

**COMMANDEMENTS ET HORAIRE PRECISION 10M**

H-20	"Bonjour, vous allez tirer le championnat.... Vous êtes autorisés à sortir vos armes, et à effectuer tir a sec et visées. Avant le début de préparation, les arbitres vont procéder aux vérifications. Voici un rappel des consignes (1) pour le bon déroulement du match".
H -10	"DEBUT DE PREPARATION"
H	"FIN DE LA PREPARATION" VOUS AVEZ 1h45 (60 coups) 1h15 (40 coups)TIREZ (top début de match)
	"IL VOUS RESTE...10 MINUTES....5 MINUTES"
FIN	".....STOP" (top fin de match) "CONTRÔLE POUR LES POSTES ...TIRES AU SORT" "VERIFIEZ (devant l'arbitre) ET RANGEZ VOS ARMES"

(1) CONSIGNES POUR LES TIREURS

- Vérifiez à nouveau l'exactitude des renseignements portés sur votre fiche planning et inscrivez sur celle-ci les numéros de vos cartons. Les fiches seront ramassées par l'arbitre qui vérifiera les numéros d'arme et de cartons ainsi que votre habillement.
- Vous êtes responsable de vos cartons et vous devez en vérifier le nombre et la numérotation avant le début du match. Les cartons doivent être tirés dans l'ordre et remis....
- Vous devez tirer 1 plomb par carton. Si 2 tirs sur le même carton, vous devez laisser vierge le carton suivant. Vous avez droit à 2 erreurs avant pénalité.
- Les ESSAIS, en nombre illimité, doivent être tirés avant le 1° coup de match
- Le TIR A SEC (fonctionnement de détente SANS déclenchement de la charge propulsive) est autorisé pendant le match. Après mise en place du premier carton de match, tout déclenchement de la charge sans que le plomb n'atteigne la cible (qu'il ait été introduit ou non dans le canon) sera compté ZÉRO.
- En cours de match ou à la fin de votre tir, vous pouvez vous absenter après autorisation de l'arbitre. Pendant le tir, évitez de vous déplacer ou de parler pour ne pas gêner vos voisins.
- Le coaching est interdit sur le pas de tir
- Les téléphones portables doivent être coupés.
- A l'issue du tir pistolet, un poste sur 8 ou 10 sera tiré au sort pour vérification du poids de détente

Sécurité du tir

- **L'arme est sortie après autorisation de l'arbitre**
- **L'arme est rangée après autorisation et contrôle de l'arbitre.**
- **L'arme est toujours dirigée vers les cibles, ni trop haute et ni trop basse.**
- **L'arme posée sur la tablette doit être visiblement déchargée**



ERREURS DE TIR

Inscrire les erreurs sur la cible pour informer le contrôle des points

- Tir avant le début de match : **TIR PRÉMATURÉ= MOINS 2** sur la 1^{ère} cible.
- Tir après la fin de match : **TIR TARDIF=ZERO** sur la dernière cible de match
- Cible manquée ou tir croisé : **TIR MANQUE = ZERO** sur la cible de match .
- Départ de gaz sans plomb : **DÉPART DE GAZ = ZERO** sur la cible.
- Tir sur cible d'essai en cours de match : **ZÉRO** sur la cible de match correspondante
- Tir d'essai sur cible de match du voisin: **ESSAI CROISE = MOINS 2** sur la première cible de match.

INTERRUPTIONS DE TIR

- Plus de 3 minutes : bonification de temps égale à l'interruption (+ 1 mn si fin).
- Plus de 5 minutes ou changement de poste: essais supplémentaires en nombre illimité à la reprise et bonification de temps égale au temps d'interruption + 5'

MAUVAIS FONCTIONNEMENTS

- Arme cassée (sans faute du tireur) : le tireur dispose de 15 mn (au total si plusieurs incidents) pour réparer ou changer son arme et terminer dans la même série
- Réservoir de gaz vide : accompagner le tireur à l'extérieur pour changement de bouteille et essais. Aucune bonification de temps n'est à accorder.

