

Commandements et horaire

H- 20'	Vérifier que les cibles sont prêtes. 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 5 MINUTES" (précision)
H -3	"DEBUT DE PREPARATION 3 MINUTES" (vitesse)
H	"FIN DE LA PREPARATION" "SÉRIE D' ESSAI (...) CHARGEZ" Après 1 minute, l'arbitre annonce "ATTENTION" et efface les cibles ou allume la lampe rouge et les cibles précision, duel ou standard vont apparaître automatiquement 7+/-1 sec après. En vitesse, l'arbitre commande "3-2-1-TIR" et à ce commandement, il appuie sur la commande et les cibles apparaissent 3 +/-1 sec après.
FIN série	"STOP" "DÉCHARGEZ". Le tir doit cesser et les armes être assurées et posées " RÉSULTATS À GAUCHE (DROITE) " (l'arbitre vérifie visuellement)
FIN match	"CONTRÔLE POUR LES POSTES" ... (tirés au sort) " "VÉRIFIEZ (devant l'arbitre) ET RANGEZ VOS ARMES" Faire signer FP (à remplir pendant le match) ou le ruban d'imprimante(CE)

Consignes pour les tireurs (1)

Vérifiez à nouveau l'exactitude des renseignements portés sur votre fiche planning. Les fiches seront ramassées par l'arbitre qui vérifiera les numéros d'arme ainsi que votre habillement..

En cours de match ou à la fin de votre tir, vous pouvez vous absenter après autorisation de l'arbitre (le coaching est interdit). Pendant le tir, éviter de vous déplacer ou de parler pour ne pas gêner vos voisins.

Si vous contestez un résultat annoncé, vous devez le faire immédiatement, avant que cibles et contre cibles ne soit changées ou bouchées..

Les téléphones portables doivent être coupés.

A l'issue du tir, un poste sur 10 sera tiré au sort pour pesée de détente

Le tir sera effectué ...par 20 postes...par 10 postes...ou centralisé.

Consignes pour les tireurs avant les passes vitesse, 3/7 et standard 10/20s

Le bras doit être immobile et à 45° avant l'apparition des cibles (au décompte de 1 pour la vitesse) ou l'allumage de la lampe verte et il ne faut pas toucher la table pendant les séries.

En cas d'incident, vous ne devez rien dire mais lever votre main libre, maintenir (sans la manipuler) votre arme en main vers le bas des cibles et attendre la fin de la série et l'arrivée de l'arbitre.

Sécurité du tir

L'arme est sortie après autorisation de l'arbitre

L'arme est rangée après autorisation et contrôle de l'arbitre.

Arme+chargeur ne peuvent être maniés qu'entre "CHARGEZ" et "STOP"

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

Incident de fonctionnement

Si le tireur désire faire une réclamation pour incident mécanique, il ne doit rien dire, lever son bras libre, maintenir (sans la manipuler) son arme en main vers le bas des cibles et attendre la fin de la série. L'arbitre ne doit rien dire, rester à sa place (éventuellement faire signe qu'il a vu) et attendre aussi la fin de la série ou il se rendra vers le tireur pour examiner la nature de l'incident:

Si l'aspect extérieur de l'arme ne révèle pas une cause évidente, l'arbitre doit prendre le pistolet, sans toucher ou intervenir sur le mécanisme, pointer l'arme dans une direction de sécurité et presser la détente une seule fois pour s'assurer que le mécanisme de détente a été déclenché.

Si l'arme ne tire pas, l'arbitre doit poursuivre l'examen et décider après l'inspection s'il s'agit d'un incident admis (**A**) ou non (**NA**) et annoncer :

"POSTE (23)...INCIDENT ADMIS OU NON... (X)BALLE TIRÉES".

Après un incident non admis (NA) , chaque coup non tiré sera compté manqué (zéro) et il n'y aura pas de répétition ou de complément.

Après un incident admis (A), vérifier le nombre d' impacts, ne pas boucher ou laisser la cible en place . La série sera répétée (vitesse et standard) ou complétée (précision et 3/7) au cours de la série normale suivante dans la même passe.

Résultat en vitesse: total des impacts de la valeur la plus basse sur chaque cible

Résultat en standard: total des 5 impacts de la valeur la plus basse sur la cible.

Répéter ou compléter une série après incident n'est permis que une fois pour chaque passe de Vitesse, de 25m et PC, 150 secondes standard et pour l'ensemble des 20 et 10 secondes

Incident aux essais

L'incident n'est pas comptabilisé. Seulement, si l'incident est de type admis le tireur pourra terminer la série d'essai en tirant immédiatement les coups manquants au cours d'une série d'essai supplémentaire.

