



MEMENTO ARBITRAGE SILHOUETTE METALLIQUE

Juin 2010



DEROULEMENT D'UNE COMPETITION SILHOUETTE METALLIQUE

Valable pour toutes les disciplines. Arme de poing gros calibre et 22 LR
ainsi que pour les armes longues

LES COMMANDEMENTS Il existe **5 commandements** donnés par le directeur du pas de tir. Les commandements sont identiques pour tous les matchs IMSSU.

1. **TIREURS A VOS POSTES** : pour prévenir les tireurs de gagner leur place. **Les armes ne doivent pas être manipulées à ce stade.** Les armes déchargées sont en sécurité dans la boîte de transport, culasse et mécanisme ouvert, visibles par les arbitres.
2. **CHARGEZ** : donné au départ de la période pendant laquelle le tireur se prépare à tirer, comprenant le réglage de la distance, le chargement et tout ce qui est utile pour la série à venir. Les tireurs ne doivent pas manipuler leurs armes avant le commandement charger. **Si un coup de feu est tiré après le commandement « Chargez » mais avant le commandement « Feu » il est considéré comme zéro. S'il arrivait qu'une cartouche soit tirée avant le commandement « Chargez » le tireur responsable serait suspendu pour un an.**
3. **FEU** : donné à la fin de la période de chargement, il marque le début de la passe de tir.
4. **TIR TERMINE, ARMES EN SECURITE**: donné à la fin de la passe tir. Lorsqu'il est donné, les tireurs doivent cesser immédiatement le tir et décharger leur arme. **Si un coup de feu est tiré après cet ordre il est considéré comme zéro.**
5. **PAS DE TIR EN SECURITE** : Donné par le directeur de tir quand toutes les armes sont en sécurité. **S'il arrivait qu'une cartouche soit tirée après ce commandement, le tireur responsable est suspendu pour un an.**

Ordre donné pour les mouvements sur le pas de tir après le commandement : **PAS DE TIR EN SECURITE**

- **CHANGEMENT DE POSTE.** A la fin d'une série de 2 fois 5 bêtes identiques comme les poulets, à ce commandement vous pouvez changer de poste pour la série suivante. Dans cet exemple, pour le poste cochon.
- **RELEVAGE.** Annoncé par le directeur de tir quand le pas de tir est en sécurité.
- Le coach relève les silhouettes jusqu'à 100 m.

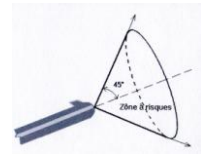
Pour les déplacements
La boîte de transport est
obligatoire.
Pour les armes de poing



Sur le pas de tir, les carabines peuvent être transportées tenue à la main en position verticale culasse ouverte

LA SECURITE

- Le casque et les lunettes sont obligatoires sur tous les pas de tir silhouette pour le tireur, le coach et même pour les spectateurs et arbitres.
- ATTENTION au mollet. La bouche du canon, en avant de la jambe, doit dépasser de façon à créer un angle de sécurité de 90° (voir schéma ci-dessus).

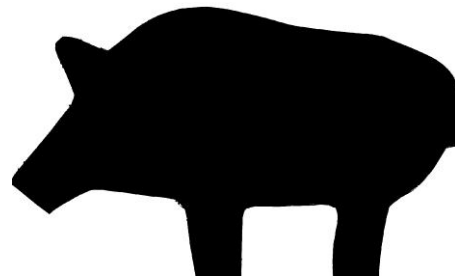


LES SILHOUETTES

POULET



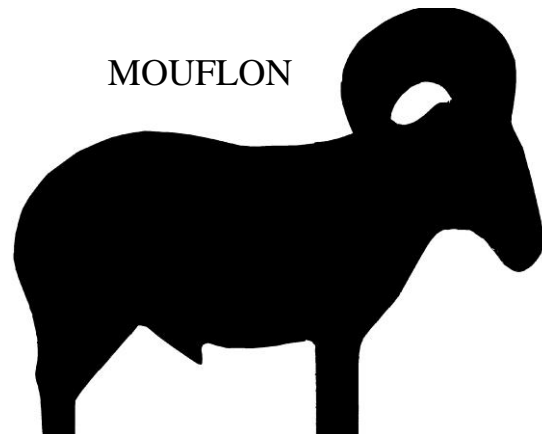
COCHON



DINDON

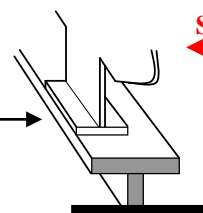


MOUFLON



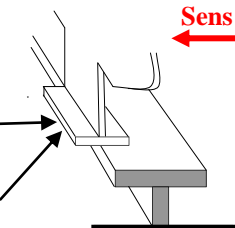
Position de la semelle des silhouettes sur le rail

Pour tous les poulets, les Cochons, les Dindons ainsi que pour les mouflons aux échelles $\frac{1}{2}$, $\frac{3}{8}$ et $\frac{1}{5}$.



