REGLEMENT ÉCOLES DE TIR

CARABINE – PISTOLET – CIBLE MOBILE – ARBALETE FIELD

2027

Adopté par la CNS écoles de tir le 16 mai 2026.

En cas d'erreur, veuillez adresser un mail directement au président de la CNS écoles de tir : jvieillepetit@fftir.org

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.org

TABLE DES MATIERES

1. CARABINE ET PISTOLET 1

1.1 REGLES GENERALES 1
1.1.1 SECURITE 1
1.1.2 CONTROLE DES ARMES ET EQUIPEMENTS 1
1.1.3 CIBLES CARABINE ET PISTOLET PRECISION, CARABINE 3X20 1
1.1.4 PERIODE D'INSTALLATION ET AIDE EXTERIEURE 1
1.1.5 COACHING PENDANT UNE COMPETITION 1
1.1.6 ESSAIS 1
1.1.7 BARRAGES 1
1.1.8 NOMBRE DE COUPS 1
1.1.9 SURCLASSEMENT 2
1.1.10 ESTRADE 2
1.1.11 MARQUAGES AU SOL 2
1.1.12 COMPTAGE DES POINTS 2
1.1.13 CODE VESTIMENTAIRE 3
1.1.14 MUSIQUE 3

1.2 EPREUVES SUR BLOC RESSORT 4
1.2.1 CATEGORIES D'AGE 4
1.2.2 TEMPS DE TIR 4
1.2.3 EQUIPEMENT 4
1.2.4 POSITION 4
1.2.4.1 CARABINE 5
1.2.4.2 PISTOLET 6

1.3 EPREUVES AVEC SUPPORT A ASSISTANCE MODULABLE 7
1.3.1 CATEGORIES D'AGE 7
1.3.2 TEMPS DE TIR 7
1.3.3 EQUIPEMENT 7
1.3.4 SUPPORT A ASSISTANCE MODULABLE 7
1.3.4.1 DESCRIPTION DU SUPPORT A ASSISTANCE MODULABLE 7
1.3.4.2 METHODE DE CONTROLE 7
1.3.5 POSITION 8
1.3.5.1 CARABINE 8
1.3.5.2 PISTOLET 8

1.4 EPREUVES DEBOUT SANS APPUI 9
1.4.1 CATEGORIES D'AGE 9
1.4.2 TEMPS DE TIR 9
1.4.3 EQUIPEMENT 9
1.4.4 POSITION CARABINE ET PISTOLET 9
1.4.4.1 POSITION CARABINE 9

1.5 CARABINE TROIS POSITIONS 10 METRES - 3X20 10
1.5.1 CATEGORIES D'AGE 10
1.5.2 TEMPS DE TIR 10
1.5.3 EQUIPEMENT 10
1.5.4 POSITIONS DE TIR 10
1.5.5 AIDE EXTERIEURE 10

1.6 PISTOLET 30 COUPS VITESSE - 3/7 12
1.6.1 PISTOLET VITESSE (3/7) 12
1.6.2 CATEGORIES D'AGE 12

1.6.3 TEMPS DE TIR 12
1.6.4 EQUIPEMENT 12
1.6.5 POSITION DE TIR 13
1.6.6 DEROULEMENT DE LA COMPETITION 13
1.6.7 COMPTAGE DES POINTS 13
1.6.8 INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT 13

1.7 PISTOLET VITESSE 5 CIBLES BASCULANTES 14
1.7.1 CATEGORIES D'AGE 14
1.7.2 CIBLES 14
1.7.3 TEMPS DE TIR 14
1.7.4 EQUIPEMENT 14
1.7.5 POSITION 14
1.7.6 DEROULEMENT DE LA COMPETITION 15
1.7.7 INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT 15
1.7.8 GENE DE L'ATHLETE 15
1.7.9 BARRAGE / FINALE 16
1.7.9.1 BARRAGE 16
1.7.9.2 FINALE 16

2. CIBLE MOBILE 17

2.1 REGLES GENERALES 17
2.1.1 SECURITE 17
2.1.2 CONTROLE DES ARMES ET EQUIPEMENTS 17
2.1.3 CIBLES 18
2.1.4 PERIODE DE PREPARATION 19
2.1.5 POSITION DE TIR 19

2.2 REGLES SPECIFIQUES 19

2.3 CIBLE MOBILE 40 COUPS (20+20) 19
2.3.1 CATEGORIES D'AGE 19
2.3.2 DEROULEMENT DE LA COMPETITION 19

2.4 BARRAGES 20

3. ARBALETE FIELD 10 METRES 21

3.1 REGLES GENERALES 21
3.1.1 LA SECURITE 21
3.1.2 CATEGORIES D'AGE 21
3.1.3 EQUIPEMENT 21
3.1.4 BLASONS 21
3.1.5 ARMEMENT ET CHARGEMENT DE L'ARME 22

