

DEROULEMENT D'UNE COMPETITION

Ce qu'il faut savoir quand l'on se présente à une compétition :

Pour les **Championnats Départementaux et Régionaux**, il faut se présenter sur le lieu de la compétition entre 45 minutes et 1h00 avant le début du tir.

Pour les **Championnats de France** il faut y être entre 1h15 voir 1h30 avant le début du tir, car l'horaire affiché de la série ne prend pas en compte les 15 mm d'essai. (l'horaire affiché est celui du debut de la compétition, les essais sont avant)

Il faut savoir aussi que pour un championnat si vous arrivez en retard, vous ne pourrez faire votre match que si l'arbitre vous autorise à entrer sur le pas de tir.

Si le match est commencé vous ne ferez pas vos essais mais vous commencerez directement avec vos cartons de match.

Tenue vestimentaire:

- 1) Tenue militaire, veste, pantalon sont **INTERDIT**.
- 2) Avoir une tenue ou vous vous sentez bien
- 3) Pour les chaussures (autre que les chaussures de tir) avoir des baskets basse et vérifier que les chevilles ne soient pas bloquées (**basket de type « converse » ne sont pas autorisée**).

Pour une compétition il faut :

- 1) Sa licence avec la signature du president et tampon du club, la signature du tireur et surtout le **cachet et signature du médecin**. (sans licence ou sans la validation du médecin PAS DE COMPETITION)
- 2) La carabine dans une housse ou le pistolet dans une mallette en vérifiant que la cartouche d'air ou de CO² soit chargée.
- 3) Le drapeau, fil nylon de couleur doit être engagé dans le canon de l'arme et doit sortir à chaque extrémité pour montrer que l'arme est vide.
- 4) Les plombs en nombre suffisant pour faire son match et les essais.
- 5) Le cache œil, bandeau, pince pour lunette.
- 6) Pour les carabiniers il faut en plus un gant et la veste de tir (à partir de minime en vérifiant qu'il y a bien les 7 cm de recouvrement.
- 7) Pour les tireurs plus confirmés, chaussures et pantalon de tir.
- 8) Le sac pour mettre l'équipement et le petit matériel.

Il faut préparer son trajet car certains stands ou parc d'exposition (championnats de France) ne sont pas facile à trouver.

Sur place

Pour les carabiniers :

Vous devez vous équiper en mettant votre veste de tir sans la boutonner, vos chaussures et pantalon de tir si vous en avez, sortir la carabine en sécurité avec son drapeau, son gant, sa licence.

Au contrôle on vérifiera, votre licence, votre veste pour les 7 cm, votre arme, votre gant et dans certain cas on vous fait tirer au sort votre poste de tir si tout est OK on vous donnera une fiche de renseignements et vos cartons (possibilité aussi que les cartons soient distribués sur le pas de tir).

Pour les pistoliers :

Vous présentez votre licence et vous ne sortez votre arme avec le drapeau de sa boîte que devant l'arbitre pour qu'il contrôle le poids de détente (500g minimum).

Après la vérification si tout est OK vous remettez votre arme dans sa boîte puis on vous donnera une fiche de renseignements et vos cartons (possibilité aussi que les cartons soient distribués sur le pas de tir).

Vous pourrez à ce moment-là entrer sur le pas de tir, mais uniquement quand l'arbitre vous le dit.

Allez à votre poste quand vous entrez sur le pas de tir.

Vous ne sortez pas votre arme de sa housse ou de sa boîte, tant que l'arbitre ne vous invite pas à le faire.

En attendant, si vous avez vos cartons, vous devez les contrôler, les cartons de match sont numérotés.

(Ex : carabine : 2001 à 2040 pour les dames et 2001 à 2060 pour les seniors)

(Ex : pistolet : 2001 à 2040 pour les dames et 2001 à 2060 pour les seniors si vous tirez qu'un plomb par carton, ou 2001 à 2020 pour les dames et 2001 à 2030 pour les seniors si vous tirez deux plombs par carton)

Assurez-vous bien que chaque carton porte un numéro et que la numérotation est bien agrémentée.

Vérifier aussi que chaque carton porte bien un visuel (cible) d'imprimé.

En cas de malfaçon retourner voir l'arbitre pour qu'il vous redonne un autre paquet de carton et refaites le contrôle.

Si vous ne faites pas cette vérification et qu'un problème arrive pendant votre match.

il n'y aura aucun recours.

Pour les carabiniers :

- 1) Dame, cadette, c'est 40 cartons de match et 3 à 4 cartons d'essais (cartons barré d'une bande noir en haut à droite ou avec le mot ESSAI)
- 2) Senior, cadet, c'est 60 cartons de match et 3 à 4 cartons d'essais (cartons barré d'une bande noir en haut à droite ou avec le mot ESSAI).

Les carabiniers ne tirent qu'un plomb par cible de match,

Dans les cibles d'essais vous pouvez tirer autant de plombs que vous le souhaitez

Pistolet deux possibilités

A) Pour les pistolets : avec un plomb par carton de match

- 1) Dame, cadette, c'est 40 cartons de match et 2 à 3 cartons d'essais (cartons barré d'une bande noir en haut à droite ou avec le mot ESSAI)
- 2) Senior, cadet, c'est 60 cartons de match et 2 à 3 cartons d'essais (cartons barré d'une bande noir en haut à droite ou avec le mot ESSAI).

