



**REGLES DU TIR
AUX ARMES REGLEMENTAIRES
ARMES D'EPAULE ET ARMES DE POING**

ÉDITION 2004

SOMMAIRE.

1. GENERALITES ET EPREUVES	1
2. SECURITE.....	2
2.1. Généralités.....	2
2.2. Auto discipline.....	2
2.3. Danger.....	2
2.4. Saisie du matériel.....	2
2.5. Manipulation des armes.....	2
2.6. Arrêt du tir.....	2
2.7. Commandements.....	2
2.8. Protection de l'ouïe.....	2
2.9. Protection des yeux.....	2
3. EQUIPEMENTS ET MUNITIONS.....	3
3.1. Généralités.....	3
3.2. Règles communes à toutes les armes réglementaires postérieures à 1886.....	3
3.3. Caractéristiques des armes.....	3
3.4. Règles concernant l'habillement.....	4
3.5. Accessoires.....	4
4. OFFICIELS DE LA COMPETITION.....	4
4.1. Juge-arbitre principal.....	4
4.2. Juge-arbitre de pas de tir.....	4
4.3. Juges-arbitres de tranchée et de cibles (cibles carton).....	4
4.4. Jury aux cibles.....	4
5. DEFINITIONS ET REGLEMENTS DES EPREUVES.....	5
5.1. Positions de tir.....	5
5.2. Règles de compétition.....	5
5.3. Interruptions.....	6
5.4. Infractions et règles de conduite.....	6
6. INCIDENTS (MAUVAIS FONCTIONNEMENTS).....	7
6.1. Défaut d'arme.....	7
7. REGLES DE CONDUITE.....	7
7.1. Généralités.....	7
7.2. Tireur.....	7
7.3. Coaching durant la compétition.....	7
7.4. Pénalités pour infraction au règlement.....	8
8. CONTROLE DES ARMES ET EQUIPEMENTS.....	9
8.1. Instruments de contrôle.....	9
8.2. Présentation du matériel.....	9
8.3. Horaire et lieu.....	9
8.4. Jury.....	9
8.5. Inscription.....	9
8.6. Marquage.....	9
8.7. Modification.....	9
8.8. Second contrôle.....	9
8.9. Durée d'approbation.....	9
9. COMPTAGE DES POINTS.....	9
9.1. Généralités.....	9
9.2. Comptage des points (200m).....	9
10. BARRAGES.....	10
10.1. Barrages individuels.....	10
11. RECLAMATIONS ET APPELS.....	10
11.1. Caution.....	10
11.2. Réclamations verbales.....	10
11.3. Réclamations écrites.....	10
11.4. Réclamations au sujet du score.....	10
11.5. Appels.....	10

Fédération Française de Tir 38 Rue Brunel 75017 PARIS Tél. : +33 (0)1 58 05 45 45 Fax : +33 (0)1 55 37 99 93

Vous pouvez consulter la dernière version de ce document sur le site de la Fédération Française de Tir : <http://www.fftir.asso.fr>

Note: Quand des figures ou des tableaux comportent une information spécifique, celle-ci a la même valeur qu'une règle numérotée.

I. GENERALITES ET EPREUVES

Ce règlement s'applique à toutes les épreuves de la Discipline « Tir aux Armes Règlementaires » utilisant des armes à cartouches métalliques.

Chacun des participants et officiels doit être familiarisé avec ce règlement et doit s'assurer qu'il est respecté.

Lorsqu'une règle concerne les tireurs droitiers, l'inverse de cette règle s'applique aux tireurs gauchers.

Epreuve fusil : Distance : 200 mètres

25 cartouches, position « couché » sans appui sur cible C 200

(Tolérance pour tirer à 100 mètres sur cibles C50 lors de compétitions organisées dans des régions ne possédant pas de stand à 200m)

5 coups d'essais (5 mn)

10 coups (en 2 approvisionnements de 5 cartouches) en précision (10 mn)

10 coups (en 2 approvisionnements de 5 cartouches) en vitesse (3 mn à répétition, 1 mn FSA)

3 classements :

a) Armes à répétition manuelle, version d'origine, 1^{ère} et 5^{ème} catégorie

b) Armes semi-automatiques, version d'origine, 1^{ère}, 4^{ème} et 5^{ème} catégorie

c) Armes à répétition & semi-automatiques modifiées réglementairement ayant fait l'objet d'un agrément (visée, crosse, optique.....)

Epreuve carabine 22 LR – Distance 50 mètres (carabines d'entraînement réglementaires)

25 cartouches, positions « couché » et « debout » sur cible C50

5 coups d'essais en position « couché » (5 mn)

10 coups en précision en position « couché » (10 mn)

10 coups en vitesse en position « debout » (5 mn)

Epreuve pistolet & revolver confondus : Distance 25 mètres

Armes de poing en version standard, organe de visée fixes et ouverts, calibre réglementaire compris entre 7,62 et 11,60 mm (ex. : 7,5mm, 9mm para., 38 spécial et 45 ACP)

5 coups d'essais à 25 mètres, 1 main à bras franc sur C50 (5mn).

10 coups (2 approvisionnements de 5 cartouches) en précision, 1 main à bras franc (10 mn) sur C50

10 coups en vitesse sur gongs métalliques (format 20 cm x 20 cm) à 2 mains en séries de 5 cartouches de 30 secondes chacune.

Le présent règlement évoluera dans le temps selon l'usage

Les armes, les calibres utilisés ainsi que les modifications d'arme autorisées feront l'objet d'un agrément par la commission technique

(voir liste en annexe)

2. SECURITE**LA SÉCURITÉ EST DE LA PLUS HAUTE IMPORTANCE.****2.1. Généralités.**

Le règlement technique ne prévoit que les exigences de sécurité particulières formulées par la FFTir pour être appliquées au cours des compétitions.

La sécurité d'un stand de tir dépend dans une large mesure des conditions locales et le Comité d'organisation peut, le cas échéant, établir des règles de sécurité supplémentaires.