Cas particulier du tir en rafale

Le départ simultané de 2 coups par suite d'une défaillance mécanique de l'arme est un incident admissible et le deuxième coup (ou plus) ne sera pas compté.

Pour bénéficier d'un incident admissible, il faut aussi que le tireur signale l'incident au moment ou il se produit et non après la fin de série.

Arme cassée

Il sera accordé au tireur un maximum de 15' pour réparer ou remplacer son pistolet et reprendre la compétition en cours ou tirer dans une série ultérieure.

Une série d'essai sera accordée avant la reprise du tir.

Interruptions de tir

Si l'interruption a dépassé 15 minutes, il sera accordée une série d'essai .

Vitesse ou standard: série interrompue annulée puis répétée .

Précision ou duel 3/7: série interrompue complétée (1 minute par coup de précision)


Début de série incorrect

Si le début de série semble incorrect (erreur de commandement, mauvais délai d'apparition des cibles, .), **le tireur ne doit pas commencer à tirer** mais lever sa main libre pour réclamer.

Réclamation justifiée: autorisé à tirer la série.

Réclamation non justifiée: autorisé à tirer la série avec une pénalité de 2 pts.

Si le tireur a commencé: réclamation non acceptable et coups tirés comptés.

	MEMENTO ARBITRAGE PAS DE TIR 25M	JANVIER 2009 PAGE 3
----------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------	------------------------------------------

Tireur pas prêt

Personne ne peut retarder le départ de la série, le tireur doit être prêt dans le temps de 1 minute sinon il doit appliquer la procédure d'incident.

Gêne

Lorsqu'un tireur considère qu'il a été dérangé pendant le tir d'un coup, il doit arrêter de tirer et maintenir son arme pointée vers le bas des cibles et lever sa main libre.

Si la perturbation est reconnue (cible détachée, tir prématuré du voisin, erreur de l'arbitre, spectateurs,...), la série sera annulée et répétée.

Si la perturbation n'est pas reconnue, la série terminée est enregistrée ou la série interrompue est répétée avec pénalité de 2 points.

Mauvaise position du bras

Dans le cas de non respect, le tireur recevra un avertissement et sa série sera répétée. Le tireur sera crédité des 5 plus basses valeurs des 2 séries.

Si la faute se répète au cours de la même passe de 30 coups vitesse ou de l'ensemble des passes de 20 et 10 secondes du standard, la même procédure sera appliquée et le tireur sera pénalisé de **2 points**.

En cas de troisième infraction à cette règle, le tireur sera disqualifié.

Tirs hors délais

Un tir avant "CHARGEZ", entrainera la **DISQUALIFICATION**.

Un tir(s) accidentel entre le commandement "CHARGEZ" et le début d'une série de match (disparition de la cible ou lampe rouge), ne sera pas compté dans la compétition mais on déduira **2 points** de la série suivante. Le tireur ne doit pas continuer mais doit prévenir l'arbitre dans les mêmes conditions que lors d'un incident. Si le tireur a continué, le tir accidentel sera compté manqué (zéro) et les 4 coups comptés sans autre pénalité

Dans une passe de précision, un coup tiré après le commandement ou le signal "STOP", sera compté comme un coup manqué. Si le coup ne peut être identifié, le meilleur impact devra être déduit du score de cette cible.

Trop de coups tirs.

Lorsqu'un tireur tire plus de balles de match que prévu (attention aux balles PC qui arrivent en 2 morceaux) sur la cible, les impacts les meilleurs seront annulés pour rétablir le nombre prévu. Deux points devront également être retirés pour chaque coup supplémentaire (si plus de 5 coups) Cette pénalité s'ajoute à celle prévue pour un chargement excessif.

Lorsqu'un tireur tire plus d'un coup à l'apparition de la cible 3/7, la valeur la plus forte sera déduite et 2 points devront également aussi être retirés.

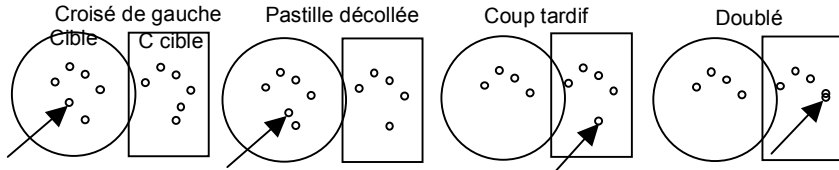
Lorsqu'un tireur tire un nombre de balles d'essai supérieur à ce qui est prévu, il sera pénalisé de 2 points dans la première série de match pour chaque balle.