ACCESSOIRES

- Support de carabine autorisé s'il ne gêne pas le voisin ET PAS AU DESSUS DES EPAULES.
- Lunette d'observation non autorisée.
- Accessoires apportant à un tireur un avantage non autorisés;
- Vêtements et chaussures des pistoliers vérifiés au pas de tir.
- Équipement des carabiniers visés par le contrôle.
- Fond de cible carabine personnel non autorisé, donner un carton pistolet de même couleur et à utiliser sans repère de visée.

DIVERS

- Tireur gêné au départ d'un coup : annuler et faire retirer le coup.
- Tireur en retard: aucune bonification de temps sauf décision du Jury.
- Carton tombé sans avoir été tiré : ne pas interrompre le tir et donner au tireur un carton supplémentaire avec indication pour le classement.
- Départ de gaz en préparation: avertissement puis déduction de 2 points
- Départ de gaz aux essais : avertir le tireur qu'il gêne les autres concurrents et qu'il est autorisé à sortir pour effectuer cette manoeuvre bruyante.
- Le tireur ne sait plus s'il a chargé ou non : en l'absence d'une baguette, faire tirer sur la plaque après avoir ramené le carton.
- Tir simultané de 2 plombs : **COMPTER LE MEILLEUR IMPACT.**
- Coaching interdit : demander au tireur d'aller avertir le "coach" de cesser sa conduite qui peut coûter au tireur une pénalité de 2 points.

**COMMANDEMENTS ET HORAIRE PISTOLET 10M REPETITION**

H-10	Appel des tireurs aux postes de tir. "Bonjour, vous allez tirer le championnat....Vous êtes autorisés à sortir vos armes, et à effectuer tir a sec et visées. Avant le début de préparation, les arbitres vont procéder aux vérifications. Voici un rappel des consignes (1) pour le bon déroulement du match".
H-5	"DEBUT DE PREPARATION " Vous avez 3 minutes de tir de réglage sur la cible de précision (en l'absence de rameneurs, la préparation sera interrompue pour changement des cibles). "FIN DE PREPARATION"
H	<ul style="list-style-type: none">• "SÉRIE D' ESSAI (...) CHARGEZ" Quand le temps de 1 minute est passé, le juge-arbitre annonce "ATTENTION": l'arbitre actionne la commande pour bloquer les cibles vitesse (la lampe rouge s'allume) ou effacer les cibles standard " 3. 2. 1. TIR ": à "TIR" l'arbitre actionne la commande pour débloquer les cibles vitesse (la lampe rouge s'éteint) ou faire apparaître les cibles standard .C'est le signal pour monter le bras et commencer le tir. Après10 sec: la lumière rouge s'allume et bloque les cibles vitesse ou les cibles standard s'effacent (impact tardif compté jusqu'à ovalisation horizontale maximum égale à 6 mm).. Après chaque série de 5 coups, les cibles vitesse tombées de chaque groupe sont comptées (1 point), annoncées au tireur et enregistrées sur la FP. Le tireur peut voir la cible standard après chaque série (les 6/8 cibles sont remises en fin de match avec la FP) Le tir peut être effectué sans blocage électronique ou sur cible fixe avec les mêmes commandements. Un coup trop tôt ou trop tardif est compté zéro (si non identifié en standard: meilleur impact déduit)
FIN	"STOP" "DÉCHARGEZ". Le tir doit cesser et les armes être assurées et posées

(1) CONSIGNES POUR LES TIREURS

- **Tout coup tiré entre "CHARGEZ" et "TIR" sera compté zéro.**
- **Si pas prêt à "ATTENTION", seuls les coups tirés seront comptés.**
- **Avant chaque début de tir, le tireur doit abaisser son bras à 45° ou bien toucher la table de tir.**



INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT.

