



# LIVRET JUGE – ARBITRE F.F.Tir

## FORMATION

Unités de valeur du TRONC COMMUN

### 1 - ORGANISATION GÉNÉRALE DE L'ARBITRAGE

### 2 - UNITÉS DE VALEUR DU TRONC COMMUN

Mise à jour par Ghislaine Briez et Michel Panattoni, le **11/12/2007**.

#### Avant-propos

*« Quelque soit le sport pratiqué et l'échelon de la compétition, le juge-arbitre est le garant de l'intégrité sportive. Sa première qualité est bien entendu : l'impartialité. Son jugement sera incontesté s'il connaît parfaitement le règlement de la spécificité qu'il aura choisie. Sa présence est nécessaire pour faire respecter les règles par tous. Son attitude et son comportement seront toujours appréciés des compétiteurs s'il est en mesure d'expliquer pourquoi il prend telle ou telle décision.*

*Le juge-arbitre doit tout mettre en œuvre pour le respect des règlements, mais aussi pour que le compétiteur puisse donner le meilleur de lui-même. Son but est de faire en sorte que tous les participants bénéficient de conditions identiques pour effectuer leur match. Sa seule récompense est de savoir qu'il est l'acteur d'un championnat au même titre que le compétiteur.*

*Nous serons heureux de vous accueillir dans l'équipe d'arbitrage de la Fédération Française de Tir.*

Ce livret vous permettra de découvrir l'organisation générale de l'arbitrage (chapitre 1) **et** d'acquérir les 4 unités de valeur du tronc commun de l'examen de juge-arbitre (chapitre 2).

*La Commission Nationale d'Arbitrage*

# 1 - ORGANISATION GÉNÉRALE DE L'ARBITRAGE

1.1 Généralités .....	page 3
<b>1.1.1.</b> La C.N.S. Arbitrage Rôle et Attribution	
<b>1.1.2.</b> Attribution de la qualité de juge-arbitre	
<b>1.1.3.</b> Tronc commun	
<b>1.1.4.</b> Spécificités	
<b>1.1.5.</b> Qualification	
<b>1.1.6.</b> Compétence	
1.2 Formation et évaluation .....	<b>4</b>
1.2.1. Juges-arbitres départementaux et régionaux	
1.2.1.1. Formation	
1.2.1.2. Évaluation et contrôle des connaissances	
1.2.2. Juges-arbitres nationaux	
1.2.2.1. Formation	
1.2.2.2. Évaluation et contrôle des connaissances	
1.2.3 Formation continue	
1.2.3.1 Organisation	
1.2.3.2 Honorariat	
<b>1.3</b> Coursus .....	<b>5</b>
<b>1.3.1.</b> Détection	
<b>1.3.2.</b> Formation	
<b>1.3.3.</b> Examen initial	
<b>1.3.4.</b> Formation continue, mise à niveau et entretien de la capacité d'arbitrer	
<b>1.3.5.</b> Progression	
<b>1.3.6.</b> Nombre de spécificités pouvant être détenues par un juge-arbitre	
<b>1.3.7. Département et Ligue d'appartenance, mutation</b>	
<b>1.3.7.1. Département</b>	
<b>1.3.7.2. Ligue</b>	
<b>1.4</b> Sanctions .....	<b>6</b>
<b>1.4.1.</b> Modalités	
<b>1.4.2.</b> Perte de la qualité de juge-arbitre	
<b>1.4.3.</b> Suspension	
<b>1.4.4.</b> Réintégration	

# 2 - UNITÉS DE VALEUR DU TRONC COMMUN

2.1 La sécurité.....	<b>7</b>
2.2 Le comportement du juge-arbitre .....	<b>8</b>
<b>2.2.1.</b> Le Corps Arbitral	
<b>2.2.2.</b> Comportement du juge-arbitre lors d'une compétition	
<b>2.2.3.</b> Attitudes à éviter	
<b>2.2.4.</b> Attitudes à proscrire	
<b>2.2.5.</b> Attitudes à adopter	
<b>2.2.6.</b> Interventions du juge-arbitre en cours de match	
<b>2.2.7.</b> Le rôle pédagogique du juge-arbitre	
2.3 Connaissances générales des spécificités et épreuves gérées par la F.F.Tir .....	<b>10</b>
2.4 Lexique .....	<b>15</b>

# 1 - ORGANISATION GÉNÉRALE DE L'ARBITRAGE

## 1.1 GÉNÉRALITÉS

### 1.1.1. LA COMMISSION NATIONALE SPORTIVE D'ARBITRAGE - RÔLE ET ATTRIBUTION

En fonction des besoins exprimés par la Direction Technique Nationale, et en collaboration avec elle, la C.N.S. Arbitrage est chargée de la désignation et de la mise en place des juges-arbitres, de l'organisation et du fonctionnement de l'Arbitrage lors des compétitions officielles nationales et internationales, se déroulant en France. La C.N.S. Arbitrage se charge de la gestion du corps arbitral, de l'organisation des examens de juges-arbitres nationaux et du recyclage des Responsables Régionaux d'Arbitrage.

### 1.1.2. ATTRIBUTION DE LA QUALITÉ DE JUGE-ARBITRE

La qualité de juge-arbitre F.F.Tir est décernée par le Directeur Technique National sur proposition de la C.N.S. ou des Commissions Régionales selon le degré de qualification. Elle est liée à la possession de la licence F.F.Tir en cours de validité. Elle est sanctionnée par une évaluation des capacités à arbitrer les différentes spécificités gérées par la F.F.Tir. Une carte de juge-arbitre (départemental, régional, national) atteste de la qualification obtenue.

### 1.1.3. TRONC COMMUN

Domaine général applicable à tous les juges-arbitres portant, pour l'ensemble des spécificités (1 niveau unique) sur :

- Connaissances générales des spécificités gérées par la F.F.Tir
- Sécurité
- Comportement du juge-arbitre
- Lexique

**Cas particulier du T.S.V : l'examen d'initiateur de club est exigé et tient lieu de tronc commun.**

### 1.1.4. SPÉCIFICITÉS

En plus du tronc commun, le juge-arbitre doit choisir une spécificité (3 niveaux : départemental, régional, national)

- I.S.S.F. Cible
- I.S.S.F. Plateau
- I.A.U. Arbalète
- M.L.A.I.C. Armes Anciennes
- N.B.R.S.A. Bench Rest
- I.M.S.S.U. Silhouettes Métalliques
- T.S.V. Tir Sportif de Vitesse
- I.S.C.D. Handisport
- T.A.R. Tir aux Armes Réglementaires

### 1.1.5. QUALIFICATION

Le degré de qualification du juge-arbitre est attribué à chacune des spécificités par les différents niveaux de connaissances (départemental, régional, national).

**Cas particuliers :**

**Plateau : le premier niveau est celui de régional car le candidat doit être capable de diriger un pas de tir.**

**T.S.V. : le premier niveau est celui de national, car les compétitions commencent au niveau national.**

**T.A.R. : le premier niveau est celui de régional uniquement pour les candidats déjà juge-arbitre, quels que soient la spécificité et le degré détenus. Sinon, après le tronc commun, le premier niveau est départemental.**

### 1.1.6. COMPÉTENCE

Pour chaque spécificité et quel que soit son degré de qualification dans la spécificité, (départemental, régional ou national), un juge-arbitre peut officier à tous les niveaux des championnats (départementaux, régionaux, nationaux). L'affectation à un poste (Assistant, Adjoint au Responsable d'Atelier, Responsable d'Atelier, Membre de Jury, Membre de Jury d'Examen, Encadrement et Formation, ...) tiendra compte du degré de qualification et de l'expérience acquise.

## 1.2 FORMATION ET ÉVALUATION

### 1.2.1. JUGES-ARBITRES DÉPARTEMENTAUX ET RÉGIONAUX

#### 1.2.1.1. Formation

La formation des juges-arbitres départementaux et régionaux s'effectue sous la responsabilité et à la charge de la Ligue Régionale. Cette formation est basée sur un tronc commun de connaissances générales, les règlements spécifiques et les unités de valeur d'arbitrage définies par la F.F.Tir. Elle comprend deux parties :

##### a) Tronc commun

Étude des règles de sécurité liées à la pratique sportive et en compétition.