Le Comité d'organisation, qui est responsable de la sécurité, doit connaître les principes de sécurité des stands et adopter les mesures nécessaires à leur application.

Les tireurs doivent être informés de toutes les règles particulières.

2.2. Auto discipline.

La sécurité des tireurs, des juges-arbitres et des spectateurs exige une surveillance attentive et constante du maniement des armes et des précautions dans les déplacements à l'intérieur du stand.

Une auto discipline est nécessaire de la part de tous, sinon il incombe aux juges-arbitres de pas de tir de faire preuve d'autorité et aux tireurs de les assister dans cette action.

2.3. Danger.

Pour garantir la sécurité, un membre du jury ou un juge-arbitre peut faire cesser le tir à tout moment.

Les tireurs sont tenus de signaler aux juges-arbitres de pas de tir ou aux membres du jury toute situation qui peut être dangereuse ou causer un accident.

2.4. Saisie du matériel.

Un juge-arbitre du contrôle des armes ou du stand ou un membre du jury peut se saisir du matériel d'un tireur (y compris son arme) sans sa permission, mais en sa présence.

L'action pourra être immédiate si la sécurité est en cause.

2.5. Manipulation des armes.

La sécurité impose que les armes soient toujours manipulées avec le maximum de précautions.

Durant la compétition, les armes ne doivent pas être retirées du pas de tir sans l'autorisation d'un officiel du stand.

2.5.1.

Au poste de tir, l'arme doit toujours être orientée dans une direction sûre.

En dehors des périodes de tir, toutes les armes doivent être déchargées, barillet basculé ou chargeur retiré et culasse ou mécanisme ouvert.

Il ne faut pas fermer le mécanisme, la culasse ou le dispositif de chargement avant que le canon de l'arme ne soit dirigé dans une direction sûre vers la cible ou la butte de tir.

2.5.2.

Avant de quitter son poste de tir, le tireur doit s'assurer que le mécanisme est ouvert et qu'il n'y a pas de cartouche dans la chambre. Ceci doit être vérifié par l'arbitre. Si le tireur range son arme ou quitte le poste de tir sans autorisation de l'arbitre, il peut être disqualifié.

2.5.3.

Les tirs à sec et exercices de visée ne sont permis qu'avec l'autorisation de l'arbitre et seulement sur le pas de tir ou dans une zone prévue à cet effet.

Il est interdit de toucher aux armes lorsque des personnes sont en avant de la ligne de tir.

7.2.5.3.1. Tir à sec

Le tir à sec consiste à faire fonctionner le mécanisme de détente d'une arme à feu déchargée.

2.5.4.

Les armes ne peuvent être chargées qu'au poste de tir et qu'après le commandement "CHARGEZ" et le tir ne peut commencer qu'après le commandement "TIREZ".

A tout autre moment, les armes doivent être déchargées.

Si un tireur charge son arme avant le commandement "CHARGEZ" ou tire avant le commandement "TIREZ" ou après le commandement "STOP" il peut être disqualifié.

2.5.5.

Pendant la compétition, l'arme ne peut être posée et lâchée que si elle est déchargée, barillet basculé ou chargeur retiré et culasse ou mécanisme ouvert.

2.6. Arrêt du tir

Lorsque le commandement "STOP" et "DÉCHARGEZ" sont donnés, le tir doit cesser immédiatement, et les tireurs doivent décharger leur arme et s'assurer qu'elle est en sécurité.

Le tir ne peut reprendre que lorsque le signal ou le commandement "TIR" est redonné.

2.7. Commandements

Le juge-arbitre de pas de tir (ou autre responsable approprié) est chargé de donner les commandements:

"CHARGEZ" "TIREZ" "STOP" "DÉCHARGEZ"

et autres commandements nécessaires.

Il doit également s'assurer que ceux-ci sont correctement exécutés et que les armes sont manipulées en sécurité.

2.8. Protection de l'ouïe

Les tireurs et toutes personnes présentes au pas de tir, doivent impérativement porter un appareil de protection de l'ouïe.

Pour les tireurs, cet appareil ne doit posséder ni de système de transmission ni de réception.

2.9. Protection des yeux

Les tireurs et toutes personnes présentes au pas de tir, doivent impérativement porter des lunettes en verre incassable ou une protection similaire pour les yeux.

3. EQUIPEMENTS ET MUNITIONS**3.1. Généralités****3.1.1. Matériel ISSF**

Tout le matériel ISSF (armes, dispositifs, équipements, accessoires, vêtements, etc.) qui est contraire à l'esprit des règles TAR, est interdit. Le tireur est responsable de la présentation de son arme et de ses munitions au contrôle pour leur homologation, avant la compétition. Le jury peut, à tout moment, examiner le matériel d'un tireur.

3.1.2. Indicateurs de vent.

Les indicateurs de vent personnels sont interdits.

3.1.3. Equipements sonores

Seuls les appareils antibruit doivent être utilisés par les tireurs pendant le tir.

Les radios, magnétophones ou autres émetteurs de sons et systèmes de communication leur sont interdits durant les compétitions et les entraînements officiels

3.1.4. Téléphones portables

Dans la zone de compétition, l'usage par les compétiteurs ou les personnes présentes de téléphones portables, de radios mobiles ou autres appareils similaires est interdit. Les téléphones portables doivent être éteints.

3.1.5. Fumeurs

Il est interdit de fumer sur le stand et dans la zone des spectateurs.

3.1.6. Flash.

L'usage du flash des appareils photographiques est interdit.

3.2. Règles communes à toutes les armes réglementaires postérieures à 1886.**3.2.1. Crosses.****Armes d'épaule :**

Les crosses, fût, plaque de couche, etc..... doivent être conformes à l'origine. Toutefois, des sabots de crosse du modèle réglementaire sont autorisés (Exemple : Sabot de caoutchouc types 1 et 2 pour les armes réglementaires Françaises Mas 36, Mas 49/51 et Mas 49/56).

