

**COMMANDEMENTS ET HORAIRE**

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 : 1h00 (0h45) pour 40 coups couché 3x40 1h30 (1h15) pour 60 coups couché 2h00 pour 60 coups pistolet 2h30 (2h15) pour 60 coups 3x20 TIREZ (top début de match)
	"IL VOUS RESTE...10 MINUTES...5 MINUTES"
FIN	" STOP" (top fin de match) "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 (ou 5 pour le pistolet) coup par carton. Si trop de tirs sur le même carton, vous devez laisser vierge ou tirer moins de coups sur le carton suivant. Vous avez droit à 2 erreurs avant pénalité.
- Les ESSAIS, en nombre illimité, doivent être tirés avant le 1^{er} coup de match
- Le TIR A SEC est autorisé pendant le match.
- 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, évitez de vous déplacer ou de parler pour ne pas gêner vos voisins.

SECURITE 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**

VERIFICATION DES POSITIONS DE TIR CARABINE

La main droite et/ou le bras ne touche pas le bras gauche, la veste ou la bretelle

La bretelle ne touche pas la carabine

Couché

Axe de l'avant bras avant au moins à 30° au dessus de l'horizontale

Le fût ne touche pas la veste derrière la main avant

Debout

La partie avant de la poitrine ne doit pas supporter la carabine.

Bretelle interdite, pommeau autorisé Vérifier la position de la boucle de ceinture/coude

Genou

Position du coude sur le genou. Position du pied et du bas de veste sur le coussin



INCIDENTS

Inscrire les incidents sur la fiche planning, le ruban d'imprimante CE (Cible Électronique) et faire une fiche d'incident.

Tir avant le début de match : inscrire **TIR PRÉMATURÉ= MOINS 2** sur la 1^{ère} cible.

Tir après la fin de match : inscrire **TIR TARDIF=ZERO** sur la dernière cible de match

Tirs croisés

- Les tirs croisés en compétition doivent être enregistrés comme manqués pour celui qui les tire.
- Si un tireur déclare la réception d'un tir croisé :

Principe de base :

- Le tireur accepte le tir croisé reçu : le tir lui est compté et il ne tire donc que 59 coups.
- Le tireur refuse le tir croisé :
 - Il tire un 61^{ème} coup. Si le tir croisé est identifié, il est annulé et le 61^{ème} coup est pris en compte.
 - Si le tir croisé n'est pas identifié, les 60 premiers coups arrivés en cible sont attribués au tireur, le 61^{ème} est annulé et le tireur a une pénalité de 2 points (sur la première série) pour avoir tiré 61 coups.

Résolution des tirs croisés sur cible électroniques :

- Noter sur la bande le moment où le tireur à réclamé.
- Examiner la bande du tireur et rechercher s'il y a un intervalle de temps trop court entre deux coups pour que les deux puissent être tirés par le même tireur.
 - Si c'est le cas :
 - les deux tirs ont la même valeur. En annuler un et prévenir le tireur qu'il doit tirer un 61^{ème} coup.
 - Si les tirs sont différents : demander au tireur s'il accepte les deux tirs.
 - Si oui, le problème est réglé.
 - Si non, il faudra examiner la contre-cible pour déterminer, en fonction des coordonnées enregistrées X/Y des deux coups et de leur position sur le contre-cible lequel des deux est croisé.
- Détermination ultérieure des tirs croisés sur cible électroniques :

Récupérer les bandes du tireur et de deux voisins de chaque coté, ainsi que la contre-cible du tireur.

A l'aide des coups les plus extrêmes (gauche droite, haut, bas), déterminer, à l'aide des coordonnées X/Y (X en horizontal, positif vers la droite, Y en vertical, positif vers le haut) indiquées sur la bande du tireur, la position du centre de la contre-cible.

Essayer de déterminer quel peut être le tir croisé, c'est-à-dire le tir dont les coordonnées sur la contre-cible ne correspondent pas à celles indiquées sur la bande.