Définition pédagogique du profil et de l'attitude du juge-arbitre dans son intervention sur le terrain.

Étude des différentes spécificités gérées par la F.F.Tir.

Étude des termes employés.

##### b) Spécificité

Connaissance du règlement de la spécificité choisie.

#### 1.2.1.2. Évaluation et Contrôle des connaissances

Chaque année, et / ou en fonction des besoins, une session d'évaluation des capacités est organisée. Les conditions générales d'accès à l'examen sont fixées par la F.F.Tir. Les modalités de candidature sont laissées à l'appréciation des Présidents de Ligues Régionales. Toutefois ils proposent la liste des candidats sous réserve que ceux-ci soient âgés de 21 ans pour l'accès au tout premier examen de juge-arbitre et qu'ensuite ils fassent preuve d'une pratique assidue de l'arbitrage pour tous les autres niveaux et ce dans les différentes spécificités. Cet examen, sous contrôle de la Ligue Régionale, est organisé à la diligence de la Commission Régionale d'Arbitrage. Il comprend 2 parties :

##### a) Tronc commun

- Un contrôle des connaissances théoriques, valable pour toutes les spécificités et pour tous les niveaux (à ne subir qu'une fois). Après réussite, le candidat dispose de deux ans pour acquérir une première spécificité.

##### b) Spécificité

- Un contrôle théorique dans la spécificité choisie,
- Un contrôle des aptitudes pratiques à arbitrer cette spécificité lors des championnats départementaux ou régionaux.

La notation des candidats, du ressort de la Commission Régionale d'Arbitrage, est effectuée par un jury.

La carte de juge-arbitre est délivrée par la F.F.Tir aux candidats ayant satisfait à l'examen, après enregistrement sur le fichier fédéral des juges-arbitres. Elle permet l'exercice de la fonction de juge-arbitre.

Le Responsable Régional d'Arbitrage assure le suivi du fichier des juges-arbitres de sa Ligue et le soumet au Président de sa Ligue avant transmission à la FFTir pour mise à jour du fichier fédéral.

### 1.2.2. JUGES-ARBITRES NATIONAUX

#### 1.2.2.1. Formation

La formation des juges-arbitres nationaux s'effectue au sein des Ligues Régionales, en fonction des besoins. Elle s'appuie sur les règlements des différentes spécificités, les unités de valeur d'arbitrage et les divers documents de formation élaborés par la F.F.Tir.

#### 1.2.2.2. Évaluation - Contrôle des connaissances

Chaque année, et / ou en fonction des besoins, une session d'évaluation des capacités est organisée.

Cet examen, placé sous la responsabilité de la F.F.Tir et de la C.N.S. arbitrage, comprend :

- Un contrôle des connaissances théoriques de la spécificité choisie,
- Un contrôle des aptitudes pratiques à arbitrer cette spécificité.

La notation des candidats est effectuée par un jury convoqué par la C.N.S. Arbitrage.

Les conditions d'accès à l'examen sont les suivantes :

- 1- Pratiquer assidûment l'arbitrage depuis 3 ans minimum.
- 2- Avoir été responsable de pas de tir au cours de Championnats Régionaux.
- 3- Être proposé par le Président de la Ligue, en concertation avec le Responsable Régional d'Arbitrage.

### 1.2.3. FORMATION CONTINUE

#### 1.2.3.1. Organisation

La Commission Régionale d'Arbitrage organise **si besoin** chaque année une session de formation continue **pour chaque spécificité**, sur l'actualisation des connaissances, destinée à **TOUS** les juges-arbitres de la Ligue **sans exception, devant suivre une telle session (au moins une tous les 4 ans)**. A l'issue, un compte rendu est adressé au Président de la C.N.S. Arbitrage. **La liste de tous les juges-arbitres présents doit être jointe à ce compte rendu.**

La Commission Nationale d'Arbitrage quant à elle, organise chaque année une réunion des Responsables Régionaux d'Arbitrage ou de leurs représentants, dont l'ordre du jour est le suivant :

- Diffusion et rappel des récentes modifications des règlements, effectives ou à venir,
- Problèmes d'arbitrage constatés, et orientations à donner,
- Questions des Responsables Régionaux d'Arbitrage.

#### 1.2.3.2. Honorariat

La qualité de juge-arbitre honoraire est décernée par le Comité Directeur de la F.F.Tir sur proposition du D.T.N., aux juges-arbitres qui, pour des raisons personnelles ou professionnelles, ne peuvent répondre aux convocations d'arbitrage et sessions de recyclage, à condition qu'ils aient oeuvré régulièrement en tant que juge-arbitre pendant 10 ans au moins. Les propositions d'honorariat présentées soit par la C.N.S Arbitrage, soit par les Présidents de Ligue, seront transmises au D.T.N. La C.N.S. Arbitrage étudiera préalablement les dossiers présentés par les Présidents de Ligue.

## 1.3 - CURSUS DU JUGE-ARBITRE

### 1.3.1 DÉTECTION

Un bon comportement et une disponibilité certaine sont les deux premiers critères que les Présidents de club peuvent détecter parmi leurs tireurs. Ensuite, à charge pour eux d'inviter et d'encourager ces tireurs à faire la démarche pour suivre une formation de juge-arbitre. Au niveau départemental, le Resp.D.A. (Responsable Départemental Arbitrage), aura la même approche.

### 1.3.2 FORMATION

Pour chaque spécificité, la formation des juges-arbitres départementaux et régionaux s'effectue sous la responsabilité et à la charge de la Ligue Régionale (A II.1). Sur décision de la Commission Régionale d'Arbitrage, elle peut être déléguée à un juge-arbitre, ou aux Resp.D.A. de chaque département. Elle comprendra des stages théoriques et des arbitrages pratiques avec des documents de travail à jour. La participation à des arbitrages départementaux ou régionaux, en tant que stagiaire arbitre avec l'encadrement adapté, permet de vérifier une motivation et une aptitude à la fonction. Cet encadrement devra avoir, si possible, la qualification de National dans la spécificité. Vouloir et être capable conditionnent la réussite de la formation. Tout candidat potentiel à un examen de juge-arbitre est considéré comme stagiaire arbitre s'il est âgé au minimum de 18 ans, et ne détient aucune spécificité. Il ne peut prendre aucune décision d'arbitrage et doit toujours être placé en formation avec un juge-arbitre détenant la spécificité arbitrée.

### 1.3.3 EXAMEN INITIAL

Pour devenir juge-arbitre, le candidat doit d'abord être admis à l'examen tronc commun et réussir ensuite, dans les deux ans qui suivent, à celui de la spécificité qu'il aura choisie. Pour une formation directe dans une spécificité, il subira alors un examen complet, tronc commun et spécificité. Une fois acquis, l'examen tronc commun est validé pour toutes les spécificités et tous les niveaux (A, I.2.).

### 1.3.4 FORMATION CONTINUE, MISE A NIVEAU ET ENTRETIEN DE LA CAPACITÉ D'ARBITRER

L'organisation des compétitions, l'évolution des techniques, les omissions, les ambiguïtés ou les différentes interprétations des textes, sont autant de facteurs à l'origine des modifications des règlements. Par respect du tireur, le juge-arbitre doit les connaître. La pratique régulière de l'arbitrage et les mises à niveau ne suffisent plus pour suivre cette évolution. Le travail personnel est une nécessité pour s'entretenir dans la connaissance du règlement. L'emploi des termes en vigueur laisse supposer que les modifications sont connues. Cette nécessité du travail personnel doit être comprise, acceptée et effective. La mise à niveau doit permettre cette prise de conscience. C'est à cette condition que l'arbitrage est véritablement au service du tireur.