3.2 DEROULEMENT DE LA COMPETITION 22

3.3 DECOMPTE DES POINTS 22

4. EPREUVES PARA-TIR 22

4.1 REGLES GENERALES 22

5. TABLEAUX RECAPITULATIFS 23

5.1 CIBLE 23

5.2 EPREUVES PARA-TIR 24

LISTE DES FIGURES

FIGURE 1 : BLOC RESSORT 4
FIGURE 2 : POSITION DE L'ATHLETE CARABINE 5
FIGURE 3 : POSITION DE L'ATHLETE PISTOLET 6
FIGURE 4 : SUPPORTS A ASSISTANCE MODULABLE 8
FIGURE 5 : TABLE 3X20 11
FIGURE 6 : CIBLE PISTOLET VITESSE 3/7 12
FIGURE 7 : POSITION « PRET » 13
FIGURE 8 : CIBLERIE VITESSE 5 CIBLES 14
FIGURE 9 : REPERE SUR LA VESTE DE TIR 17
FIGURE 10 : POSITION « PRET » 17
FIGURE 11 : CIBLE PAPIER POUR « CIBLE MOBILE 10M» 18
FIGURE 12 : CIBLE ELECTRONIQUE POUR « CIBLE MOBILE 10M» 19
FIGURE 13 : CIBLE « ARBALETE » 21

1. CARABINE ET PISTOLET

1.1 REGLES GENERALES

1.1.1 SECURITE

- La sécurité impose que les armes soient toujours manipulées avec un maximum de précaution.
- Pendant la compétition, les armes ne doivent jamais être retirées du pas de tir sans autorisation d'un Juge-Arbitre.
- Voir règles ISSF RTG article 6.2 Sécurité.
- **Dans le cadre de l'utilisation de l'arme avec un support, le pontet doit être FERMÉ (catégories Poussins et Benjamins).**
- Drapeau de sécurité : ajout du drapeau de sécurité dès la sortie de l'arme de sa boite de transport et il devra être inséré à chaque sortie du pas de tir de l'athlète, **et lorsque celui-ci est assis sur sa chaise.**

1.1.2 CONTROLE DES ARMES ET EQUIPEMENTS

- Les armes doivent être conformes au règlement ISSF (RT carabine, pistolet).
- Les équipements (vêtements, chaussures, gants), doivent être présentés au contrôle pour vérification de la conformité suivant les règlements ISSF.
- Les blocs ressorts et les supports à assistance modulables seront contrôlés sur le pas de tir.
- Tout ce qui n'est pas défini dans les règlements ISSF et/ou école de tir est interdit.
- Le contrôle des armes et équipements est obligatoire pour toutes les disciplines et catégories.

1.1.3 CIBLES CARABINE ET PISTOLET PRECISION, CARABINE 3X20

- Cibles utilisées :

Cibles ISSF 10 mètres (voir règles ISSF RTG articles 6.3.4.3 cible carabine et 6.3.4.6 cible pistolet).

1.1.4 PERIODE D'INSTALLATION ET AIDE EXTERIEURE

- Pour son installation au poste de tir, l'athlète peut disposer au maximum de **10 min** (pour toutes les épreuves de précision carabine et pistolet) **avant le début du temps de préparation et essais de 10 min**. Il peut être assisté de son entraîneur.
- Les Juges-Arbitres contrôlent la conformité du support à assistance modulable.
- Une fois le tir commencé, le règlement est strictement appliqué (voir règle ISSF RTG article 6.11.1).

1.1.5 COACHING PENDANT UNE COMPETITION

- Dans toutes les épreuves, le coaching non verbal est autorisé.
- Le règlement est strictement appliqué (voir règle ISSF RTG article 6.12.5).

1.1.6 ESSAIS

- Carabine et pistolet précision
  - Pour toutes les catégories, les essais sont illimités pendant la période de préparation et essais de 10 min. Annonce des 30 s avant la fin des 10 min puis *« STOP »*.
- Carabine 3x20
  - Les essais sont illimités et s'effectuent dans chaque position avant le premier coup de match.
- Pistolet vitesse (3/7) et pistolet vitesse (5 cibles basculantes)
  - 1 série de 5 coups d'essais avant le début du match.

1.1.7 BARRAGES

- Les règles ISSF sont appliquées pour les classements individuels et par équipes (voir règles ISSF RTG 6.15.1 et 6.15.5).

1.1.8 NOMBRE DE COUPS

- Toutes les épreuves de carabine et pistolet précision se tirent sur 40 coups.
- Nombre de coups par cible lors des compétitions de la Gestion Sportive = UN (1) plomb.

