

## Armes Anciennes « CIBLE »

### Avant Match:

**Avant le match** s'assurer que les protections latérales sont en place pour les épreuves silex et mèche.

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

Dès que le stand est sécurisé, faites entrer les tireurs :

- ils peuvent sortir les armes et les manipuler;

### Vérification:

- que l'arme corresponde à la discipline tirée,
- le n° sur la fiche de contrôle ,
- vérifier que les balles correspondent à l'arme
- pas de poudre en vrac exceptée la poudre d'amorçage.

Dans les disciplines mèche :

- pas de commandement pour allumer la mèche
- maintenue dans une boîte de sécurité.

Quelques minutes avant le début du match :

- accueillir les compétiteurs.
- présenter la discipline.
- rappel des règles de sécurité :  
(protection des yeux, de l'ouïe, des amorces pendant le tir, obturation des chambres des revolvers).
- 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 sifflet brefs),
- « Cessez le tir » (1 coup de sifflet long)

### Rappel:

- ne jamais déranger un tireur pendant le match pour des raisons autres que la sécurité,
- les doublés, tirs croisés et autres seront notés en fin de match et agrafés à la cible.
- les armes doivent être déchargées avant de quitter le pas de tir,

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

## Armes Anciennes « PLATEAU »

### Arbitrage:

- 1 arbitre principal
- 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 :

- 6 qui peut être porté à 8 en cas de nécessité absolue avec adjonction de 10 minutes par tireur au-dessus de 6.

Pour des raisons de sécurité :

- les armes silex et percussion ne tirent pas dans la même série.

### Vérification:

- appel des tireurs et vérification de leur identité (dossard) avec le listing ainsi que la discipline,
- que l'arme corresponde à la discipline tirée,
- le n° sur la fiche de contrôle ,
- pas de poudre en vrac exceptée la poudre d'amorçage.
- les plombs doivent être dans des conteneurs individuels.

Quelques minutes avant le début du match :

- accueillir les compétiteurs.
- présenter la discipline.
- rappel des règles de sécurité :
  - (protection des yeux, de l'ouïe).
- orienter le tir de flambage si nécessaire
- 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
- Avant chaque série, un plateau d'essai est lancé pour être vu par tous les tireurs.

### Commandements:

- pour une série de 25 plateaux en 60 (70 ou 80) minutes, commencez le tir.
- 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 son arme, le tireur doit quitter la série et peut soit reprendre le tir dans le temps restant soit 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, la série reprendra là où elle s'est arrêtée