### 1.3.5 PROGRESSION

Le désir de mieux rendre service doit être le moteur de la progression. Pour cela, compétence et disponibilité permettent d'accéder au niveau supérieur dans une spécificité, tout en ouvrant d'autres domaines d'arbitrage par les diverses spécificités proposées. Un juge-arbitre qui officie dans **une spécificité non détenue** en vue de l'acquérir est considéré comme arbitre stagiaire. En fonction de l'organisation des examens, il est possible de gravir un échelon chaque année pour chaque spécificité. Sans devenir une finalité, l'encadrement est le résultat d'une mission d'arbitrage menée à son plus haut niveau, en maintenant l'essentiel : former des juges-arbitres avec l'esprit de rendre service aux tireurs.

### 1.3.6 NOMBRE DE SPÉCIFICITÉS POUVANT ÊTRE DÉTENUES PAR UN JUGE-ARBITRE

Sans imposer de limitation, une trop grande dispersion ne doit pas amener la confusion. Détenir deux ou trois spécificités, devrait permettre une parfaite connaissance du sujet.

### 1.3.7 DÉPARTEMENT ET LIGUE D'APPARTENANCE, MUTATION

#### 1.3.7.1. DÉPARTEMENT

**Un juge-arbitre est rattaché au même département que son club. Toutefois, pour raisons particulières, il peut être rattaché à un autre département de la Ligue. Le R.R.A. assure la gestion, après avis du Président de Ligue et de la Commission Régionale d'Arbitrage, en accord avec les Responsables Départementaux Arbitrage concernés.**

#### 1.3.7.2. LIGUE

**Un juge-arbitre est rattaché à la même Ligue que son club. Toutefois, pour raisons particulières, il peut être rattaché à une autre Ligue dans la mesure où il est également membre d'un club de cette autre Ligue. Le nouveau R.R.A. assure la gestion, après avis des 2 Présidents de Ligue et de chaque Commission Régionale d'Arbitrage.**

**Un juge-arbitre qui change de Ligue par mutation et qui désire poursuivre l'arbitrage doit faire une demande écrite auprès du Président de la nouvelle Ligue qui transmettra au RRA pour assurer la gestion. Il sera repris selon les qualifications et degrés détenus enregistrés auprès de la FFTir.**

## 1.4 SANCTIONS

### 1.4.1. MODALITÉS

Les juges-arbitres départementaux, régionaux et nationaux sont soumis aux prescriptions du Règlement Disciplinaire de la F.F.Tir. Toutefois, compte tenu de leur spécificité et de leurs attributions dans l'organisation et la conduite des compétitions, les dispositions particulières suivantes leur sont applicables.

### 1.4.2. PERTE DE LA QUALITÉ DE JUGE-ARBITRE

La qualité de juge-arbitre se perd par démission ou radiation.

- La démission doit être présentée par écrit au Président de Ligue, avec copie au Président de la Commission Régionale d'Arbitrage, qui la transmet au Président de la C.N.S. Arbitrage.
- La radiation intervient en cas d'application du Règlement Disciplinaire de la F.F.Tir. **La demande sera établie avec un rapport circonstancié par un Président de Ligue, sur avis de sa Commission Régionale d'Arbitrage, et transmise au Président de la FFTir et au DTN. La radiation est définitive et ne peut être prononcée que par la Commission Nationale de Discipline saisie par le Président de la F.F.Tir.**

### 1.4.3. SUSPENSION

Elle est automatique si :

- Les convocations **d'arbitrage ou de formation continue** le concernant sont restées sans suite,
- Aucune formation continue n'a été suivie dans les quatre ans,
- Aucun arbitrage n'a été pratiqué sans motif valable, pendant **quatre** ans.

**Un rapport sera établi par la Commission Régionale d'Arbitrage et transmis par le Président de Ligue à la Commission Nationale Sportive Arbitrage par la fiche de réactualisation du fichier des juges arbitres.**

### 1.4.4. RÉINTÉGRATION

Tout juge-arbitre démissionnaire ou faisant l'objet d'une suspension, désirent être réintégré dans le corps d'arbitrage, devra en faire la demande au Président de la C.N.S. Arbitrage par l'intermédiaire du Président de la Commission Régionale d'Arbitrage qui formulera un avis. Cette demande sera transmise par le Président de la Ligue Régionale. Un juge-arbitre démissionnaire pourra être réadmis à son niveau de qualification antérieur après avoir suivi une session de recyclage. Un juge-arbitre ayant été suspendu ne sera autorisé à suivre une session de recyclage qu'après avis du Président de Ligue et examen de la situation par la C.N.S. Arbitrage.

## 2 - UNITÉS DE VALEUR DU TRONC COMMUN

### 2.1 LA SÉCURITÉ

*Ces règles générales de sécurité doivent être appliquées dans tous les stands de tirs.*

Une arme doit **toujours** être considérée comme chargée.  
Une arme ne doit **jamais** être dirigée vers quelqu'un ou vers soi-même.

**Il est interdit** en tous lieux :

- De manipuler une arme en dehors du pas de tir, sauf lors du contrôle d'arme,
- De se déplacer avec une arme chargée,
- D'abandonner une arme sans surveillance,
- De manipuler une arme sans l'autorisation de son propriétaire (cependant, le juge-arbitre peut se saisir d'une arme, après en avoir avisé le tireur).

**Il est obligatoire** pour tout tireur :

- De s'assurer qu'il ne présente pas de contre-indication médicale pour la pratique du tir,
- D'être titulaire d'une licence en cours de validité, avec contrôle médical pour la pratique de compétition,
- D'être, le cas échéant, titulaire d'une autorisation de détention ou d'une déclaration selon la catégorie d'arme détenue,
- D'être en conformité avec la législation en vigueur,
- D'être en possession d'une autorisation parentale, s'il est mineur.

#### RAPPELS

##### Au domicile :

L'arme doit être mise en sécurité. Les armes et les munitions soumises à autorisation doivent être entreposées dans un coffre-fort ou une armoire forte. Les opérations de réparation et d'entretien doivent se faire dans un local adapté.

##### Transport des armes :

Du domicile au stand, le tireur doit être muni des documents administratifs suivants :

Licence en cours de validité.

Carnet de tir.

Autorisation de détention d'arme pour la 1<sup>ère</sup> et 4<sup>ème</sup> catégorie.

Le cas échéant, déclaration de détention d'arme pour la 5<sup>ème</sup> et 7<sup>ème</sup> catégorie.

L'arme doit toujours être munie d'un dispositif rendant son utilisation immédiate impossible.

L'arme doit être transportée dans une mallette ou une housse.

Les munitions doivent être transportées dans un sac ou une mallette, séparément de l'arme.

##### Règles au pas de tir :

**Il est recommandé** de porter un système de protection de l'ouïe sur le stand, (**obligatoire** dans certaines spécificités).

**Il est recommandé** de porter des lunettes de protection pendant le tir, (**obligatoire** dans certaines spécificités).

##### Une arme doit toujours :

Être dirigée vers les cibles,

Être mise en sécurité lors d'une interruption de tir,

Être maintenue en direction des cibles, lors d'un incident en cours de tir, le tireur levant la main libre pour aviser le juge-arbitre.

##### Un tireur ne doit jamais :

Se saisir d'une arme avant le commandement « CHARGEZ » ou « TIREZ » ou à la fin de la série après le commandement « STOP »,

Gêner un autre tireur,

Tirer en arrière de la limite avant du pas de tir,

Toucher à son arme, approvisionner un chargeur ou un barillet lorsqu'une personne (tireur, responsable ou juge-arbitre), se trouve en avant de la ligne de tir.

## 2.2 LE COMPORTEMENT DU JUGE-ARBITRE

### 2.2.1. LE CORPS ARBITRAL

La motivation première du juge-arbitre est de servir. Elle procède du dévouement dans le bénévolat.

Cette motivation dont la noblesse ne saurait échapper à personne, conduit le postulant à signer un quasi contrat, par lequel il se lie volontairement à une Fédération Sportive, en l'occurrence la Fédération Française de Tir représentée au niveau de l'organisation des compétitions par la Direction Technique Nationale.

Par cet acte de volontariat, ce dernier reconnaît, implicitement ses DEVOIRS :

- Être disponible,
- Répondre aux propositions de convocations,
- Accepter de participer à la formation, aux recyclages,
- Arbitrer les matchs pour lesquels il a accepté d'être présent,
- Appliquer le règlement, sans interprétation et le faire respecter.