A titre d'exemple, pour un espace entre postes de tir de 1,60m et une distance entre la face avant de la cible électronique et la contre-cible de 1,25m, l'impact, sur la contre-cible, sera décalé horizontalement (vers la gauche si le tir croisé vient de la droite et inversement) de : $(1,60 / 50) \times 1,25 = 0,04$ m (donc décalé de 4 cm) pour un tir venant d'un poste voisin ou de 8 cm si le tir vient de 2 postes plus loin.

Naturellement, cela peut varier légèrement, car cela dépend de la position réelle de chaque tireur par rapport à l'axe de son poste de tir.

- En cas de cibles papier et de boîte à cibles (donc en l'absence de contre cible), Le choix du tireur est le même. L'examen des bandes de cibles des tireurs voisins peut, en cas d'absence d'un impact sur une cible d'un de ceux-ci, permettre de déterminer qui est à l'origine du tir croisé.

**Tir sur cible d'essai en cours de match**

Inscrire **ZÉRO** sur la cible de match correspondante

Tir d'essai sur cible de match du voisin

Inscrire **ESSAI CROISÉ = MOINS 2** sur la première cible de match.

Tir en dehors des cibles

Ne peut être connu que par la vigilance de l'arbitre ou l'annonce du tireur. Inscrire un zéro sur la cible correspondante ou intercaler un zéro dans le calculateur CE

Impact refusé par le tireur

Ne sera annulé que si un tir croisé voisin est confirmé par :

- L'observation des arbitres
- L'analyse de la contre-cible après le match
- L'étude des horaires des tirs retrouvés dans le calculateur CE

Coup non enregistré par la CE :

Le tireur tir un coup supplémentaire.

- si le coup suivant n'est pas non plus enregistré, faire changer de poste (le coup supplémentaire n'est pas pris en compte dans les coups restants à tirer).
- si le coup suivant est correctement enregistré, continuer le match et tir de 61 coups (le coup non affiché sera calculé en fin de match. S'il n'est pas retrouvé dans le calculateur ni ailleurs, il est compté 0. S'il est retrouvé, il est pris en compte et le dernier coup sera considéré comme "coup supplémentaire" et annulé)

Résultat CE contesté :

Le résultat sera vérifié en fin de match et le tireur pénalisé de 2 pts s'il a tort.

INTERRUPTIONS DE TIR

- Plus de 3 minutes : bonification de temps égale à l'interruption + 1 mn (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 .

ACCESSOIRES

- Support de carabine autorisé s'il ne gêne pas le voisin ET PAS AU DESSUS DES EPAULES.
- Lunette d'observation 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.

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.
- Coaching interdit : demander au tireur d'aller avertir le "coach" de cesser sa conduite qui peut coûter au tireur une pénalité de 2 points.

 <p style="text-align: center;">CNA</p>	MEMENTO ARBITRAGE PAS DE TIR 50M	JANVIER 2009 PAGE 4
--	---	--

FINALES

Les finales 50m concernent les disciplines olympiques et sont tirées en 10 coups qui sont additionnés au résultat de qualification: carabine 3x40H (debout), carabine 3X20 D (debout) , carabine couché H , pistolet H.

H-20'	Les tireurs devront être prêts dans la "zone de préparation" .
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 (45 en carabine couché) 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)

- 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 culasse ouverte.
- Le tir à sec sous toutes ses formes est interdit.
- Les armes ne doivent être chargées dans la chambre et armées qu'après le commandement "CHARGEZ".

BARRAGES

En cas d'égalité, les tireurs sont départagés par un coup supplémentaire

Dans le cas de plusieurs égalités, elles devront être résolues successivement en commençant par le rang le plus bas.

INCIDENT

Dans le cas d'un mauvais fonctionnement ADMIS, le tireur sera autorisé à compléter ou répéter le coup non tiré, une fois durant la finale (y compris les barrages) s'il peut réparer ou remplacer son arme ou munitions dans les 3 minutes qui suivent la reconnaissance de l'incident.

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 période d'essai de 2 minutes avant de répéter le précédent coup défaillant.