



# LIGUE D'AQUITAINE DE TIR

**Claude PENICHON**

**Secrétaire Général de la Ligue**

✉ mailto: [secretaire-tir-aquitaine@orange.fr](mailto:secretaire-tir-aquitaine@orange.fr)

## Fiches techniques Challenge Amical Interclubs Aquitain.

Le responsable SEC du club ou le Président désigne les personnes responsables du déroulement des épreuves (organisation, sécurité, changement cibles, comptage, envoi des résultats). Ce peut être des arbitres ou des licenciés dont le sérieux est incontestable.

### **Pistolet 25 mètres**

L'arme doit être tenue à une main.

Percussion centrale calibres 32, 38 & 9 mm uniquement.

Matériel : chronomètre, sifflet éventuel, fiche de résultats.

Les cordons ne sont pas jaugés : ou ça touche le cordon ou cela ne le touche pas.

**Epreuves A & B:** une série de 5 coups d'essais en 150 secondes, puis 6 séries de 5 coups 150 secondes.

#### ***Commandements :***

Pour une série (d'essais / de match) en 150 secondes

CHARGEZ (1 minute)

ATTENTION (7 secondes)

TIR (150 secondes)

STOP DECHARGEZ Armes en sécurité (drapeaux engagé) Résultats

**Epreuves C & D :** une série de 5 coups d'essais en 20 secondes, puis 6 séries de 5 coups de match en 20 secondes.

#### ***Commandements :***

Pour une série (d'essais / match) en 20 secondes

CHARGEZ (1 minute)

ATTENTION (7 secondes)

TIR (20 secondes)

STOP DECHARGEZ Armes en sécurité (drapeaux engagé)

## Carabine 50 mètres

Les carabines sont celles définies dans le règlement ISSF pour l'épreuve E et dans les règlements Hunter Match et Hunter Loisir sur le site de la Ligue.

**Epreuve E** : position couché telle que définie dans le règlement ISSF. Le nombre de coups par cible ne doit pas dépasser 5, mais peut être adapté en fonction du niveau de l'athlète et des possibilités du club.

Après installation, l'athlète bénéficie de 15 minutes pour faire ses essais

### ***Commandements :***

DEBUT des 15 minutes d'essais.

FIN des essais.

Pour 60 coups de match en 1 heure : TIR

Il vous reste 10 minutes

Il vous reste 5 minutes

STOP    DECHARGEZ    Arme en sécurité (drapeau engagé)    Résultats

**Epreuve F** : hunter match, 2 cartons tirés dans la même séance mais avec un temps de récupération entre les 2.

**Epreuve G** : hunter loisir, 2 cartons tirés dans la même séance mais avec un temps de récupération entre les 2.

### ***Commandements pour les Hunter :***

Après l'installation : ENGAGEZ la culasse

Pour 30 minutes de tir : TIR

Il vous reste 10 minutes

Il vous reste 5 minutes

STOP    DECHARGEZ    Arme en sécurité (drapeau engagé)    Résultats