En contrepartie, la F.F.Tir lui reconnaît des DROITS :

- Droit à la formation,
- Droit aux remarques ou à la critique constructive,
- Remboursement de tout ou partie des frais occasionnés par ses prestations selon les modalités en vigueur.

Arbitrer signifie :

- Participer activement à l'organisation et au bon déroulement d'une compétition sur le terrain,
- Veiller à l'application des règlements,
- Tenir avec ponctualité, compétence et dignité le poste que l'on s'est vu assigner,
- Aider les tireurs, sans pratiquer le coaching.

La compétence est faite :

- De la parfaite connaissance et compréhension des règlements,
- De la connaissance de l'organisation d'une compétition,
- Du comportement du juge-arbitre sur le terrain (tenue, attitude, vocabulaire, etc.),
- De la pratique de l'arbitrage et du tir,
- De la remise à niveau régulière des connaissances (modifications des règlements).

Un bon juge-arbitre :

- Sait prendre des initiatives,
- Doit être précis et clair dans ses commandements et décisions,
- Est ferme sans être autoritaire,
- Est toujours correct,
- Est dévoué, sans être servile.

Ce sont ces qualités qui déterminent la crédibilité de ses décisions. Le bon juge-arbitre est la garantie de la qualité des compétitions. La formation continue doit tendre à donner aux juges-arbitres ces qualités de manière uniforme sur tout le domaine géographique de compétence de la F.F.Tir.

### 2.2.2. COMPORTEMENT DU JUGE-ARBITRE LORS D'UNE COMPÉTITION

Le juge-arbitre doit, par son comportement, permettre aux tireurs de donner le maximum de leurs possibilités, dans un climat de confiance réciproque, sachant que de part et d'autre il existe un règlement qui doit être respecté et appliqué normalement sans aucune interprétation. Par sa compétence, sa ponctualité, son calme, la précision et la clarté dans ses commandements, il doit faire en sorte que la compétition se déroule dans les meilleures conditions possibles, partant du principe que les compétiteurs, pour la plupart, anxieux dans ces moments là, ne se sentent pas en plus épiés par un juge-arbitre ne cherchant avant tout autre chose qu'à sanctionner.

### 2.2.3. ATTITUDES À ÉVITER

- Stationner trop près d'un tireur,
- Regarder un tireur avec insistance,
- Converser avec un tireur, un autre juge-arbitre, un responsable ou un spectateur de façon bruyante,
- Quitter son poste sans en aviser son responsable.
- Se restaurer sur le pas de tir (**sauf si le planning l'impose**), stationner longuement à l'espace détente en tenue de juge-arbitre.



#### **2.2.4. ATTITUDES À PROSCRIRE**

- Fumer,
- Être agressif envers un tireur, un autre juge-arbitre, un responsable ou un spectateur,
- Être familier avec un tireur,
- Adopter une attitude trop intransigeante ou trop laxiste,
- Avoir toute attitude allant à l'encontre de la bonne marche de la compétition.
- Emettre, ostensiblement, des remarques ou des critiques envers le corps arbitral ou l'organisation de la compétition.
- S'affranchir ou transgresser sciemment les règles de l'arbitrage.

#### **2.2.5. ATTITUDES À ADOPTER**

Assister à la réunion d'arbitrage avant le début de la compétition pour y recevoir les consignes, l'assignation de son poste et le plan de tir pour respecter les horaires, se renseigner sur la disposition du site de la compétition, les pas de tir, le contrôle des équipements, le comptage des points, le poste de secours, le C.O.L. (comité d'organisation local), le secrétariat, la maintenance (en cas de pannes), etc.

Dès que l'on a connaissance de son poste de responsabilité, s'assurer du bon fonctionnement du matériel,

- En toutes circonstances, respecter les compétiteurs,
- Avoir constamment une attitude et une tenue vestimentaire correctes.
- Être sûr de soi. En cas de doute, de lacune ou de difficulté à évaluer une situation ne pas hésiter à se faire conseiller par un autre juge-arbitre, avant de prendre une décision.
- Limiter ses conversations aux seuls propos relatifs à la compétition ou aux commandements officiels,
- Se comporter pendant la compétition comme si chaque tireur était un inconnu,
- Etablir de bonnes relations entre les tireurs et les juges-arbitres,

Lors d'une compétition, le premier contact du tireur avec les juges-arbitres s'effectue généralement lors du contrôle des armes et équipements. Les juges-arbitres désignés à ce poste doivent toujours avoir à l'esprit l'image qu'ils doivent donner de l'arbitrage au tireur, et donc, se demander si tel comportement dans telle situation ne ternirait pas cette image. Ces juges-arbitres sont « la vitrine de la compétition », ce sont eux qui, en partie, donnent le ton du Championnat. Il importe donc que les remarques ou demandes de modifications éventuelles soient formulées de façon courtoise.

Lors des relations entre juges-arbitres, ou avec les responsables de l'organisation ou les cadres techniques, des tensions peuvent naître. Celles-ci sont générées par le stress développé lors d'une compétition. Il convient d'en prendre conscience afin de les minimiser, pour régler au mieux les problèmes existants. Il convient également de ne jamais manifester un désaccord vindicatif en présence de tireurs.

#### **2.2.6. INTERVENTIONS DU JUGE-ARBITRE EN COURS DE MATCH**

Le principe même de la compétition veut que tous les tireurs bénéficient de conditions identiques afin de pouvoir se mesurer équitablement, la différence n'étant faite que sur les aptitudes individuelles.

Lorsqu'un juge-arbitre observe un fait qui lui semble ne pas être conforme au règlement, il doit se poser les questions suivantes, avant d'intervenir auprès du tireur :

Si la remarque n'est pas fondée, le fait d'intervenir risque-t-il de gêner le tireur qui le cas échéant, pourra déposer une réclamation ?

Si la remarque est fondée, le fait de ne pas intervenir auprès du tireur, risque-t-il de lui laisser un avantage, ce qui constitue un désavantage pour tous les autres tireurs ?

Si l'intervention peut être différée, il faut alors prendre l'avis d'un autre juge-arbitre. La décision est ainsi renforcée, en particulier en cas de contestation du tireur. (Exemples de situation où deux juges-arbitres peuvent prendre la décision d'intervenir : un tireur est trop près de la table qui peut servir d'appui, un tireur prend une position limite du bras dans la position « prêt » au pistolet à 25 mètres, l'observation d'un équipement ou d'une arme dont la conformité peut être mise en doute et non décelée pendant la préparation ou les essais).

Cependant, si la sécurité est menacée ou si la faute est manifeste, le juge-arbitre se doit d'intervenir immédiatement.

Les rappels, (durée, nombre de coups, modalités, etc.), doivent être faits avant la période de préparation pour permettre aux tireurs de bénéficier pleinement de ce temps de préparation. Les remarques (par exemple pour faire rectifier une position), doivent être faites pendant cette période, ou pendant les essais et sans gêne pour les tireurs.

Pendant le match, il convient de n'intervenir qu'en cas de nécessité absolue :

- Arrêter le tir si la sécurité est menacée,
- Demander le silence de la part des tireurs et des spectateurs, d'une façon ferme et polie (utiliser une petite pancarte, par exemple, inscrire « silence » au dos d'une cible),
- Faire respecter le règlement par le jeu des avertissements, des pénalisations et des propositions de disqualification si une faute de la part du tireur est flagrante.

**Important : Avant d'intervenir auprès d'un tireur, sur initiative du juge-arbitre, le chef de pas de tir devra être informé si possible. Cela évitera les interventions successives identiques et permettra un suivi de la situation.**

**La notification à un concurrent d'un avertissement, d'une pénalisation ou d'une demande de disqualification, ne devra causer aucune gêne au tireur et aux tireurs voisins. Il ne faut donc pas intervenir auprès d'un tireur lors de l'exécution d'un tir. Un rapport d'incident de stand mis à la disposition des juges-arbitres de pas de tir sera établi, ainsi qu'une mention sur la fiche planning et sur la cible correspondante selon le cas.**

De façon générale, hormis pour raison de sécurité, toutes les interventions du juge-arbitre auprès d'un tireur à son poste de tir doivent être exceptionnelles et se faire dans le respect du tireur et des tireurs immédiatement proches. En aucun cas ces derniers ne doivent en être gênés. Le juge-arbitre doit toujours avoir à l'esprit que le seul fait de se rapprocher d'un tireur peut perturber ou gêner le tireur lui-même et ses voisins.