Armes de poing :

La crosse ou toute partie quelconque du pistolet ou du revolver ne peut être prolongée ou constituer un appui quelconque au delà de la main.

Le poignet doit rester visiblement libre de tout support quand l'arme est en position normale de tir.

Les crosses réglables ou l'appui-paume ne sont pas autorisés.

Les plaquettes de crosse ou la crosse doivent être d'un modèle standard n'ayant subi aucune modification.

3.2.2. Canon.

Le canon doit être de version standard au même profil, longueur et diamètre extérieur d'origine.

Le tenon porte baïonnette supprimé parfois sur certaines armes pour des raisons de législation n'est pas un critère de non conformité.

A l'intérieur du canon, tout usinage ou tout dispositif autre que le chambrage visant à modifier les rayures pour le projectile et l'évent de prise des gaz pour les armes semi-automatiques (FSA) sont interdits.

L'emploi d'un compensateur de recul et d'un frein de bouche n'est autorisé que dans sa définition réglementaire (cache flammes d'origine).

3.2.3. Appareils de visée

1. Seuls les appareils de visée d'origine, ouverts pour les armes de poing sans enveloppe de protection sur la hausse ou le guidon et, ouverts ou fermés pour les armes d'épaule sont autorisés.
2. Dans la catégorie « Armes d'épaule modifiées » les dioptrés améliorés sont autorisés à condition d'être d'un modèle réglementaire (Exemple : œilleton « National Match » pour Garand et M14....) ou d'une spécification réglementaire ou leur réplique conforme (œilleton pour Mas49/56 modèle « M.S.E.3 modifié Saint Etienne).
3. Les lunettes de visée ou dispositifs optiques d'un modèle réglementaire avec leur montage d'origine sont autorisés dans la catégorie « Armes modifiées ».
4. Aucune lentille correctrice ni filtre de lumière, ni cache œil ne peuvent être ni utilisés ni fixés sur l'arme ou la hausse.

3.2.4. Détonnes

Aucun sabot de détente n'est autorisé.

Les poids de détonnes sont établis comme suit ::

- Fusils, carabines à verrou et carabines d'entraînement en calibre 22LR, le poids minimum est de 1,5Kg.
- Armes semi-automatiques (FSA), le poids minimum est de 2Kg.
- Armes de poing, le poids minimum est de 1,360Kg

3.2.5. Bretelle de tir

Les bretelles de tir ISSF sont interdites.

L'usage de la bretelle est autorisé sous réserve qu'il s'agisse d'un modèle réglementaire (bretelle de transport) ou d'une réplique conforme (cuir ou toile selon le cas).

3.2.6. Gant de tir

Les gants de tir ISSF sont interdits.

L'utilisation de gants civils souples est autorisée.

3.3. Caractéristiques des armes.

Toute arme réglementaire postérieure à 1886, qu'elle soit du type à verrou ou semi-automatique, dans son aspect d'origine ou modifié selon les prescriptions réglementaires ou législatives (suppression du tenon porte-baïonnette, hausse bloquée à 300m pour les armes d'épaule) est autorisée, en respectant les principales caractéristiques d'origine définies ci-dessous.

a) Calibre de l'arme :

- Soit en calibre d'origine (classé en 1^{ère} catégorie) le plus souvent (Exemple : 5,56mm, 7,62x51, 30.06, 8x57, etc....)compris toujours entre 4,85 et 8,2mm y compris le calibre à percussion annulaire 22LR (5,56mm).
- Soit en calibre civil (classé en 5^{ème} catégorie) obtenu par recanonage (au profil extérieur d'origine) ou par rechambrage.
- Soit en calibre d'origine (classé en 1^{ère} catégorie) à percussion centrale uniquement pour les armes de poing, d'un calibre compris entre 7,5mm et 11,60mm.

- b) Munitions :
- Soit manufacturées.
 - Soit rechargées.

Les munitions de type incendiaires, explosives, perforantes, traçantes, etc..... sont interdites. Une liste des armes et calibres utilisables ainsi que les modifications d'armes possibles feront l'objet d'un agrément par la commission technique. Cette liste est publiée en annexe.

3.4. Règles concernant l'habillement

L'usage de tout dispositif spécial, accessoire ou vêtement qui soutient ou immobilise à l'excès les jambes, le corps ou les bras est interdit afin d'éviter que les qualités d'adresse du tireur ne soient améliorées artificiellement par un vêtement spécial.

Tout article vestimentaire ISSF ou s'y rapprochant ou toute autre tenue similaire sont interdits.

Seule une tenue simple, correcte et sans dispositif d'aide artificielle est autorisée

3.5. Accessoires

3.5.1. Télescopes de repérage

L'utilisation d'un télescope non monté sur l'arme pour le repérage des impacts est autorisé uniquement lors des essais.

3.5.2. Tapis de tir

L'utilisation de tapis de tir personnels de 200cm x 80cm x 1cm ou encore pour le positionnement des coudes de 75cm x 50cm x 1cm est tolérée dans la mesure où ceux-ci ne sont pas fournis.

3.5.3. Lunettes

Seul l'usage de lunettes de vue correctrices ou de protection en verre incassable est autorisé. Ceci exclue les filtres, iris, cache-œil et lunettes à verre unique.

4. OFFICIELS DE LA COMPETITION

4.1. Juge-arbitre principal

Un juge arbitre principal doit être nommé par pas de tir spécifique et pour chaque épreuve. Il doit assumer les responsabilités suivantes.

- ⇒ Direction des arbitres et personnels du stand.
- ⇒ Bon déroulement des épreuves.
- ⇒ Commandements quand ceux-ci sont centralisés.
- ⇒ Participation à la répartition des postes de tir.
- ⇒ Mise en action du personnel et du matériel nécessaires au fonctionnement normal des installations et à leur éventuel dépannage rapide.
- ⇒ Décision sur toute irrégularité que les autres juges-arbitres ne peuvent résoudre.
- ⇒ Coopération de l'ensemble des personnels du stand avec le jury.