Coups croisés

Les tirs croisés en compétition doivent être enregistrés comme manqués.

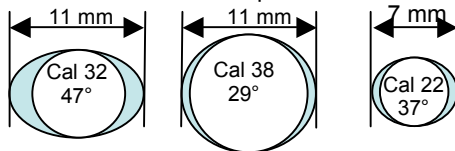
Si une cible comporte 6 impacts, un coup croisé peut être trouvé par l'observation des cibles voisines (manque un impact) ou une différence de nature des impacts mais surtout par superposition de la cible sur la contre cible. Lorsqu'un tireur croise une balle d'essai, il ne doit pas être autorisé à répéter le coup mais ne sera pas pénalisé. Le tireur qui n'est pas fautif aura le droit de répéter son (ou ses) essai.

Utilisation des contre cibles



Ovalisation

Les coups tirés pendant la fermeture de la cible seront annulés si la dimension **horizontale** de l'impact dépasse 7 mm pour le calibre (22LR) et 11 mm pour les calibres PC. Dans ce cas, l'impact dans la contre cible reste circulaire contrairement à celui d'une balle arrivée en travers. Bien aplatir la cible avant de mesurer.



Annonce des résultats

Toutes les opérations doivent se faire à 2 arbitres avec un 3^{ème} dans le cas de désaccord. Tout problème (doublé, ovalisation,...) doit être signalé clairement au tireur et résolu sur le champ (ne pas boucher les contre-cibles trop tôt).

Tous les points litigieux doivent être "jaugés" la cible placée horizontalement.

En Vitesse, les impacts sont annoncés séparément en commençant par la 1^{ère} cible tirée. Chaque impact est signalé par une "toupie" qui ne doit être introduite que si l'on est certain que celui-ci ne devait pas être jaugé.

Pour les autres disciplines, les impacts sont montrés à l'aide d'une palette.

Avant de parler, il faut bien visualiser tous les impacts, préparer son message et être sûr qu'il sera bien entendu. Inutile d'annoncer le nombre d'impacts sauf dans le cas d'un manqué et regrouper les annonces pour raccourcir le message ("trois 10, deux 9,...48")

Le greffier ou l'arbitre des cibles doit annoncer le total de la série et le greffier au pas de tir doit ensuite annoncer son total pour vérification. Annoncer aussi le total à 10 coups et 30 coups pour recouper les erreurs dues à une feuille "sautée".

Finales

Les finales concernent les disciplines (olympiques) et les commandements sont identiques à ceux du tir normal..

Hommes (Vit) 6 tireurs : Préparation 2' + 1 essai en 4" + 4 séries en 4"

Dames 8 tireurs: Préparation 2' +1 essai en 3/7 + 4 séries en 3/7

En l'absence de cibles électroniques, il est nécessaire d'utiliser des réglettes de mesure ou de mesurer l'écart D du centre de l'impact au centre de la cible puis d'appliquer les formules suivantes pour connaître la valeur en dixièmes de points:

22LR	(dans le 10) = $110 - Dmm / 5,28$
vitesse	(de 1 à 9) = $100 - (Dmm - 52,8) / 4$

UTILISATION DES CIBLES ELECTRONIQUES 25M

Fonctionnement general

Le fonctionnement centralisé est OBLIGATOIRE pour bénéficier du tableau d'affichage et dans ce cas il n'y a aucune intervention au niveau du pas de tir, en dehors des incidents. Les différentes phases du tir sont programmées depuis l'ordinateur central et les lampes sont commandées, par l'arbitre principal, en un point unique depuis l'un des pupitres de pas de tir.

Pour l'entraînement, il est possible de fonctionner par 10, 20 ou 30 postes.

Chaque tireur dispose d'un moniteur qu'il n'a pas le droit de masquer et qui lui permet de signaler immédiatement toute anomalie d'enregistrement.

Le ruban d'imprimante (strip) récapitule les tirs avec les modifications inscrites en rouge par le jury lors des incidents. Ce ruban est ensuite signé par le tireur puis archivé.

Le score est inscrit (par série de 10 coups) au fur et à mesure sur la fiche planing (FP) avec en couleur rouge les corrections manuscrites.

Les FP sont ramassées en fin de match par le jury.

La boîte de commande à la disposition de l'arbitre permet de régler le zoom de chaque moniteur. Elle permet également d'intervenir sur le décompte en complétant par des zéros la série de cinq coups ou d'extraire les coordonnées des impacts enregistrés.