1.1.9 SURCLASSEMENT

- Le surclassement en école de tir est **INTERDIT** (voir Gestion Sportive § A.1.5 Surclassements).

1.1.10 ESTRADE

- En cas de nécessité, l'athlète peut utiliser une « estrade » personnelle, d'une hauteur maximale de 20 centimètres, sans aucun ajout d'antidérapant. Les pieds de l'athlète doivent être positionnés conformément au règlement ISSF.
- Autorisée pour toutes les catégories dans les disciplines suivantes :
  - Carabine et pistolet précision,
  - Carabine 3x20 pour la position « debout »,
  - Pistolet 3/7 et Vitesse.

1.1.11 MARQUAGES AU SOL

- Les marquages au sol, quels qu'ils soient, ne sont plus autorisés. Un mètre (ou une réglette graduée) pourra être posé(e) sur le sol, de même que des cartons. **L'utilisation d'adhésifs est strictement INTERDITE**.

1.1.12 COMPTAGE DES POINTS

- Pour la carabine précision, les points seront comptés au 1/10ème et la règle des barrages de l'ISSF sera appliquée.

1.1.13 CODE VESTIMENTAIRE

- Le code vestimentaire de la F.F.Tir s'applique intégralement aux écoles de tir, il est décrit dans le règlement de gestion sportive vie nationale à l'article A.1.2 pour les disciplines ISSF.
- Les sandales (hors tongs), les épaules nues sont autorisées.
- Les shorts et jupes sont autorisés à condition que leur longueur ne soit pas inférieure aux doigts tendus le long du corps. La règle ISSF Carabine 7.5.1.3 ne s'applique pas.



1.1.14 MUSIQUE

- La diffusion de musique est autorisée sur tous les championnats.

1.2 EPREUVES SUR BLOC RESSORT

But : Le tir sur bloc ressort doit permettre aux poussins de tirer, avec le plus de confort possible, dans une position se rapprochant le plus de celle du carabinier et du pistolier, dans un souci de travailler correctement la visée et le lâcher.

1.2.1 CATEGORIES D'AGE

- Poussins filles et garçons.

1.2.2 TEMPS DE TIR

- 10 min de préparation et d'essais « STOP » **(annonce des 30 dernières secondes)**.
- 50 min de match (cibles électroniques) ou 60 min de match (cibles « papier »).

1.2.3 EQUIPEMENT

- Les vêtements de tir renforcés et les chaussures de tir sont interdits.
- Seules les chaussures basses ne couvrant pas l'os de la cheville sont autorisées.
- Le gant est autorisé (voir règle ISSF RT, Carabine 7.5.6).

1.2.4 POSITION

- L'athlète est debout, les pieds ne doivent pas dépasser la ligne des 10 mètres.
- L'arme repose sur un bloc ressort (fourni par l'athlète, conforme au règlement et sans aucun ajout de matériau).
- Aucun contact entre l'arme et les côtés du support en « U ».
- Aucune partie du corps ne doit être en contact avec la table.
- Le support sur lequel est fixé le bloc ressort est libre mais doit permettre de prendre une position conforme au règlement Écoles de tir.
- Le support ne doit pas être fixé à la table
- Il est possible de régler le bloc ressort en hauteur. Il ne doit en aucun cas servir d'appui à l'athlète.
- Aucun dispositif additionnel permettant de poser l'arme, à quelque endroit que ce soit, n'est autorisé (exemple : planchette).

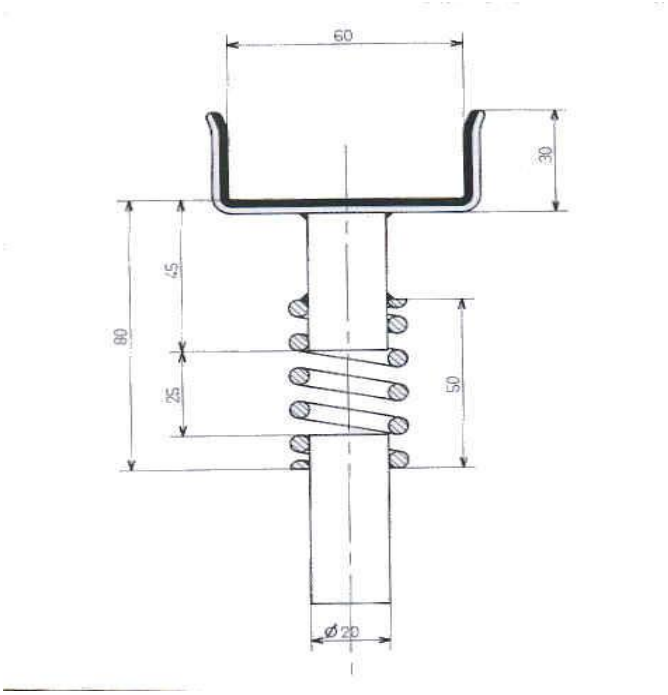


Figure 1 : BLOC RESSORT

1.2.4.1 CARABINE

- Position debout « semblable à celle de l'athlète carabine debout ».