4.2. Juge-arbitre de pas de tir

Un juge-arbitre de pas de tir doit être nommé pour chaque groupe de 5 à 10 postes de tir. Ses responsabilités sont les suivantes :

- ⇒ Sur les postes dont il a la charge, bon déroulement des épreuves sous la direction du juge-arbitre principal et en coopération avec le jury en toutes circonstances.
- ⇒ Appel des tireurs aux postes de tir.
- ⇒ Vérification de la conformité des noms et numéros de dossard avec la liste de départ, le registre de stand et le tableau d'affichage. Si possible, ces opérations doivent être terminées avant le début de préparation.
- ⇒ Vérification de l'approbation des armes, équipements et accessoires.
- ⇒ Contrôle des positions de tir en signalant toute irrégularité au jury.
- ⇒ Commandements prévus ou nécessaires.
- ⇒ Enregistrement précis des tirs par le greffier (cibles papier)
- ⇒ Bon fonctionnement des cibles.
- ⇒ Recevoir les réclamations et les transmettre au Jury.
- ⇒ Inscription de toutes irrégularités, perturbations, pénalités, coups manqués, incidents de fonctionnement, temps supplémentaires, répétitions de coups ou de séries, sur le formulaire d'incident, le registre de stand, la cible ou éventuellement sur le petit tableau d'affichage.

4.3. Juges-arbitres de tranchée et de cibles (cibles carton)

4.3.1.

Le nombre de juges-arbitres de tranchée doit correspondre à celui des juges-arbitres de pas de tir. Dans la tranchée, ils sont responsables du changement rapide des cibles du groupe qui leur est assigné, du décompte des points, du marquage (paletage) et de la montée des cibles pour le coup suivant du tireur.

4.3.2.

S'il n'est pas possible de localiser sur une cible l'impact du coup tiré, c'est au juge-arbitre de tranchée qu'il appartient de déterminer si cet impact figure sur une cible voisine et, en consultation avec le jury et le juge-arbitre de pas de tir, de clarifier la situation.

4.4. Jury aux cibles

4.4.1.

Pour les épreuves 25m sur cibles en carton, un membre du Jury de classement et/ou du jury pistolet doit être désigné pour chaque section ou groupe de 5 à 10 cibles (c'est à dire 1 par juge-arbitre de cible). Il doit accompagner le juge arbitre de cible sur la ligne des cibles.

4.4.2.

Le membre du jury aux cibles doit vérifier que les cibles sont inspectées avant pointage pour vérifier, le nombre de coups, les coups à jauger, etc.. Les cas douteux doivent être résolus avant le début du pointage.

4.4.3.

Les décisions sur les cas douteux doivent être données simultanément par les 2 membres du jury et l'arbitre de cibles. Le membre du jury de classement doit agir comme président et utiliser la jauge si nécessaire.

4.4.4.

Le membre du jury aux cibles doit s'assurer que les résultats sont inscrits correctement par le second greffier sur la ligne de tir et les décisions du jury notées convenablement et certifiées sur la feuille de score.

4.4.5.

Le membre du jury aux cibles doit s'assurer que les cibles ne sont pas bouchées, ni les coups indiqués par les disques avant que les cas douteux ne soient résolus et le score enregistré correctement par le second greffier.

4.4.6.

Le membre du jury aux gongs pour le tir de vitesse à l'arme de poing doit s'assurer qu'après avoir annoncé les gongs touchés, le score a bien été enregistré par le second greffier et que les gongs ont bien été repeints pour la série suivante.

5. DEFINITIONS ET REGLEMENTS DES EPREUVES

5.1. Positions de tir.

5.1.1. Position Carabine "Couché"

⇒ Le tireur peut s'étendre sur le sol nu du poste de tir ou sur le tapis de tir.
⇒ Il peut également utiliser un tapis pour y reposer ses coudes.
⇒ Le corps est étendu sur le poste de tir avec la tête tournée vers les cibles.
⇒ La carabine doit être soutenue par les deux mains et une épaule seulement.
⇒ Pendant la visée, la joue peut être placée contre la crosse de la carabine.
⇒ La carabine ne doit toucher ou reposer contre aucun autre point ou objet.
⇒ Les deux avant-bras ainsi que les manches du vêtement en avant des coudes doivent être visiblement détachés du sol.
⇒ L'usage du bipied sur les F.S.A. est interdit.

5.1.2. Position Carabine "Debout"

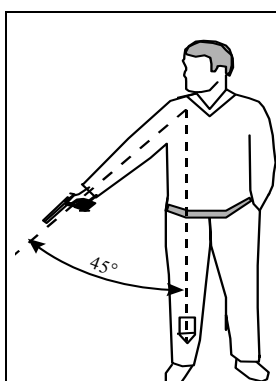
⇒ Le tireur doit être debout, librement, les 2 pieds sur le sol du poste de tir ou sur le tapis de sol sans aucun autre appui.
⇒ L'arme doit être tenue avec les deux mains et l'épaule (haut de poitrine droit) ou le haut du bras proche de l'épaule, la joue et la partie de la poitrine proche de l'épaule droite.
⇒ La partie supérieure du bras gauche et le coude peuvent s'appuyer sur le thorax ou la hanche.
⇒ La carabine ne doit toucher ou reposer contre aucun autre point ou objet.

5.1.3. Position Arme de poing "Debout"

⇒ Le tireur doit se tenir debout, sans appui, dans les limites du poste de tir.
⇒ L'arme doit être tenue à une ou deux mains selon la partie de l'épreuve.
⇒ Le poignet doit être visiblement libre de tout support.

5.1.4. Direction de l'arme

Avant et pendant la série (y compris en chargeant, en essayant ou en fermant un pistolet ou un revolver) l'arme doit toujours être maintenue dirigée à l'intérieur des limites de la butte de tir.