Toute réparation, réglage ou autre manipulation sur une arme ou un équipement nécessitant la présence d'une personne autre que le tireur, y compris celle d'un juge-arbitre hormis la détermination d'un incident, sera faite à l'extérieur du pas de tir, après demande et accord du chef de pas de tir, dans le strict respect des règles de sécurité.

De même, si un tireur semble éprouver des difficultés pour réparer ou régler son arme ou équipement, le juge-arbitre n'a pas à intervenir. Toutefois, si l'agissement du tireur cause une gêne durable pour ses voisins, le juge-arbitre l'invitera et l'autorisera à quitter le pas de tir quelques instant pour procéder.

### **2.2.7. LE RÔLE PÉDAGOGIQUE DU JUGE-ARBITRE**

Responsable de l'application des règlements, le juge-arbitre se doit d'être à l'écoute des compétiteurs, et de faire en sorte que les épreuves se déroulent sans heurt. Comme le tireur, il est l'un des acteurs du championnat. Ses décisions doivent être bien reçues et comprises par les compétiteurs. Il doit chaque fois que cela est possible expliquer le point du règlement qui a motivé son intervention.

Se contenter de faire une observation, un avertissement, voire une pénalisation, avec comme seul propos: «c'est le règlement», ne suffit pas. S'il est vrai que sans juge-arbitre les compétitions sportives sont impossibles, le juge-arbitre ne doit pas se contenter d'être « présent » à des championnats. Il a un rôle, très important, à jouer au sein de son club de tir, au même titre que l'initiateur et l'animateur du club. N'est-ce pas lui qui connaît le mieux les règlements sur le déroulement des compétitions, sur les armes et les équipements ? Il peut donc conseiller les compétiteurs pour leur éviter des remarques lors des championnats, et surtout attirer l'attention des responsables et tireurs de son club, afin de faire respecter la sécurité.

## **2.3 CONNAISSANCES GÉNÉRALES DES SPÉCIFICITÉS ET ÉPREUVES GÉRÉES PAR LA F.F.TIR.**

La Fédération Française de Tir est affiliée aux Fédérations Internationales suivantes :

- **International Sport Shooting Federation (I.S.S.F.)** création 1907 sous appellation U.I.T.  
Fédération Internationale de Tir Sportif **qui a succédé à l'Union Internationale de Tir**
- **Internationale Armbrustschützen Union (I.A.U.)** création 1965  
Union Internationale d'Arbalète
- **Muzzle Loaders Associations International Committee (M.L.A.I.C.)** création 1960  
Comité International des Associations de Tir aux Armes Anciennes
- **International Bench Rest Shooters Association (N.B.R.S.A.)** création 1951  
Association Internationale des Tireurs de Bench Rest
- **International Metallic Silhouette Shooting Union (I.M.S.S.U.)** création 1992  
Union Internationale de Tir sur Silhouettes Métalliques
- **International Practical Shooting Confederation (I.P.S.C.)** création 1976  
Tir Sportif de Vitesse (T.S.V.)
- **International Shooting Committee for Disabled (I.S.C.D.)**  
Comité International de tir Handisport

## CARABINE – I.S.S.F.

Nota : lors de l'emploi de cible électronique, les temps ci après doivent être diminués de 15min, sauf pour le 10m.

### 10 mètres

Arme : carabine à air comprimé ou à gaz, calibre 4,5mm. (.177).

Programme : 40 coups en 1h15 (Dames) et 60 coups en 1h45 (Seniors) en position debout.

### 50 mètres

#### **Carabine 60 balles « Couché »**

Arme : carabine 50m de petit calibre (.22 LR). Programme : 60 coups en position "couché". Durée : 1h30.

#### **Carabine 3 x 40**

Arme : carabine 50m de petit calibre (.22 LR). Programme : 120 coups dans les 3 positions.

40 coups en position "couché" en 1h, 40 coups "debout" en 1h30 et 40 coups "genou" en 1h15.

#### **Carabine 3 x 20**

Arme : carabine 50m de petit calibre (.22 LR). Programme : 60 coups dans les 3 positions.

20 coups en position "couché", 20 coups "debout", 20 coups "genou". Durée totale : 2h30.

### 300 mètres

#### **Carabine 60 balles « couché »**

Arme : carabine libre de gros calibre. Programme : 60 coups en position "couché". Durée : 1h30.

#### **Carabine 3 x 40**

Arme : carabine 300m de gros calibre. Programme: 120 coups dans les trois positions.

40 coups en position "couché" en 1h15, 40 coups "debout" en 1h45 et 40 coups "genou" en 1h30.

#### **Carabine 3 x 20**

Arme : carabine 300m (Dames) et carabine standard 300m (Hommes). Programme: 60 coups dans les 3 positions.

20 coups en position "couché", 20 coups "debout", 20 coups "genou". Durée totale : 2h30.

## PISTOLET – I.S.S.F.

### 10 mètres

#### **Pistolet précision**

Arme Pistolet à air comprimé ou à gaz, calibre 4,5mm. (.177).

Programme : 40 coups en 1h15 (Dames) et 60 coups en 1h45 (Seniors) en position debout.

#### **Pistolet air 10m « 5 cibles »**

Arme : Pistolet à air comprimé ou à gaz calibre 4,5mm. (.177) avec chargeur 5 coups.

Programme : 40 coups Hommes et Juniors, 30 coups Dames et Juniors Filles, en séries de 10 secondes de 5 coups.

#### **Pistolet Air 10m « Standard »**

Arme : Pistolet à air comprimé ou à gaz calibre 4,5mm. (.177) avec chargeur 5 coups.

Programme : 40 coups Hommes et Juniors, 30 coups Dames et Juniors Filles, en séries de 10 secondes de 5 coups.

### 25 mètres

Nota : toutes les séries sont de 5 coups.

#### **Pistolet vitesse**

Arme : pistolet de calibre 5.6mm (.22 Long Rifle). Chargeur à 5 coups. Tir sur 5 cibles pivotantes.

Programme : 60 coups en 2 passes de 30 coups. Chaque passe se décompose en :

2 séries de 8 secondes, 2 séries de 6 secondes, 2 séries de 4 secondes.

#### **Pistolet 25 mètres**

Arme : revolver ou pistolet .22 LR (Dames et Juniors) pour l'épreuve Pistolet 25m, .32 ou .38 pour l'épreuve Pistolet Percussion Centrale (Seniors).

Programme : 30 coups en "précision" (6 séries de 5 minutes). 30 coups en "vitesse" (6 séries en3/7)

Pour les séries de "vitesse", le tireur dispose de 3 secondes d'apparition de la cible pour tirer une balle, la cible pivotante s'effaçant ensuite 7 secondes entre chaque coup.

#### **Pistolet standard**

Arme : pistolet de calibre 5.6mm (.22 Long Rifle).

Programme : 60 coups en 3 passes de 20 coups.

1<sup>ère</sup> passe : 4 séries de 150 secondes, 2<sup>ème</sup> passe : 4 séries de 20 secondes, 3<sup>ème</sup> passe : 4 séries de 10 secondes.

### 50 mètres

#### **Pistolet 50 mètres.**

Arme : Pistolet 50m de calibre .22 Long Rifle. Programme : 60 coups. Durée : 2 h.

## CIBLE MOBILE – I.S.S.F.

La cible, fixée sur un rail, parcourt un trajet rectiligne horizontal face au tireur, alternativement de droite à gauche et de gauche à droite, en deux vitesses de passage, lente (5 secondes) ou rapide (2,5 secondes). Elle doit obligatoirement être tirée à chaque passage et le tireur ne peut épauler ou mettre en joue avant son apparition.

### 10 mètres

Arme : Carabine à air comprimé ou à gaz, calibre 4,5mm avec lunette de visée de grossissement maximum 4,4.

