l'arbitre principal consulte les autres arbitres et donne la décision finale qui sera irrévocable (inscrire dans le rapport).

• les arbitres veillent au positionnement des tireurs qui se déplacent dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

• en cas de panne mécanique importante de l'arme le tireur quittera la série et pourra reprendre le tir dans le temps restant ou compléter son tir dans une série ultérieure si une place est disponible.

• après un raté l'arme peut être déchargée avec autorisation de l'arbitre.

• si le tir doit être interrompu pour des raisons climatiques ou techniques, la série reprendra là où elle s'est arrêtée. Un plateau d'essai sera lancé pour tout arrêt de plus de 10 minutes.

• si un tireur cause délibérément du retard à la série, il sera averti et s'il réitère il pourra être disqualifié.

• une table supplémentaire sera installée sur le côté. En cas d'incident, quand une arme reste chargée, le tireur devra regagner cette table pour réparer son arme sous surveillance de l'arbitre qui pourra éventuellement lui tenir l'arme.