5.1.5. Position "PRÊT"

Dans l'épreuve vitesse à 25m (gongs métalliques) les séries doivent commencer à partir de la position : "PRÊT"

Dans la position "PRÊT", les bras du tireur doivent être abaissés à un **angle maximum de 45°** de la verticale. L'arme ne doit pas être dirigée en arrière de la ligne de tir.

Les bras doivent rester **immobiles** dans cette position en attendant le commandement « TIREZ ».

5.1.6. Mauvaise position du bras

Dans l'épreuve vitesse, si le tireur lève son arme prématurément ou s'il ne l'abaisse pas suffisamment, il recevra un avertissement d'un membre du jury et sa série sera répétée.

Si la faute se répète au cours de la même passe de 5 gongs, la même procédure sera appliquée et le tireur sera pénalisé de **2 points**.

En cas de troisième infraction à cette règle, le tireur sera disqualifié.

5.2. Règles de compétition

5.2.1. Période de préparation

- ⇒ Le tireur pour se préparer dispose, avant le début de la compétition, de **5 minutes pour la partie précision des épreuves se tirant à l'arme d'épaule** et de **3 minutes pour celle se tirant à l'arme de poing**. Pendant ce temps, la cible d'essai doit être apparente.
- ⇒ L'arbitre principal permet aux tireurs de placer leur équipement au poste de tir avant le début de la période de préparation si la série précédente est terminée. L'arbitre principal annonce quand la série précédente est terminée.
- ⇒ Le jury et les juges arbitres doivent terminer les vérifications pré-compétition avant le début de la période de préparation.
- ⇒ Ensuite, le commandement "**DÉBUT DE PRÉPARATION**" est donné.
- ⇒ Avant et pendant la période de préparation, les tireurs en place au poste de tir peuvent manier leurs armes, tirer à sec et effectuer des exercices de tenue et de visée.

5.2.2. Règles spécifiques pour les épreuves Arme d'épaule

Avant la partie précision, le tireur dispose d'une série d'essais de 5 coups en 5mn.

7.5.2.2.1. Partie précision

- ⇒ Après annonce de la série, le commandement "**CHARGEZ**" est donné.
- ⇒ Les tireurs doivent se préparer dans le temps de **1 minute** pour le nombre de cartouches prévu.
- ⇒ Le chargeur ne peut être approvisionné qu'avec 5 cartouches maximum. Le tireur peut disposer de deux chargeurs.
- ⇒ Le tir commence au commandement « **TIREZ** ».
- ⇒ Le tir doit cesser au commandement "**STOP**".

7.5.2.2.2. Partie vitesse (position « couché » à 200m et « debout » à 50m)

Elle comprend 1 série de 10 coups à 200m à tirer en 3mn avec les armes à répétition manuelle et en 1mn avec les F.S.A. et, 1 série de 10 coups à 50m à tirer en 5mn avec les carabines d'entraînement 22LR.

- ⇒ Après annonce de la série, le commandement "**CHARGEZ**" est donné.
- ⇒ Le chargeur ne peut être approvisionné qu'avec 5 cartouches maximum. Le tireur peut disposer de deux chargeurs.

7.5.2.2.2.1.

"Pour la série vitesse" "CHARGEZ"	La série doit être annoncée . Les tireurs doivent se préparer en 1 minute
-----------------------------------	--

7.5.2.2.2.2.

Quand le temps de 1 minute est passé, le juge-arbitre annonce

"ATTENTION"	Après environ 7 secondes, le juge-arbitre annonce « TIREZ ». A la fin du temps de tir prévu, le juge-arbitre annonce « STOP »
-------------	---

5.2.3. Règles spécifiques pour l'épreuve Arme de poing

Avant la partie précision, le tireur dispose d'une série d'essais de 5 coups en 5mn.

7.5.2.3.1. Partie précision

- ⇒ Après annonce de la série, le commandement "**CHARGEZ**" est donné.
- ⇒ Les tireurs doivent se préparer dans le temps de **1 minute** pour le nombre de cartouches prévu.
- ⇒ Le chargeur ou le barillet ne peuvent être approvisionnés qu'avec 5 cartouches maximum.
- ⇒ Le tireur peut disposer de deux chargeurs ou de speed loaders.
- ⇒ Le tir commence au commandement « **TIREZ** ».
- ⇒ Le tir doit cesser au commandement "**STOP**".

7.5.2.3.2. Partie vitesse (gongs)

Elle comprend 2 séries de 5 gongs à tirer en 30 secondes chacune.

- ⇒ Après annonce de la série, le commandement "**CHARGEZ**" est donné.
- ⇒ Le chargeur ou le barillet ne peuvent être approvisionnés qu'avec 5 cartouches maximum.

7.5.2.3.2.1.

"1 ^{ère} ... série vitesse" "CHARGEZ"	La série doit être annoncée . Les tireurs doivent se préparer en 1 minute
--	--

7.5.2.3.2.2.

Quand le temps de 1 minute est passé, le juge-arbitre annonce

"ATTENTION"	Les 5 gongs suspendus ou basculants sont placés à 25m et l'impact de la balle doit être identifiable par les arbitres. Après environ 7 secondes, le juge-arbitre annonce « TIREZ ». A la fin du temps de tir de 30 secondes, le juge-arbitre annonce « STOP »
-------------	---

7.5.2.3.2.3.

Avant le début de la série, le tireur doit abaisser son arme et prendre la position "**PRÊT**".

Les bras doivent être **immobiles** avant le commandement « **TIREZ** ».

7.5.2.3.2.4.

Pendant la série le pistolet ne doit pas reposer sur la table de tir.

7.5.2.3.2.5.

La série commence au commandement "**TIREZ**" et chaque coup tiré ensuite et ce, avant le commandement « **STOP** » doit être compté dans la compétition.

5.2.4. Coups d'essai

Les coups d'essai (limités à 5mn) doivent être tirés avant le début de l'épreuve. Dans toutes les épreuves, aucun essai n'est accordé avant les séries « Vitesse ».