Programme: 1<sup>ère</sup> passe de 30 coups en vitesse lente et 2<sup>ème</sup> passe de 30 coups en vitesse rapide. Trajet de la cible : 2m.

### 50 mètres

La cible représentant un sanglier parcourant 10 mètres a donné à cette épreuve l'appellation de "Sanglier Courant".

Arme : Carabine .22 Long Rifle avec lunette de visée grossissante. Programme identique à l'épreuve à 10 mètres.

## PLATEAUX – I.S.S.F.

**Fosse :** La fosse est située à 15 mètres des 5 postes de tir qu'occuperont tour à tour les 6 tireurs constituant la "planche". 5 groupes de 3 appareils de lancement distribuent les plateaux selon un angle et une vitesse inconnus du tireur. Les angles de réglage des lanceurs sont établis entre 0 à 45° droite ou gauche, avec une hauteur variable entre 1m50 et 3m50 mesurée à 10m devant le lanceur. Le plateau doit parcourir une distance de 76m (+/-1m) mesurée au niveau du sol. La compétition se déroule en 125 plateaux (5 séries de 25) pour les Seniors et Juniors Garçons et 75 plateaux (3 séries de 25) pour les Dames et Juniors Filles. Le tireur déclenche le lanceur par microphone et épaulé avant l'apparition du plateau. Il peut utiliser 2 cartouches par plateau. Sont autorisés pour la compétition tous les fusils dont le calibre ne dépasse pas le 12 et des cartouches chargées de 24 grammes de plomb maximum. A l'issue de la compétition sur 125 plateaux les 6 meilleurs tireurs reprennent la compétition pour une ultime série de 25 plateaux "flash" (qui libèrent une poudre fluorescente lorsqu'ils éclatent). Le résultat de la finale est ajouté au score du match éliminatoire. Les compétitions régionales se disputent généralement en 100 plateaux (4x25) pour tous, sans finale.

**Skeet :** Le skeet se pratique sur un parcours comportant deux cabanes de lancement distantes de 40 mètres : l'une, haute appelée PULL, l'autre, basse, appelée MARK. De ces cabanes partent des plateaux dont les trajectoires sont définies et constantes. Les tireurs se déplacent sur 7 postes de tir équidistants placés sur un arc de cercle. Les cabanes de lancement se trouvent à chaque extrémité. Un huitième poste est situé au centre de l'arc de cercle. Les participants tirent des "simples" (plateaux uniques lancés depuis PULL ou MARK), ou des "doublés" (plateaux lancés simultanément de chacune des cabanes). Ils disposent d'une seule cartouche par plateau, selon le programme suivant :

Poste 1:1 simple de PULL, 1 doublé PULL/MARK,

Poste 2:1 simple de PULL, 1 doublé PULL/MARK,

Poste 3:1 simple de PULL, 1 doublé PULL/MARK,

Poste 4:1 simple de PULL, 1 simple de MARK, 1 doublé PULL/MARK, 1 doublé MARK/PULL

Poste 5:1 simple de MARK, 1 doublé MARK/PULL,

Poste 6:1 simple de MARK, 1 doublé MARK/PULL,

Poste 7:1 doublé MARK/PULL,

Poste 8:1 simple de PULL, 1 simple de MARK.

La compétition se déroule en 125 plateaux (5 séries de 25) pour les Seniors et Juniors Garçons et 75 plateaux (3 séries de 25) pour les Dames et Juniors Filles. La finale remet en lice les 6 meilleurs tireurs pour une série de 25 plateaux "flash". Sont autorisés tous les fusils de chasse dont le calibre ne dépasse pas le 12 et des cartouches chargées de 24g de plomb maximum. Le tireur ne peut épauler ou mettre en joue avant l'apparition du plateau.

Les compétitions régionales se disputent généralement en 100 plateaux (4x25) pour tous, sans finale.

**Double trap :** 2 plateaux sont lancés simultanément de la fosse située à 15 mètres des 5 postes de tir qu'occuperont tour à tour les 6 tireurs constituant la "planche". Les tireurs disposent d'une seule cartouche par plateau (Le tir doublé sur le même plateau est autorisé). Les réglages des lanceurs sont établis d'après 3 grilles différentes qui définissent la trajectoire et la vitesse du plateau. La distance de chute des plateaux est de 55 mètres à partir du point de lancement. Le tireur en position épaulée, déclenche le départ du plateau. Sont autorisés pour la compétition tous les fusils dont le calibre ne dépasse pas le 12 et des cartouches chargées de 24 grammes de plomb maximum. La compétition se déroule en 150 plateaux (3 séries de 25 doublés) pour les Seniors et Juniors Garçons et 120 plateaux (3 séries de 20 doublés) pour les Dames et Juniors Filles. La finale remet en lice les 6 meilleurs tireurs pour une série de 25 (ou 20 doublés) tirés sur des plateaux "flash".

Les compétitions régionales se disputent généralement en 100 plateaux (2x25 doublés) pour tous, sans finale.

**Sécurité spécifique :** Les armes non utilisées doivent être placées « cassées » ou culasse ouverte sur un râtelier. Les fusils doivent être transportés ouverts avec la bouche dirigée dans une direction sûre vers le bas. Dans le cas d'utilisation d'armes semi-automatiques ou à rechargement manuel l'arme ne doit être chargée que de deux cartouches au maximum.

## ARBALÈTE – I.A.U.

### Arbalète Match

**10 mètres** Arme : Arbalète dont le poids est limité à 6,750 kg. Trait : Diamètre de 4,5mm.

Programme : 60 coups en 2h00 (Seniors). 40 coups en 1h30 (Dames et Juniors Garçons).

**30 mètres** Arme : Arbalète libre. Trait : Diamètre de 6mm.

Programme : 60 coups dont 30 en position "debout" en 1h30 et 30 en position "genou" en 1h30.

### Arbalète Field

#### **10 mètres en salle**

40 flèches en 10 volées de 3 minutes de 4 flèches sur 4 cibles de 25 x 25cm (1 flèche par cible).

#### **18 mètres en salle**

60 flèches en 20 volées de 2 minutes de 3 flèches sur une cible à 3 visuels pleins de 25cm (1 flèche par visuel).

#### **IR 900 en plein air**

90 flèches sur une cible de 60 x 60cm à 65 et 50m et sur une cible de 40 x 40cm à 3 blasons à 35m.

A chacune des 3 distances (65, 50 et 35m), 10 volées de 3 minutes de 3 flèches.

**Sécurité spécifique** : l'arbalète chargée ne doit pas être pointée plus haut que le sommet de la cible.

En Arbalète match le trait doit impérativement être mis en place avec l'arme dirigée vers la cible.

En Arbalète Field, la flèche doit être mise en place avec l'arme dirigée vers le sol en direction de la cible.

## ARMES ANCIENNES – M.L.A.I.C.

Programme : 13 coups en 30 minutes, le score étant le total des 10 meilleurs impacts.

Les résultats donnent lieu à deux classements par épreuve : Arme Origine et Arme Réplique.

### **Armes de poing**

Pistolet à silex, canon lisse. - Pistolet à mèche canon lisse. - Pistolet à percussion, canon rayé.

Revolver à percussion, canon rayé.

### **Armes d'épaule**

Fusil à silex, canon lisse. - Fusil à silex, canon rayé. - Fusil à mèche, canon lisse. - Fusil à percussion, canon rayé.

Fusil de chasse à silex. - Fusil de chasse à percussion.

**Sécurité spécifique** : Lunettes de protection et protection auditive obligatoires, pour les tireurs spectateurs et juges-arbitres. Utilisation uniquement de poudre noire manufacturée en doses hermétiques préparées, placées à l'abri du soleil. L'amorçage doit être fait avec le canon dirigé vers le bas des cibles. Les boîtes d'amorces doivent être protégées de la chaleur et des étincelles et être fermées pendant le tir. Obturation avec de la graisse des chambres de barillet après le chargement. La mèche doit être assurée pour ne pas être projetée au départ du coup. En cas d'incident de tir, le tireur doit conserver son arme pointée vers la cible pendant 10 secondes au minimum. Ecrans séparateurs entre les tireurs obligatoires.