Le technicien gère la portion centrale du calculateur qui enregistre les classements instantanés et les projette sur un écran à la vue des tireurs et spectateurs. Il est le seul à pouvoir modifier un résultat sur intervention d'un membre du jury et après remise d'une fiche de "Rapport d'incident" remplie au niveau du pas de tir par l'arbitre et le jury.

Le classement est imprimé par le technicien qui le remet au Jury. Après comparaison avec les FP, le Jury 25m appose son visa et transmet à l'OCC pour affichage et classement.

Contre cibles

Les zones centrales derrière les visuels des cibles devront être couvertes par des cartons de contrôle à renouveler après chaque passe de pistolet vitesse (6 coups par cible) et chaque série dans les autres épreuves 25m (5 coups par cible).

L'arrière des cibles électroniques sera couvert par un fond de cible en carton à renouveler pour chaque épreuve.

Les contre cibles habituelles serviront à trouver les coups croisés ou extérieurs aux châssis.

Le responsable des cibles doit signaler immédiatement toute anomalie au pas de tir.

	MEMENTO ARBITRAGE PAS DE TIR 25M	JANVIER 2009 PAGE 6
---------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------	------------------------------------------

Incidents de fonctionnement

Les incidents sont annoncés depuis le poste en question et un membre du Jury se rend sur place pour surveiller les interventions manuelles suivantes.

Précision et 3/7 "admis": série complétée à 5 sans intervention

Précision et 3/7 "non admis": afficher manuellement les manqués

Vitesse: série de 5 retirée, il faut ensuite décompter manuellement l'impact le plus mauvais de chacune des 4 ou 5 cibles et aller rectifier la série à l'ordinateur central.

Standard : afficher manuellement des manqués pour recalibrer l'imprimante à 5, faire retirer la série de 5 et décompter manuellement les 4 ou 5 plus mauvais impacts.

Établir une fiche d'incident pour rectification à l'ordinateur central.

Réclamation pour défaut du moniteur

Si le tireur constate un défaut d'enregistrement (coup tiré non visualisé ou zéro non prévu).

Le tireur sera invité à compléter la série de 5 coups Pistolet 25m et PC, ainsi que la série 150 secondes du Standard.

Les séries Standard 20 et 10 ainsi que les séries de Vitesse ne seront pas répétées.

Après que la série aura été complétée, la contre-cible et le carton de contrôle seront enlevés et remis au jury de classement en y inscrivant le numéro de poste et l'orientation verticale..

Après l'épreuve – et avant d'effacer pour le tir suivant - les paramètres complets du calculateur seront extraits et imprimés pour chacun des postes ayant fait l'objet d'une réclamation ainsi que pour les postes adjacents.

Le carton de contrôle va être analysé et comparée à l'extrait du calculateur (demandé à l'imprimante) pour donner la valeur réelle de l'impact contesté .

Coups croisés sur cible électronique.

La contre cible ainsi que l'examen des horaires de chaque coup tiré doivent permettre d'identifier le coup croisé. Sinon appliquer le règlement 8.6.6.4.3.2.

Panne des cibles électroniques

Dès que le stand est en ordre de marche : accorder une série d'essai supplémentaire, accorder une minute de pause et continuer la compétition selon les règles suivantes

La série Pistolet 25m et PC est complétée à 5 comme pour un incident ADMIS.

Si la série Vitesse et Standard n'est pas complète et enregistrée, elle sera annulée et répétée. Cependant, si les 5 coups ont été enregistrés pour un des tireurs, le résultat de la série lui sera attribué sans répétition possible.