5.2.5. Coups hors temps officiel

- ⇒ Coup tiré **avant** = pénalité de 2 points sur la cible de compétition.
- ⇒ Coup(s) **non** tiré = "manqué" sur la cible de compétition.
- ⇒ Coup(s) tiré **après** = "manqué" sur la cible de compétition à moins que le jury ou le juge-arbitre n'aient accordé un temps supplémentaire. Si le coup en retard ne peut pas être identifié, ce tir est annulé par déduction de la plus haute valeur sur cette cible.

5.3. Interruptions

5.3.1. Temps supplémentaire

Lorsqu'un tireur doit cesser son tir pendant **plus de 3 minutes** sans qu'il n'y ait faute de sa part, il peut demander un temps supplémentaire égal à la somme du temps perdu ou égal au temps perdu **plus 1 minute**, s'il s'agit des dernières minutes de compétition.

5.3.2. Essais supplémentaires.

En cas d'interruption due à une cause matérielle admissible au tireur, le Jury peut autoriser une nouvelle série de 5 minutes d'essais.

5.4. Infractions et règles de conduite

Le Jury a le droit d'examiner les armes, l'équipement, les positions des tireurs à tout moment et même pendant la compétition. Pendant la compétition, l'approche ne doit pas être faite pendant le tir d'un coup. Cependant, une action immédiate doit être entreprise si la sécurité est en jeu.

5.4.1. Généralités

7.5.4.1.1. Arme non contrôlée.

Un tireur qui commence la compétition avec une arme ou un équipement non contrôlé doit être pénalisé d'une déduction de 2 points dans la 1^{ère} série.

Il n'est pas autorisé à continuer tant que sa carabine ou son équipement n'a pas été approuvé par le contrôle des armes et équipements.

Il ne peut reprendre les tirs qu'au moment déterminé par le jury et ne doit pas se voir accorder de temps ou de coups d'essai supplémentaires.



7.5.4.1.2. Modification d'une arme.

Un tireur qui - avant ou au cours de la compétition - modifie son arme ou son équipement déjà contrôlés de façon contraire aux règles peut être disqualifié.

7.5.4.1.3. Retard d'un tireur

Un tireur qui se présente en retard pour une compétition peut participer mais sans temps supplémentaire sauf s'il peut être prouvé que son retard est du à des circonstances indépendantes de sa volonté.

Dans ce dernier cas, le jury doit (quand cela est possible sans perturber l'ensemble du programme de tir) accorder un temps supplémentaire de tir et déterminer quand et à quel poste le tireur peut compenser le temps perdu.

7.5.4.1.4. Pénalités

Toutes les pénalités, déductions, allocations de temps, etc. doivent être clairement et distinctement notées par le jury et / ou le juge-arbitre sur la cible, la feuille de match, le procès-verbal du greffier et le tableau de résultats afin d'aider la commission de classement.

5.4.2. Tirs en excédent dans une épreuve ou une position.

⇒ Si dans une épreuve ou une position un tireur tire plus de coups qu'il n'en est prévu au programme, chaque coup tiré en trop doit être annulé.

⇒ Si le coup ne peut être identifié, le meilleur coup doit être annulé.

⇒ Le tireur doit aussi être pénalisé de **2 points** pour **chacun** des coups excédentaires, à déduire du total de l'épreuve.

7.5.4.2.1. Coups d'essais en trop.

Si un tireur tire des essais au delà du temps imparti prévu au programme, il est pénalisé par la déduction de 2 points du total de son épreuve par coup tiré au delà du temps.

5.4.3. Tirs croisés

7.5.4.3.1.

Les tirs croisés doivent être comptés comme coups manqués.

7.5.4.3.2.

Un concurrent qui tire une balle d'essai dans la cible de compétition d'un autre tireur, doit être pénalisé d'une déduction de 2 points.

7.5.4.3.3. Tir croisé confirmé.

Si un tireur reçoit sur sa cible un impact provenant d'un tir croisé confirmé et qu'il est impossible de déterminer quel impact est le sien, il doit être crédité de la valeur du meilleur impact indéterminé.

7.5.4.3.4. Tir croisé non confirmé.

Si, sur la cible de compétition d'un tireur, il existe plus d'impacts qu'il n'en est prévu et s'il est impossible de confirmer que ces coups proviennent d'autres tireurs, les meilleurs de ces impacts seront annulés.

7.5.4.3.5. Contestation d'un impact.

Un tireur qui désire contester un impact sur sa propre cible doit avertir immédiatement le juge-arbitre du pas de tir.

1. Si celui-ci confirme que le tireur n'a pas tiré la balle(s) contestée, il doit faire figurer la déclaration sur le procès-verbal et le coup doit être annulé.

2. Si celui-ci ne peut confirmer, au-delà d'un doute raisonnable, que le tireur n'a pas tiré la balle(s) contestée, le coup(s) doit être compté au tireur.

7.5.4.3.6. Annulation d'un tir.

L'annulation d'un tir peut être justifiée par les raisons suivantes :

1. Le greffier confirme par son observation de la cible et du tireur que celui-ci n'a pas tiré la balle.

2. Un "coup manqué" est signalé par un autre tireur ou par le greffier à peu près au même moment en provenance d'un des 2 ou 3 postes voisins.

7.5.4.3.7. Déductions.

Les déductions de score doivent toujours s'effectuer dans les séries au cours desquelles a eu lieu l'infraction. S'il y a lieu de procéder à des déductions générales, elles devront être effectuées sur le total de l'épreuve.

6. INCIDENTS (MAUVAIS FONCTIONNEMENTS)

6.1. Défaut d'arme.

Si un tireur a un mauvais fonctionnement de son arme ou de ses munitions, il peut, avec la permission du jury, la réparer mais doit en tout état de cause terminer son tir dans le temps imparti.

6.1.1. Incidents admis en compétition.

⇒ Défaut de fonctionnement de la cartouche

⇒ Balle coincée dans le canon

⇒ Pas de fonctionnement de la détente bien que le mécanisme ait été actionné.