Si le tireur désire faire une réclamation pour incident mécanique, il doit tenir son arme pointée vers le bas, garder sa crosse en main et informer immédiatement l'arbitre en levant son bras libre et sans toucher à l'arme. L'arbitre doit prendre le pistolet, sans toucher ou intervenir sur le mécanisme, pour s'assurer que le mécanisme de détente a été déclenché et poursuivre l'examen pour décider s'il s'agit d'un incident admis (A) ou non (NA) et l'annoncer.

Incident à l'essai: non enregistré comme incident et l'essai pourra être répété.

Incident "NON ADMIS": pas de répétition et le résultat partiel compté au tireur.

Incident "ADMIS": il n'est possible de répéter qu'**une seule fois** une série.

"Vitesse": dans la série répétée, un touché ne peut être compté sur une cible manquée en premier mais un manqué peut être compté sur une cible touchée en premier (cela revient à compter le résultat le plus mauvais sur chaque cible dans les 2 séries).

"Standard": la série sera répétée sur une cible neuve. Le résultat sera le total des 5 plus basses valeurs sur les 2 cibles.

INTERRUPTION

Les séries interrompues seront annulées et répétées.

Si l'interruption dépasse 15 minutes, une série d'essai sera tirée à la reprise

GENE DU TIREUR

Si un tireur considère qu'il a été dérangé pendant le tir d'un coup, il doit prévenir **immédiatement** le juge-arbitre en levant sa main libre.

Si la réclamation est justifiée, la série sera annulée et répétée.


Si la réclamation n'est pas justifiée, la série terminée sera comptée normalement et la série interrompue sera répétée avec pénalité de 1 cible ou de 2 points

COMMANDEMENTS DE TIR INCORRECTS

Si le tireur a commencé à tirer, la réclamation n'est pas recevable.

Si la réclamation est justifiée, le tireur sera autorisé à tirer la série.

Si la réclamation est injustifiée, le tireur pourra tirer la série mais sera pénalisé dans cette série par la déduction de 1 cible (vitesse) ou de 2 points (standard).

	MEMENTO ARBITRAGE PAS DE TIR 10M	JANVIER 2009 PAGE 5
--	---	--

FINALE PRECISION 10M

H-20'	Les tireurs devront être prêts dans la "zone de préparation" et munis seulement de l'équipement de tir nécessaire. Il leur sera donné de nouveaux dossards à porter dans le dos et mentionnant leur classement, nom et sigle. Vérifier le poids des détentes pistolet.
H - 12'	"FINALE....CHAMPIONNAT.. CATÉGORIE... " Appel et mise en place des tireurs. (début de présentation).
H - 9'	"DÉBUT DE PRÉPARATION POUR 3 MINUTES" Les tireurs seront présentés pendant la préparation ou si nécessaire pendant les premières minutes des essais
H - 6'	" POUR 5 MINUTES D'ESSAIS. TIREZ "
	" IL VOUS RESTE 30 SECONDES D'ESSAIS "
H - 1	" STOP. FIN DES ESSAIS "
	Pause de 30 secondes pour réglage de l'informatique.
H	"POUR LE PREMIER TIR DE FINALE . CHARGEZ " " ATTENTION. 3 - 2 - 1 - TIR" Le tireur dispose de 75 secondes pour tirer.
	"STOP" dès que tous les concurrents ont tiré. "CHANGEMENT DE CIBLES " (si rameneurs mécaniques, les tireurs doivent attendre l'autorisation pour ramener la cible)

- **Immédiatement après "STOP" l'annonce des résultats doit commencer.**
- **10 secondes après le comptage immédiat et définitif de chaque tir et annonce des résultats, la procédure sera répétée jusqu'à ce que les 10 coups soient tirés. Toute réclamation doit être immédiate et faite par le tireur ou son entraîneur en levant la main.**
- **Chaque coup tiré avant "TIR" ou après "STOP" sera compté manqué**
- **Les visées sont autorisées, uniquement entre "stop" et "chargez" mais avec arme non armée (10m).**
- **Le tir a sec sous toutes ses formes est interdit.**
- **Les armes ne doivent être chargées et armées qu'après le commandement "CHARGEZ".**