Sens du tir

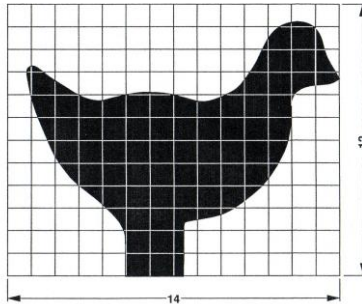
Pour le Mouflon échelle 1 épaisseur $\frac{3}{8}$ de pouce ou 9,52 mm le recul maximum est de 1 pouce ou 25,4 mm.
Pour le Mouflon échelle 1 épaisseur 10 mm le recul maximum est de 22 mm
Par rapport au point de basculement



Sens du tir

Les échelles des silhouettes (valable pour toutes les silhouettes) 4 échelles de silhouettes

● **Echelle 1**
Le côté de chaque carré
Mesure 1 pouce ou 25,4 mm



● **Echelle 3/8**
Le côté de chaque carré
Mesure 3/8 de pouce ou 9.52 mm

● **Echelle 1/2**
Le côté de chaque carré
Mesure 1/2 pouce ou 12.7 mm

● **Echelle 1/5**
Le côté de chaque carré
Mesure 1/5 de pouce ou 5.08 mm

Particularité du décompte des points, incident de tir et couleur des silhouettes - autres

- Les cibles se tirent de gauche à droite par passe de 5 silhouettes identiques. (5 poulets ou 5 cochons, etc...)
- Une silhouette tombée est marquée d'un X. Si elle est ratée, elle est marquée d'un O.
- Si un tireur fait tomber la bonne silhouette par ricochet, elle sera comptée pour bonne soit X.
- Si le tireur engage la cible 3 au lieu de la 2 et qu'elle tombe, il aura O pour la 3 et O pour la 2.
- Pour le poulet et le dindon, si la silhouette tourne ou pivote sans sortir du rail elle est considérée comme O.
- Pour le cochon ou le mouflon si un pied sort du rail et qu'il touche le sol, la cible est considérée comme X. Si la cible pivote sur le support sans toucher le sol elle est considérée comme O.
- Tout problème de décompte de points doit être résolu immédiatement, avant que le tireur ou le marqueur quitte le pas de tir, avant le relevage des silhouettes et avant que ne commence une autre passe de tir.
- Le seul incident de tir reconnu lors d'un match IMSSU intervient lorsqu'une silhouette n'est plus disponible car tombée avant d'être engagée (*la cause : le vent ou un autre tireur*). Dans ce cas, avec l'accord de l'arbitre, le tireur peut engager les cibles restant sur sa série s'il en reste ou sur une série contiguë. Dans le cas contraire, la série sera redressée et un temps lui sera alloué pour le rechargement (30 secondes) et le tir en fonction du nombre de silhouettes manquantes. (24 secondes par bête pour arme de poing et 30 s pour la carabine) C'est un «incident de tir»
- Aucun incident pour dysfonctionnement d'une arme ou pour une munition ne donnera droit à retirer la série.
- Dans le cas où un tireur utilise un revolver en production et qu'il tire la discipline revolver, il devra commencer par la discipline revolver.
- En Field, si la même arme est utilisée pour les deux épreuves et si l'optique est tirée en visée ouverte, la visée ouverte sera tirée en premier.
- Dans le cas où un tireur utilise une carabine 22 LR légère et qu'il tire aussi la discipline carabine 22 LR lourde, il devra commencer par la discipline carabine 22 LR légère.
- La couleur des silhouettes doit présenter un contraste fort avec le fond de façon à ce que les cibles soient visibles à l'œil nu. Pour les optiques, on recommande une couleur permettant de distinguer le réticule de la lunette sur la silhouette.
- Contrairement à beaucoup de disciplines, le tireur peut manipuler, **à tout moment**, ses munitions et préparer ses chargeurs.
- L'épaisseur du tapis ne doit pas dépasser 1 pouce ou 25,4mm.
- L'épaisseur de la protection du coude ne doit pas dépasser 1 pouce ou 25,4mm.
- Le dioptré est interdit en gros calibre.



Sur le tableau ci-dessous

- Les disciplines avec leurs codes.
- Les contraintes de la longueur des canons ou de la longueur de la visée
- Les positions :
 - Libre. Pour toutes positions en respect avec la sécurité. L'arme ne doit pas toucher la table ou le sol ainsi qu'aucun support artificiel comme le talon d'une chaussure.
 - Debout arme de poing. Les bras sont décollés du corps. L'arme ou les mains ne doivent pas toucher le visage ou une partie du corps.
 - Debout carabine. La carabine sera supportée par les mains et une seule épaule
- Les temps de chargement et de tir.
 - Arme de poing.
 - Carabine.
- Les distances des silhouettes :
 - Poulet.
 - Cochon.
 - Dindon.
 - Mouflon.
 En fonction de la discipline
- La taille des bêtes : Echelle 1, 1/2, 3/8, 1/5. En fonction de la discipline
- Les contraintes du nombre d'arme minimum produite pour la discipline production et le poids maximum des armes.
- Le poids minimum du départ pour les carabines uniquement HUNTING et LEGERE.

D.LANOY 2010