⇒ Défaut de fonctionnement de l'extracteur

7. REGLES DE CONDUITE

7.1. Généralités.

Grand bruit ou conversations à voix haute ne sont pas autorisés au voisinage ou au pas de tir.

Les officiels du stand, les membres du jury, les responsables d'équipe et les tireurs doivent limiter leurs conversations aux questions relatives à la compétition lorsqu'ils se trouvent près des compétiteurs.

Les officiels doivent également s'assurer que le bruit des spectateurs reste à un niveau minimum.

7.2. Tireur.

Le tireur doit se présenter, prêt à tirer, au poste de tir désigné et au moment voulu, muni d'un équipement contrôlé.

7.3. Coaching durant la compétition.

Quand le tireur se trouve sur la ligne de tir, tous les types de conseils sont interdits et le tireur ne peut parler qu'au jury ou aux juges-arbitres.

7.3.1.

Si un tireur désire parler à quelqu'un d'autre, il doit décharger son arme, la laisser en sécurité sur le pas de tir (si possible sur la tablette du pas de tir) et ne quitter ce dernier qu'après en avoir informé le juge-arbitre et sans déranger les autres tireurs.

7.3.2.

Si un tireur enfreint la règle concernant le coaching, un avertissement doit lui être donné la première fois.

En cas de récidive, il y a lieu de retirer 2 points du score du tireur, et le responsable de l'infraction doit s'éloigner du pas de tir.

**7.4. Pénalités pour infraction au règlement.**

Dans le cas d'infractions aux règles et aux instructions du Juge Arbitre ou du Jury, des pénalités peuvent être infligées – voire une disqualification – qui requièrent la majorité du Jury.

De même tout manquement aux règles de sportivité, volontaires ou dissimulées peut entraîner une disqualification.

8. CONTROLE DES ARMES ET EQUIPEMENTS**8.1. Instruments de contrôle.**

Le Comité d'organisation doit fournir les jauges et instruments pour le contrôle des armes et des équipements avant et pendant les compétitions.

8.2. Présentation du matériel.

Avant le début de la compétition, le bureau de contrôle des armes et équipements doit procéder à l'examen de chaque arme et équipement pour s'assurer qu'ils sont conformes aux règles du TAR.

Il incombe au tireur de présenter toutes armes et équipements, y compris tout équipement et / ou accessoire contestable, pour inspection et approbation.

8.3. Horaire et lieu.

Le Comité d'organisation doit faire connaître aux responsables d'équipe et aux tireurs dans un délai suffisant avant le début de la compétition, le lieu et le moment où le contrôle aura lieu.

8.4. Jury.

La commission de contrôle sera aidée et supervisée par un membre du jury.

8.5. Inscription.

La commission de contrôle doit mentionner le nom du tireur, ainsi que le nom du fabricant, le numéro de série et le calibre de chaque arme approuvée.

8.6. Marquage.

Toutes les armes et tous les équipements approuvés doivent être marqués par un sceau ou un autocollant. L'approbation doit aussi figurer sur une carte de contrôle.

8.7. Modification.

Après approbation, l'arme et l'équipement ne doivent à aucun moment être modifiés avant ou pendant la compétition d'une manière qui serait contraire aux règles du TAR.

8.8. Second contrôle.

Dans le cas de doute au sujet d'une modification, il faut renvoyer l'arme doit être contrôlée de nouveau ainsi que les équipements pour être approuvés.

8.9. Durée d'approbation.

L'approbation n'est valable que pour l'épreuve pour laquelle l'inspection a eu lieu.

9. COMPTAGE DES POINTS.**9.1. Généralités.**

Les coups n'atteignant pas les zones de la propre cible du tireur seront comptés manqués.

9.2. Comptage des points (200m)**9.2.1. Marquage des cibles dans la tranchée**

Dès que le marqueur en reçoit le signal, il doit indiquer la position du coup.

9.2.2. Indication des points**7.9.2.2.1.**

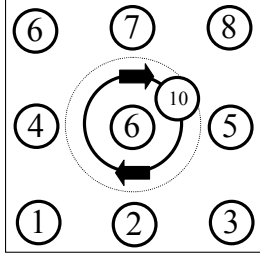
Dès que le marqueur (paletteur) dans la tranchée en reçoit le signal, il doit :

- 1) abaisser la cible.
- 2) couvrir le trou d'une pastille transparente et la recouvrir d'une pastille de couleur contrastante pour localiser le dernier coup.
- 3) remonter la cible.
- 4) montrer la valeur de l'impact par le système de paletage.

7.9.2.2.2. Signalisation.

A 200m, la valeur des coups est indiquée par une palette constituée par un disque circulaire mince de 200 à 250 mm de diamètre. Ce disque est peint en noir d'un côté et en blanc de l'autre, il est monté sur un manche fin normalement fixé sur le côté blanc entre 30 et 50 mm à droite du centre.

7.9.2.2.3. Indication de la valeur des points

	<ol style="list-style-type: none">1. La position du dernier impact doit être marquée.2. Les valeurs d'impact 1,2,3,4,5,6,7 et 8 doivent être indiquées en plaçant le disque face noire, sur le point approprié du porte-cible.3. Si l'impact est un 9, le disque face blanche doit être agité verticalement par deux fois devant le visuel de la cible.4. Si l'impact est un 10, le disque face blanche, doit être agité par deux fois en cercle dans le sens des aiguilles d'une montre autour du visuel.5. Un coup qui ne frappe pas la cible est signalé en agitant le disque face noire trois ou quatre fois transversalement devant la cible.6. Si l'impact se trouve sur le carton hors des zones numérotées, on le signale en indiquant d'abord coup manqué, puis la position de l'impact.
---	--

7.9.2.2.4.

La cible d'essai doit toujours être clairement marquée par une diagonale noire dans le coin supérieur droit.

Dans le cas de cibles manœuvrées en tranchée, la cible d'essai ne doit apparaître à aucun moment pendant que le tireur tire ses coups de compétition.