BARRAGES

En cas d'égalité, les tireurs sont départagés par un coup supplémentaire
 Après le dernier coup, tous les tireurs doivent rester en place jusqu'à l'annonce du résultat final. S'il y a des égalités, les tireurs concernés restent en place et tous les autres tireurs doivent se retirer immédiatement en laissant leurs armes en place.
 Dans le cas de plusieurs égalités (par exemple, 2 tireurs pour 2° et 3° et 2 tireurs pour 5° et 6°), elles devront être résolues **successivement** en commençant par le rang le plus bas.



FINALE 5 CIBLES 10M

Les 8 meilleurs tireurs peuvent être qualifiés pour une finale qui déterminera –seule- le classement des huit premiers tireurs. Les égalité pour la 8ème place seront départagées par le décompte inversé des série (5) puis – en cas d'égalité totale- par le tir de 1 série de 5 cibles (renouvelable) précédée d'une série d'essai.

La finale se déroulera en 3 tours sur 8 postes (éventuellement 4 ou 2 postes) ou les tireurs seront placés selon leur classement.

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

Chaque duel se gagne:

- en une manche gagnante (comme pour les barrages ISSF) aux 1er et 2ème tour
- en deux manches gagnantes pour la petite finale et trois pour la grande finale.

En cas d'égalité, la manche est donnée gagnante pour chacun des deux tireurs.

Pour éviter les temps morts, le temps de chargement avant chaque série sera **limité à 45 secondes**

1er tour.

Après 3 minutes de préparation/tir et une série d'essai, les tireurs sont opposés un contre un:

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

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

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

2ème tour.

Les 4 gagnants restent en place et sont opposés un contre un dans chaque moitié du stand.

3ème tour.

Les 2 perdants disputent une finale pour la 3ème place sur leurs postes puis les 2 gagnants disputent une finale pour la 1ère place sur leurs postes ,

Chaque coup tiré avant "TIR" ou après "STOP" sera compté manqué.

Immédiatement après "STOP" "DECHARGEZ" les tireurs posent leurs armes en sécurité et l'annonce des résultats doit commencer.

Toute réclamation doit être immédiate et faite par le tireur en levant la main. Toute réclamation sera tranchée immédiatement et les décisions du jury seront définitives (la caution sera exigée).

Les tireurs relèvent leurs cibles pour marquer leur accord avec le score annoncé.

Incidents de fonctionnement

Dans le cas d'un mauvais fonctionnement ADMIS, le tireur sera autorisé à répéter la série, une fois durant la finale s'il peut réparer ou remplacer son arme ou munitions dans les 3 minutes qui suivent la reconnaissance de l'incident comme ADMIS.

Si le mauvais fonctionnement est NON ADMIS, il n'y a pas de nouveau tir.

Panne d'une cible.

Le tireur sera déplacé sur un autre poste et - sur sa demande - il lui sera accordé une série d'essai avant de répéter la précédente série



Exemple de finale sur 8 postes

	1 ^{er} tour	2 ^{eme} tour	Petite finale	Finale
6° 33	DURAND 2 8°	DUPOND 4 0		
3° 36	DUPOND 5 1		DUPOND 5 5 5 3° 1 1 1 3	MARTIAL 4 5 5 4 1° 1 1 1 3
8° 31	MARTIN 5 3 6°	MARTIAL 5 1		
1° 38	MARTIAL 5 4 2			
2° 37	DESCHAMPS 4 1	DESCHAMPS 5 4 1		
7° 32	DUCLOS 3 7°		DESCHAMPS 5 5 3 4° 1 1 2	DUBOIS 5 4 3 4 2° 1 1 2
4° 35	DUBAR 5 5 2 5°	DUBOIS 5 5 2		
5° 34	DUBOIS 5 5 5 3			