## BENCH REST – N.B.R.S.A.

### **Tir de précision sur appui**

Le tireur est assis à une table ou banc de tir. L'arme repose sur des sacs de sable ou un support spécial. Cette position particulière permet d'éliminer, autant que possible les écarts.

Le tir consiste à grouper les impacts sur le plus petit espace possible de la cible (quelques millimètres).

On utilise des armes d'épaule de gros calibre, de très haute précision, toujours munies d'une lunette à fort grossissement. Les cibles sont situées à des distances de 100, 200 et 300 mètres.

**Sécurité spécifique** : En dehors du tir, la culasse de l'arme sera retirée.

## SILHOUETTES MÉTALLIQUES – I.M.S.S.U.

La cible doit être renversée pour être comptée bonne. L'arme utilisée est un pistolet ou un revolver de gros calibre ou .22 LR à canon long ou une carabine .22 LR ou « gros calibre ». Les distances varient, selon le calibre choisi, de 25 à 200 mètres. Pour la carabine « gros calibre » les distances de tirs sont : 200m, 300m, 385m, 500m. Cette dernière épreuve est peu tirée en France à cause du manque de stand « longue distance ».

Le programme de la compétition comporte 40 coups se décomposant comme suit :

- 10 balles sur 10 cibles de "poulet" (Chicken) à 25 ou 50 mètres (selon le calibre).
- 10 balles sur 10 cibles de "sanglier" (Javelina) à 50 ou 100 mètres (selon le calibre).
- 10 balles sur 10 cibles de "dindon" (Turkey) à 75 ou 150 mètres (selon le calibre).
- 10 balles sur 10 cibles de "mouflon" (Ram) à 100 ou 200 mètres (selon le calibre).

**Sécurité spécifique** : Protection obligatoire des yeux et de l'ouïe pour toute personne présente au pas de tir. En position de tir, aucune partie du corps ne doit se trouver à l'intérieur de la zone à risques délimitée par un cône de 45 degrés autour de l'extrémité de l'axe du canon. Les armes doivent être vérifiées et les détentes trop douces interdites.

## **TIR SPORTIF DE VITESSE – T.S.V.**

Le tir sportif de vitesse (TSV) a été créé aux Etats-Unis par Jeff Cooper en 1976 et est revenu dans le giron de la Fédération Française de tir en 2006.

Discipline dynamique, alliant vitesse et précision, le tir peut se faire à poste ou en déplacement. L'arme peut être tenue à deux mains ou une seule main. Lors de l'exécution des tirs un arbitre suit en permanence le compétiteur. Les règles de sécurité sont très strictes. Avant les tirs, le compétiteur a la possibilité de reconnaître le parcours afin d'assimiler la position des cibles qui nécessitent deux impacts.

Les armes utilisées sont des pistolets ou des revolvers de gros calibre (minimum 9mm) qui peuvent être munis d'un appareil de visée optique et d'équipements spécifiques facilitant le tir.

Une compétition de TSV peut comporter jusqu'à 18 matchs pour les matchs nationaux, 24 pour les matchs championnats d'Europe et 32 pour les championnats du Monde, chaque stage (match) doit être différent des autres et présenter des solutions de tir réaliste.

Il existe 3 types de parcours :

- Les petits (9 coups)
- Les moyens (20 coups)
- Les grands (jusqu'à 32 coups)

Les distances de tir varient de 7 à 70 mètres. Les tirs se font sur des cibles en papier ou métallique. Celles-ci peuvent être fixes, mobiles ou avoir un cycle d'apparition/disparition.

Les résultats se calculent en totalisant les points relevés sur les cibles et en divisant ce total par le temps mis par le tireur à accomplir le parcours. Le classement s'effectue par comparaison entre tous les concurrents et par rapport au meilleur résultat obtenu sur chaque épreuve.

Il existe des classements Dames, Juniors et Seniors pour les différentes catégories, revolver ou pistolet.

La fédération Internationale (I.P.S.C.) organise tous les 3 ans en alternance une Coupe Continentale, un Championnat d'Europe et un Championnat du Monde.

## **TIR AUX ARMES REGLEMENTAIRES - T.A.R**

Le tir aux armes réglementaires, dernière spécificité qui a intégré le giron de la Fédération Française de tir.

L'esprit de cette spécificité consiste à utiliser des armes réglementaires de base d'épaule et de poing, c'est-à-dire celles des corps de troupe. Le règlement, qui se veut simple et évolutif, part du même principe de base pour toutes les épreuves :

- 5 coups d'essai
- 20 coups de match

Armes d'épaule

1- 200m dans 3 épreuves :

- Les fusils semi-automatiques d'origine
- Les fusils à répétition manuelle d'origine
- Les armes à répétition et semi-automatiques modifiées réglementairement.

2- 50m :

- 22LR, armes prévues pour l'entraînement réglementaire.

Armes de poing

Uniquement à 25m avec des calibres compris entre 7,62 et 11,60mm.

2 épreuves :

- Pistolet et revolver en version standard
- Pistolet vitesse militaire

Une seule catégorie, Senior 1 (S1)

## 2.4 LEXIQUE

**ÂME** : Intérieur du canon. Il est rayé selon un pas approprié pour impulser au projectile un effet de rotation afin de stabiliser et régulariser sa trajectoire.

**AMORCE** : Capsule amovible sertie au fond de l'étui d'une cartouche à percussion centrale contenant la matière qui explose au choc du percuteur pour mettre feu à la poudre. *Aux armes anciennes elle est posée sur les « cheminées »*. Dans une percussion annulaire la matière explosive est logée au fond et à la périphérie du culot de l'étui.

**ANNONCE** : C'est, pour le tireur, pouvoir dire où se situe l'impact sur la cible en fonction de son analyse du tir au moment du départ du coup (position des organes de visée par rapport au visuel, qualité du lâcher,...).

**ARME à REPETITION** : Arme rechargée manuellement après chaque coup tiré, par introduction dans le canon d'une cartouche prélevée dans un magasin et transportée à l'aide d'un mécanisme.

**ARME à UN COUP** : Arme sans magasin qui est chargée avant chaque coup par introduction manuelle de la cartouche dans la chambre ou dans un logement prévu à cet effet à l'entrée du canon.

**ARME AUTOMATIQUE** : Toute arme qui se recharge automatiquement après chaque coup tiré et qui peut, par une seule pression sur la queue de détente, lâcher une rafale de plusieurs coups.

**Cette arme est interdite en tir sportif.**

**ARME SEMI-AUTOMATIQUE** : Toute arme qui se recharge automatiquement après chaque coup tiré et qui ne peut, par une seule pression sur la queue de détente, lâcher plus d'un seul coup.

**BALLE** : C'est le projectile. Il est généralement en plomb. Il peut être chemisé de laiton (ou de cuivre s'il est propulsé à une vitesse initiale élevée). Son poids est le plus souvent cité en grains.

• 1 grain = 0,0648 gramme.

• 1 gramme = 15,432 grains.

**BARILLET** : Magasin cylindrique et mobile des revolvers qui tourne sur un axe parallèle au canon pour placer successivement les cartouches en position de percussion.

**BOUCHE** : Orifice du canon par lequel sortent les projectiles.

**BOURRELET** : Partie saillante du culot de l'étui des cartouches.

**BUSC** : Partie supérieure de la crosse des carabines et des poignées des revolvers ou pistolets.

**BRETELLE** : Accessoire utilisé en tir à la carabine dans certaines épreuves. Elle consolide efficacement le triangle arme / bras / avant-bras du tireur.

**CANON ou TUBE** : Partie de l'arme qui guide le projectile. Sa qualité confère à l'arme l'essentiel de sa précision.

**CALE-MAIN** : Accessoire utilisé en tir à la carabine. Fixé sur le fût, il évite à la main du tireur de changer de position et relie la bretelle à l'arme.

**CALIBRE** : Diamètre extérieur maximum d'un projectile. Les calibres européens sont définis en millimètres.

Exemple: un 7,65 (mm). Les calibres anglo-saxons sont définis en pouces (inches en anglais) ou en fraction de pouce. Un pouce ou inch = 25,4 mm.

