

REGLEMENT ECOLE DE TIR Octobre 2014

1.1.4 PERIODE D'INSTALLATION ET AIDE EXTERIEURE

- ◆ Pour son installation au poste de tir, l'athlète peut disposer au maximum de 15 min (pour toutes les épreuves de précision carabine et pistolet) avant le début du temps de préparation et essai de 10min. Il peut être assisté de son entraîneur.
- ◆ Les Juges-Arbitres contrôlent la conformité du support à assistance modulable.
- ◆ Une fois le tir commencé, le règlement est strictement appliqué (Voir règles ISSF RTG article 6.11.1).
- ◆ Le coaching durant la compétition est interdit et peut être pénalisé. (Voir règles ISSF RTG article 6.12.5).

1.1.5 ESSAIS

◆ Carabine et pistolet

– Pour toutes les catégories, les essais sont illimités pendant la période de préparation et essais de 10min. Annonce des 30s avant la fin des 10min puis « STOP ».

◆ Carabine 3x10

– Les essais sont illimités et s'effectuent dans chaque position avant le premier coup de match.

◆ Pistolet vitesse (3/7) et pistolet vitesse (5 cibles basculantes)

– 1 série de 5 coups d'essais avant le début du match .

1.1.6 BARRAGE

◆ Les règles I.S.S.F sont appliquées pour les classements individuels et par équipes. (Voir règles ISSF RTG 6.15.1et 6.15.7, la règle 6.15.1 alinéas 1 ne s'applique pas)

1.1.7 NOMBRE DE COUPS

◆ Toutes les épreuves se tirent sur 30 coups sauf pour les épreuves :

– Pistolet précision

– Carabine précision

qui se tirent sur 40 coups dans les catégories Minime fille et Minime garçons.

◆ Nombre de coups par cible lors des compétitions de la Gestion Sportive = UN (1) plomb

1.1.8 SURCLASSEMENT

◆ Le surclassement en école de tir est INTERDIT. (Voir Gestion Sportive § A.1.5 Surclassements)

1.5 "CARABINE TROIS POSITIONS 10 METRES" (3X20)

1.5.1 CATEGORIES D'AGE

◆ Minimales filles et garçons

1.5.2 TEMPS DE TIR

◆ 15 min pour l'installation et la préparation (aucun tir). Il peut être assisté de son entraîneur.

◆ Position « genou » = 25 minutes (les essais inclus)

◆ Position « couché » = 25 minutes (les essais inclus)

◆ Position « debout » = 30 minutes (les essais inclus)

◆ Les athlètes doivent terminer le tir en position « genou » avant de commencer la position « couché » et finir le tir « couché » avant de commencer la position « debout ».

◆ Le temps maximum accordé pour changer de position est de 10 min (ce temps débutera à la fin du tir du dernier athlète).

1.6 "PISTOLET 30 COUPS VITESSE" 3/7

1.6.1 CATEGORIES D'AGE

- ◆ Minimales filles et garçons

1.6.2 TEMPS DE TIR

- ◆ 1 série de 5 coups d'essais avant le début du match
- ◆ le match consiste en 30 coups de match tirés en 6 séries de 5 coups chacune.
- ◆ Apparition des cibles = 3 secondes, effacement des cibles = 7 secondes.

1.6.3 EQUIPEMENT

- ◆ Conforme au règlement I.S.S.F.(Voir règle ISSF RT, pistolet à air comprimé 10 mètres)
- ◆ Le pistolet 5 coups (poids de détente à 500 grammes minimum).

1.6.5 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

- ◆ Temps de préparation 3 minutes.
- Les cibles sont de face.
- Le tir à sec est autorisé.
- ◆ Commandements de tir : (phase « passe vitesse du 25 mètres, Voir règle ISSF RT, Pistolet, article 8.7.6.4)
- Chargez
- 45 secondes
- « ATTENTION » les cibles sont effacées et vont apparaître au maximum 7 secondes après.
- Déchargez
- Résultats

1.2 EPREUVES SUR BLOC RESSORT

But : Le tir sur bloc ressort doit permettre aux poussins de tirer, avec le plus de confort possible, dans une position

se rapprochant le plus de celle du carabinier et du pistolier, dans un souci de travailler correctement la visée et le lâcher.

1.2.1 CATEGORIES D'AGE

◆ Poussins filles et garçons.

1.2.2 TEMPS DE TIR

◆ 10 minutes de préparation et d'essais « STOP » (annonce des 30 dernières secondes)

◆ 40 minutes de match (tous types de cibles)

1.3 EPREUVES AVEC SUPPORT A ASSISTANCE MODULABLE

But : Permettre à l'athlète de n'avoir à porter qu'une partie du poids de l'arme.

1.3.1 CATEGORIES D'AGE

◆ Benjamins filles et garçons.

1.3.2 TEMPS DE TIR

◆ 10 minutes de préparation et d'essais « STOP » (annonce des 30 dernières secondes)

1.4 EPREUVES DEBOUT SANS APPUI

1.4.1 CATEGORIES D'AGE

◆ Minimales filles et garçons

1.4.2 TEMPS DE TIR

◆ 10 minutes de préparation et d'essais « STOP » (annonce des 30 dernières secondes)

◆ 50 minutes de match (cibles électroniques) ou 60 minutes de match (cibles « papier »)

1.7 PISTOLET VITESSE 5 CIBLES BASCULANTES

But: Découverte des tirs de vitesse et apprentissage du geste technique spécifique de la V.O.

1.7.1 CATEGORIES D'AGE

◆ Minimales filles et garçons

1.7.2 CIBLES

◆ Le diamètre du visuel de couleur noire est de 59,5mm

◆ Le diamètre de l'ouverture (trou) est de 50mm

◆ Les cibles peuvent être utilisées avec un dispositif de chronométrage et de verrouillage électronique (avec une lampe de signalisation) qui bloque les cibles avant « TIR » et après « STOP ».

1.7.3 TEMPS DE TIR

◆ Temps d'installation 5min.

◆ Temps de Préparation 3min. (Des cibles papier Pistolet 10m doivent être mises en place avant la compétition pour que les athlètes puissent régler leurs appareils de visée, aucun tir).

◆ 1 série de 5 coups d'essais avant le début du match en 10s

◆ le match consiste en 30 coups de compétition tirés en 6 séries de 5 coups chacune en 10s.

1.7.5 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

◆ Avant chaque série, l'athlète doit abaisser son bras à 45°,

◆ Application du règlement I.S.S.F (Voir règle ISSF RT, Pistolet à air 10 mètres 5 coups, articles 8.20.2.1 à 8.20.2.6)

◆ Déroulement de la compétition :

– Quand le commandement « CHARGEZ » est donné, l'athlète doit se préparer dans le temps de 45 s.

– Quand le temps de 45 secondes est passé, l'athlète prend la position d'attente avec le bras à 45° et le juge-arbitre annonce :

☒ Cibles sans contrôle électronique :

« ATTENTION » (le temps sera contrôlé au chronomètre) Le commandement « TIR » est le signal de début de tir.

« TIR » sera annoncé 7s après « ATTENTION »

Après 10 secondes « STOP » Les tirs après « STOP » sont comptés zéro.

☒ Cibles avec contrôle électronique :

« ATTENTION » La lumière rouge s'allume et bloque les cibles.

« TIR » sera annoncé 7s après « ATTENTION » Au commandement « TIR », la lumière rouge s'éteint et donne le signal du tir (les cibles sont débloquées).

Après 10 secondes La lumière rouge s'allume et bloque les cibles.