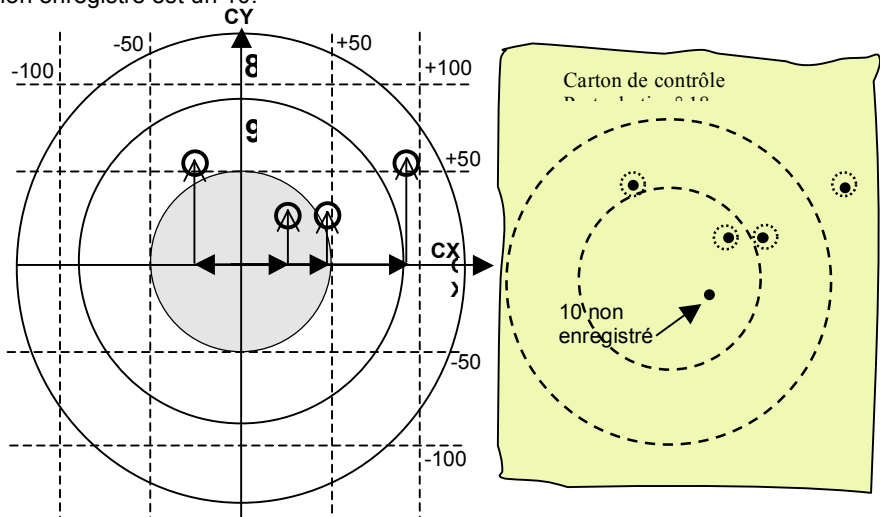
Coup non enregistré

Le tireur signale qu'un des tirs n'a pas été enregistré au cours d'une série de duel PC 3/7. Le jury examine le carton de contrôle qui compte bien 5 impacts et signale au tireur qu'il n'y a pas de problèmes et qu'il peut poursuivre. A l'issue de la série, les coordonnées sont extraites (en mètres)

H 26.21.41	1	101	CX= 0,0319	CY= 0,0306
H 26.31.52	2	84	CX= 0,0998	CY= 0,0588
H 26.51.46	3	98	CX=- 0,0217	CY= 0,0580
H 27.02.27	4	98	CX= 0,0532	CY= 0,0304

Entre 2 et 3 il apparaît un temps de 20s au lieu des 10s entre les autres coups.

Les tirs de 1 à 4 sont reportés sur un calque transparent représentant la cible et les coordonnées x et y. Le calque appliqué sur le carton de contrôle montre que l'impact non enregistré est un 10.



Tirs tardifs

Le temps de tir (lampe verte) est réglé sur le temps nominal (3,4,6,8s) plus une tolérance de .10s et un temps supplémentaire de .20s pendant lequel le tir est toujours valable pour compenser l'ovalisation acceptée sur les cibles classiques.

Exemple 1 Série vitesse en 4 secondes	1	9	(4,05s)	93
Pour un tireur droitier, les cibles sont tirées dans l'ordre inverse	2	9	(3,51s)	91
La 5 ^{ème} cible est tirée à 4 .05s	3	10	(2,96s)	108
	4	10	(2,41s)	100
	5	9	(1,79s)	96
			SUBTOTAL	47

Exemple 2 Série vitesse en 4 secondes				
La 5 ^{ème} cible est tirée à 4 .30s = 10	1	10	(.20s)	104

Exemple 3 Série vitesse en 4 secondes			
La 5 ^{ème} cible est tirée à 4 .38s = zéro	1	0	(Overtime.28s) 93

Exemple 4 Série duel			
	1	10	(2.25s) 104
Le 2 ^{ème} tir à 3.06s est valable: 10	2	10	(3.06s) 100
Le 3 ^{ème} tir à 3.14s est valable: 10	3	10	(.4s) 104
	4	10	(2.47s) 103
Le 5 ^{ème} tir à 3.32s est annulé: 0	5	0	(Overtime .22s) 0

Coups croisés en duel.

Le 2^{ème} impact dans une même apparition est qualifié **ILLEGAL** . Il faudra juger- à l'aide de la contre-cible et du carton de contrôle- quel impact attribuer à la "victime".

Incident de fonctionnement

Série vitesse en 8 secondes

						Série bis	
Incident admis "1 balle tirée"	1	0	(Miss)		1	10	(6,61s) 104
Les zéros s'affichent seuls	2	0	(Miss)		2	8	(5,58s) 80
	3	0	(Miss)		3	9	(4,57s) 98
Série retirée.	4	0	(Miss)		4	10	(3,55s) 100
Compter la plus faible sur la 5	5	9	(2.19s)	96	5	10	(2,40s) 108
SUBTOTAL à rectifier à 46							SUBTOTAL 47

Série standard

						Série bis	
Incident admis "2 balles tirées"	1	9	91		1	9	96
Les zéros doivent être affichés	2	9	92		2	9	90
	3	0	(Miss)		3	9	97
Série retirée.	4	0	(Miss)		4	10	105
Compter les 5 impacts + faibles	5	0	(Miss)		5	8	87
SUBTOTAL à rectifier à 44.							SUBTOTAL 45

Résultat contesté par le tireur de droite en duel 3/7

			POSTE 1				POSTE 2	
	2	9	(2,37s)		2	7	(2,36s)	
	3	7	(2,31s)		3	9	(2,58s)	
Le tireur de gauche a mis sa 4 ^{ème} dans le châssis, ce qui provoque un 5 dans la cible voisine.	4	0	(2,13s) (Frame hit)		4	5	(2,13s)	
Le tireur de droite sera crédité du 7 « illégal » au lieu du 5 après vérification du carton de contrôle	5	1	0 (2,49s)				Illégal (0) 72 (2.37s)	
					5	8	(2,54s)	