Exemple : un calibre .22 L.R. (en réalité 0,22 pouce ou 22/100<sup>ème</sup> de pouce) correspond à un calibre de 5,5 mm (exactement 5,58 mm), un .45 à 11,43 mm, etc.

**CARCASSE** : Partie usinée qui supporte le canon et l'ensemble des pièces constitutives de l'arme.

**CARTOUCHE**: Ensemble comportant l'étui, l'amorce, la poudre et le projectile.

**CHAMBRE** : Alvéole du barillet des revolvers recevant la cartouche. Partie du canon du pistolet ou de la carabine où se loge la cartouche.

**CHARGEUR** : Boîtier fixe ou amovible contenant les cartouches.

**CHIEN** : il est apparent sur les revolvers et comprend souvent le percuteur. Il est également apparent sur certains pistolets (ex : Colt 45) ou carabines (ex Winchester). La gâchette ayant décroché, le chien, libéré, provoque le départ du coup directement (chien à percuteur) ou en frappant sur le percuteur (marteau).

**CLIQUER** : Déplacer la hausse pour régler le tir. Les vis de réglage de hausse comportent des " clics ", d'où l'expression usuelle des tireurs " cliquer ". Il faut déplacer la hausse dans le sens où on veut déplacer le tir.

**CORDON** : Petit liseré séparant les zones de valeur des points.

**CROSSE** : Partie de l'arme, qui permet sa préhension. Le tireur peut l'adapter à sa morphologie.

**CULASSE** : Pièce fixe ou mobile de l'arme qui comporte le percuteur et l'extracteur. La culasse d'un pistolet semi automatique, lors de son mouvement arrière engendré par la poussée des gaz ou la manipulation du tireur, extrait l'étui et réarme le chien. Le mouvement avant, provoqué par le ressort récupérateur ou la manipulation du tireur, introduit dans la chambre un nouveau projectile prélevé dans le chargeur ou le magasin.

**DÉTENTE (queue de)** : Pièce sur laquelle l'index exerce une pression qui provoque le décrochage de la gâchette. Cette pièce est souvent et à tort appelée gâchette.

**DISCIPLINE** : Le tir est une discipline gérée par la F.F.Tir. Les spécificités telles que Cible et Plateau, Armes Anciennes, Bench rest, Arbalète, Silhouettes métalliques, en sont les constituants. Chaque spécificité comporte plusieurs épreuves (Par exemple le Pistolet 50 mètres est l'une des épreuves de la spécificité Cible).

**DOUBLE ACTION** : Une pression sur la queue de détente arme le chien puis le libère.

**ÉPAULER** : Action qui consiste pour un carabinier à placer la plaque de couche de son arme contre son épaule ou son bras pour commencer sa mise en position et l'action de viser - tirer.

**ÉTUI ou DOUILLE** : Partie de la cartouche, généralement en laiton, qui reçoit l'amorce et la poudre et sur laquelle on vient sertir la balle.

**EXTRACTEUR** : Ergot qui accroche la gorge ou le bourrelet de l'étui et permet de l'extraire de la chambre.

**FLÈCHE** : Hauteur maximum atteinte par la balle sur sa trajectoire.

**FÛT** : Partie inférieure de la crosse en avant du pontet.

**FUSIL** : De chasse ou de guerre. En tir sportif aux plateaux, l'arme d'épaule est appelée fusil. En tir à la cible, l'arme d'épaule peut être appelée fusil ou carabine, en fonction de l'épreuve tirée.

**GÂCHETTE** : Pièce interne du mécanisme de détente qui retient le chien armé et qui décroche lors de l'action du doigt sur la queue de détente.

**GROUPEMENT** : La notion de groupement correspond à des impacts situés au même endroit sur une cible.

**GUIDON** : C'est le deuxième élément de la visée, Situé à l'extrémité du canon, au dessus de la bouche. Le plus souvent fixe, il est parfois mobile sur les armes anciennes. Dans ce cas pour obtenir le même résultat qu'avec une hausse, il se déplace dans le sens opposé à celle-ci. Il est souvent interchangeable pour pouvoir modifier sa taille et sa forme. Il est toujours à lame pour les pistolets et revolvers de compétition (visée ouverte), et 99 fois sur 100 en anneau pour les carabines et sous le tunnel protège - guidon (visée fermée).

**HAUSSE** : Des deux instruments de visée de l'arme, c'est le plus proche de l'œil. Elle est réglable en hauteur et latéralement pour permettre d'ajuster le tir.

**IGNITION** : Mise à feu de la poudre.

**IMPACT** : Marque effectué par le projectile sur la cible.

**IRIS** : Système se fixant sur la hausse. Il permet de régler le diamètre de l'ouverture et de positionner des filtres de couleur.

**LÂCHER** : Action du doigt sur la queue de détente qui a pour but de provoquer le départ du projectile.

**LIGNE DE MIRE** : Droite allant du centre de la hausse au guidon.

**LIGNE DE VISÉE** : Droite théorique allant de l'œil du tireur au point visé en passant par les instruments de visée.

**LUNETTE** : Instrument optique grossissant ou télescope qui permet de voir ses impacts en cible. Il est important que la lunette soit lumineuse afin de bien voir sans fatiguer l'œil. Plus la surface de la lentille frontale est importante et plus la lunette est lumineuse. La luminosité est un meilleur critère de qualité que le grossissement.

**LUNETTE DE VISÉE** : Accessoire pouvant être monté sur une arme.

**PAS DE TIR** : Emplacement organisé face aux cibles comprenant l'ensemble des postes de tir.

**PERCUTEUR** : Pièce qui frappe l'amorce pour faire partir le coup. Presque toujours solidaire du chien sur le revolver, il est intégré à la culasse sur le pistolet et la carabine.

**PISTOLET** : Toute arme de poing autre qu'un revolver.

**PLAQUE DE COUCHE** : Partie arrière fixe ou mobile de la crosse des carabines et fusils qui se place contre l'épaule ou le bras. Réglable, elle permet au tireur par son déplacement vertical, de s'adapter aux différentes positions debout, genou, couché, et un placement en bonne position par rapport à la hauteur de sa cible.

**POIGNÉE PISTOLET** : Partie de la crosse carabine adjacente au pontet permettant la prise en main.

**POINT MOYEN** : Milieu d'un groupement d'impacts. On se réfère au point moyen pour régler son tir par déplacement de la hausse.

**PONTET** : Pièce en arceau protégeant la queue de détente d'un accrochage intempestif, d'un choc, etc.

**PORTÉE** : Distance maximale possible du parcours d'un projectile.

**PRISE EN MAIN** : Manière de prendre l'arme. La prise en main doit être reproduite de façon identique, tir après tir, pour éviter des écarts importants en cible.

**RECHARGEMENT DES MUNITIONS** : Action de recomposer une munition à partir des éléments de base qui la composent étui, amorce, poudre, balle. Dans certaines épreuves le rechargement est conseillé afin d'obtenir le meilleur couple arme - munition.

**RÉVOLVER** : Arme de poing comportant un magasin cylindrique mobile (barillet) tournant selon un axe parallèle au canon. Le barillet approvisionne l'arme en munitions. Il peut être basculant ou fixe.

**RÉGLAGE** : Déplacement de la hausse dans le sens où l'on veut faire porter son tir. Voir cliquer.

**SIMPLE ACTION** : L'action du doigt sur la queue de détente a pour seul effet de libérer le chien armé.

**TRAJECTOIRE** : Courbe décrite par un projectile pendant son déplacement dans l'espace.

**TIR PRÉCIS** : Ensemble d'impacts très groupés situé n'importe où dans la cible.

**TIR JUSTE** : Ensemble de coups groupés situé au centre de la cible. Pour obtenir un tir juste, après avoir effectué un tir précis, on fait intervenir le réglage.

**VISUEL** : Partie centrale noire, ou de couleur, de certaines cibles.

**WAD-CUTTER** : Traduction littérale : bourre coupante. Type de projectile entièrement en plomb qui découpe dans le papier ou le carton des cibles des impacts d'une netteté parfaite comme le ferait un emporte-pièce.