**10. BARRAGES****10.1. Barrages individuels.**

Les tireurs à égalité avec des scores parfaits, ne seront pas départagés.

7.10.1.1.1. Égalités de 1^{er} à 8^{ème}

Le classement sera déterminé par les règles suivantes appliquées successivement :

1. Le score le plus élevé de la série de 10 coups de la partie vitesse puis la série de 10 coups en précision.
2. Le nombre le plus élevé de 10, de 9, de 8...
3. Le nombre le plus élevé de "mouches".
4. Si l'égalité demeure, les concurrents seront placés au même rang.

7.10.1.1.2. Égalités à partir de 9^{ème}

Tous les tireurs à égalité de points, à partir de la 9^{ème} place seront classés à égalité en laissant le nombre approprié de places vacantes au-dessous avant d'inscrire la place suivante. Le classement se fera dans l'ordre alphabétique des noms de famille des concurrents.

11. RECLAMATIONS ET APPELS**11.1. Caution**

Réclamation: 15€ Appel : 30€

Cette somme est conservée par l'organisation si la réclamation ou l'appel ne sont pas retenus, sinon elle est rendue au plaignant

11.2. Réclamations verbales.

Tout tireur a le droit de mettre en cause immédiatement les conditions de la compétition, les décisions ou les mesures prises, en s'adressant à un officiel de la compétition, le juge-arbitre responsable du pas de tir ou un membre du Jury. L'objet de la réclamation peut être le suivant :

11.2.1.

Un tireur considère que les règles et règlement TAR ou le programme n'ont pas été respectés pendant la compétition.

11.2.2.

Un tireur n'est pas d'accord sur une décision ou une mesure prise par un officiel de la compétition, un juge-arbitre, un juge-arbitre responsable du pas de tir ou un membre du jury.

11.2.3.

Un tireur a été gêné ou dérangé par un autre tireur, un officiel, un spectateur, un membre des médias, une autre personne ou pour toute autre raison.

11.2.4.

Un tireur a dû interrompre son tir pendant un long moment à cause d'une défaillance du matériel, de l'éclaircissement d'irrégularités ou autre raison.

11.2.5.

Des irrégularités ont été commises en ce qui concerne les temps de tir, telles que temps de tir trop courts ou commandements hors des délais spécifiés.

11.2.6.

Les officiels de la compétition, les juges-arbitres de pas de tir et les membres du jury doivent tenir compte sur-le-champ des réclamations verbales. Ils peuvent redresser la situation immédiatement ou bien soumettre la réclamation au jury pour décision.

Dans des cas de ce genre, un juge-arbitre ou un membre du jury peut, si nécessaire, interrompre momentanément le tir.

11.3. Réclamations écrites.

Tout tireur en désaccord avec la mesure ou la décision prise après une réclamation verbale peut adresser une réclamation écrite au jury.

Une réclamation écrite peut être déposée sans réclamation verbale préalable.

Toute réclamation écrite doit être présentée moins de **30 minutes** après l'incident.

11.3.1.

Le CO doit fournir des imprimés de présentation des réclamations écrites.

11.3.2.

Les décisions concernant les réclamations écrites doivent être prises à la majorité du jury.

11.4. Réclamations au sujet du score.**11.4.1. Délais de réclamation..**

Toutes les réclamations concernant le score doivent être déposées dans les **20 minutes** suivant l'affichage des résultats au tableau principal. L'heure limite de réclamation devra figurer clairement sur ce tableau.

11.4.2. Cibles papier

1. Si un tireur considère qu'un coup sur cible en carton est mal compté ou enregistré, il peut réclamer sauf s'il s'agit d'une valeur **jaugée** qui est définitive et ne peut pas être remise en cause. La réclamation ne pourra donc concerner qu'un impact non jaugé ou une erreur d'enregistrement.
2. Quand la cible est comptée au bureau de classement, le tireur a le droit de voir l'impact contesté mais sans toucher la cible.
3. Les décisions du jury de classement sur la valeur ou le nombre de coups tirés sur une cible sont définitives et sans appel.

11.4.3. Gongs

Si un tireur considère qu'un coup sur un gong est mal compté ou enregistré, il peut réclamer. La réclamation ne pourra donc concerner qu'une erreur d'enregistrement.

11.5. Appels

En cas de désaccord avec une décision prise par le jury, il peut être fait appel auprès du jury d'appel. Un tel appel doit être présenté par écrit par le tireur dans un délai **d'une heure** suivant l'annonce de la décision du jury

Dans des circonstances particulières, le délai de présentation des appels peut être porté à 24 heures par décision du jury d'appel.

Une telle décision peut conduire à reporter la cérémonie de remise des médailles pour l'épreuve concernée.

11.5.1. Décision du jury d'appel.

La décision du jury d'appel est définitive.



Appareils de visée.....	3	Juges-arbitres de tranchée.....	4
Appels	9	Jury de classement.....	4,9
Arme non contrôlée.....	6	Lunettes.....	4
Arrêt du tir	2	Manipulation des armes	2
Auto discipline.....	2	Modification d'une arme.....	6
Barrages.....	9	Oreilles	2
Bretelle de tir.....	3	Pénalités	7
Caution	9	Portables	3
Coaching	7	Position "Couché".....	5
Commandements	2	Position "Debout"	5
Contrôle	8	Position Arme de poing Debout	5
Coups hors temps	6	Préparation	5
Danger	2	Réclamations	9
Déductions de score.....	7	Retard.....	6
Détentes.....	3	Saisie d'une arme.....	2
Equipements sonores.....	3	Sécurité.....	2
Flash.....	3	Tapis de tir.....	4
Fumeurs.....	3	Tir à sec.....	2
Gant de tir.....	3	Tir combiné.....	5,6
Incidents admis	7	Tireurs gauchers	1
Indicateurs de vent.....	3	Tirs croisés.....	7
Interruptions	6	Tirs en excédent	7
Juge arbitre principal.....	4	Yeux	2
Juge-arbitre de pas de tir.....	4		