B) Pour les pistolets : avec deux plombs par carton de match

- 1) Dame, cadette, c'est 20 cartons de match et 2 à 3 cartons d'essais (cartons barré d'une bande noir en haut à droite ou avec le mot ESSAI)
- 2) Senior, cadet, c'est 30 cartons de match et 2 à 3 cartons d'essais (cartons barré d'une bande noir en haut à droite ou avec le mot ESSAI).

Dans les cibles d'essais vous pouvez tirer autant de plombs que vous le souhaitez.

LA FICHE DE RENSEIGNEMENTS

Sur le recto vous trouverez comme renseignements :

Votre nom, prénom

Votre catégorie, votre discipline, votre n° de licence, votre club (ou le n° du club : pour Houdan c'est 1078661)

Votre n° de série et votre n° de poste sont inscrits sur votre Fiche (surtout pour les régionaux et France)
Vous vérifiez rapidement s'il n'y a pas d'erreurs s'il y en a vous les rectifiez au Bic.

Sur le verso vous devez renseigner les informations suivantes :

En haut du carton vous devez mettre le n° du premier carton, puis le n° du dernier carton (pas les essais)
Sur la ligne en dessous vous devez mettre le n° de la série dans laquelle vous tirez (voir au recto ou demandez à l'arbitre) votre n° de poste (inscrit sur le rameneur).

En bas du carton renseignements sur votre arme.

Carabine / pistolet, la marque de l'arme.

Le calibre (4,5mm), le n° de série de l'arme que vous pouvez regarder sans sortir votre arme.

Mais à ce stade l'arbitre vous aura donné l'autorisation de sortir votre arme. (que vous dirigerez vers les cibles, toujours avec le drapeau)

Pour les carabiniers

L'arbitre devra avoir noté la validation de votre équipement chaussure, pantalon (si vous en avez) gant, veste.
S'il ne l'a pas fait, à vous de mettre une croix dans les cases par rapport à l'équipement que vous avez.

Tout en bas à droite, vous mettez la date et signez votre fiche.

Puis vous la laissez soit sur votre chaise ou sur la table de tir.

C'est l'arbitre qui la ramassera.

DEBUT DE LA COMPETITION

Vous êtes à votre poste de tir, vos plombs et vos cartons sont sur la table.

L'arbitre vous souhaite la bienvenue et vous explique le déroulement de la compétition.

Il vous annonce que vous entrez dans les 15mm de préparation et d'essais.

A son top vous pouvez envoyer l'un de vos cartons d'essais et faire vos tirs

**VOUS NE POUVEZ EN AUCUN CAS METTRE UN CARTON DE MATCH
PENDANT LES 15mm**

Après les 15mm l'arbitre vous demande d'arrêter le tir et de mettre un carton de match et il lance le match
Vous ne pouvez plus reprendre vos cartons d'essais..

Ceux qui tirent un 40 coups ont 1h15 de match

Ceux qui tirent un 60 coups ont 1h30 de match.

Intervention de l'arbitre

A votre demande en levant le bras : si vous avez un doute sur le chargement de votre arme
Oublié de mettre un plomb, ou si l'on ne sait pas si on en a mis un ou deux plombs.

Prevenir l'arbitre il vous demandera de ramener votre carton et vous dira de tirer dans la plaque.
Vous pourrez ainsi reprendre votre match tranquillement

Si vous ne le prévenez pas : un tir sans plomb donc sans trou dans le carton c'est compté comme zéro.

**Si vous devez vous assoir ou vous déplacer ...vous devez impérativement remettre le
drapeau dans le canon de votre arme.**

Vous avez tiré deux plombs dans le même carton, vous devez prévenir l'arbitre immédiatement en levant la main pour l'informer de votre erreur, il vous demandera de retourner le carton suivant sans être tiré.

Vous pouvez faire cette erreur deux fois dans tout le match

Une erreur de plus et il vous sera retiré le point le plus haut plus une pénalité de -2 points sur la série.

Vous avez terminé votre match et il reste du temps, là encore vous regroupez vos cartons avec l'élastique et vous les donnez à l'arbitre puis vous pouvez sortir du pas de tir.

En ayant mis votre arme en sécurité avec le drapeau, vous ne pouvez pas ranger votre matériel tant que la compétition est en cours.

Vous n'avez pas terminé à la fin du temps réglementaire, tous vos cartons NON TIRE seront comptés zéro.

Vers la fin du temps réglementaire l'arbitre annonce qu'il reste 10mm puis 5mm et à la fin

« STOP TIR TERMINE »

Vous devez immédiatement arrêter votre tir et ramener votre carton, si votre arme est chargée soit l'arbitre vous autorise à tirer votre plomb dans votre cible soit il vous demande de décharger l'arme dans la plaque.

Vous ne pouvez pas ranger une arme chargée

Après le tir l'arbitre appelle tous les tireurs pour ranger leur matériel, et libérer le pas de tir pour la série suivante.

L'arme doit être rangée avec son drapeau.

MAIS NE VOUS INQUIETEZ PAS IL Y AURA TOUJOURS UN RESPONSABLE DU CLUB AVEC VOUS, POUR VOUS AIDER