Figure 2 : POSITION DE L'ATHLETE CARABINE

- L'arme est tenue à 2 mains comme précisé dans l'article 7.6.1.3 de la règle « ISSF RT, carabine ».
- La main gauche (pour un droitier) doit se placer entre le pontet et le bloc ressort sans aucun contact avec ce dernier.
- Il est strictement interdit de superposer les 2 mains sur la poignée pistolet de la carabine.
- Casquette ou visière (voir règle ISSF RT, carabine, article 7.5.8.8).
- Tout élément additionnel et tout dispositif tendant à apporter un avantage sont prohibés (voir règle ISSF RTG, article 6.7.4.2).

1.2.4.2 PISTOLET

- Position debout



Figure 3 : POSITION DE L'ATHLETE PISTOLET

- L'arme est tenue d'une seule main, « à bras franc ».
- Il est interdit de se servir des éléments de l'arme pour obtenir un appui longitudinal. (Ex : pontet poussé vers l'avant et en contact contre la fourche)
- Tout élément additionnel et tout dispositif tendant à apporter un avantage sont prohibés (voir règle ISSF RTG, article 6.7.4.2).

1.3 EPREUVES AVEC SUPPORT A ASSISTANCE MODULABLE

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

1.3.1 CATEGORIES D'AGE

- Benjamins filles et garçons.

1.3.2 TEMPS DE TIR

- 10 min de préparation et d'essais « STOP » **(annonce des 30 dernières secondes).**
- 50 min de match (cibles électroniques) ou 60 min de match (cibles « papier »).

1.3.3 EQUIPEMENT

- Les vêtements de tir renforcés et les chaussures de tir sont interdits.
- Seules les chaussures basses ne couvrant pas l'os de la cheville sont autorisées.
- Le gant est autorisé (voir règle ISSF RT, Carabine 7.5.6).
- **Le support de carabine** (article 7.5.8.3 du règlement carabine ISSF 2018) **est interdit.**

1.3.4 SUPPORT A ASSISTANCE MODULABLE

- Le support à assistance modulable est obligatoire.

1.3.4.1 DESCRIPTION DU SUPPORT A ASSISTANCE MODULABLE

- Le support à assistance modulable peut être muni au maximum de 3 poulies.
- Le crochet du support à assistance modulable, recouvert éventuellement d'un manchon de protection, doit être de section cylindrique d'un diamètre maximum de 10 mm, manchon compris.
- Le manchon de protection (non abrasif ou adhésif) est constitué d'une seule pièce cylindrique.
- Le support ne doit pas être fixé à la table.
- En position de tir, le crochet supportant l'arme doit pouvoir effectuer librement un mouvement vertical de 10 cm vers le haut sans qu'aucun élément ne vienne l'arrêter.
- L'utilisation de câble tressé (type frein de vélo), non gainé, est obligatoire.
- Au moment du tir, le câble du crochet doit rester vertical sous tous les plans.
- Ni le crochet de l'arme, ni l'arme ne doivent entrer en contact avec le montant latéral du support à assistance modulable. L'arme peut toucher un seul côté du crochet.

1.3.4.2 METHODE DE CONTROLE

- **CARABINE**
  - Il est conseillé (et non obligatoire) de fixer le fût de la carabine sur le crochet lors du contrôle.
  - Le contrôle s'opère :
    - Arme épaulée, Main droite ouverte (droitier),
    - Fût posé sur le crochet au même endroit qu'en position de tir,
    - Arme non supportée par l'athlète (bras gauche pour un droitier),
    - En ajoutant un poids supplémentaire de 100 grammes fixé par l'arbitre de pas de tir sur le contrepoids du support.
    - Pour que le support soit réglementaire, l'arme doit être entraînée vers le bas.
- **PISTOLET**
  - Le contrôle s'opère :
    - Arme accrochée par le pontet au crochet du support,
    - En ajoutant un poids supplémentaire de 100 grammes fixé par l'arbitre de pas de tir sur le contrepoids du support.
    - Pour que le support soit réglementaire, l'arme doit être entraînée vers le bas.

1.3.5 POSITION

- L'athlète est debout, les pieds ne doivent pas dépasser la ligne des 10 mètres.
- La carabine et le pistolet sont soutenus par un support à assistance modulable, conforme au modèle dessiné (voir figure 5).
- Aucune partie du corps ne doit toucher la table.

1.3.5.1 CARABINE

- L'arme est tenue à 2 mains comme précisé dans l'article 7.6.1.3 de la règle « ISSF RT, carabine ».
- Il est autorisé de fixer sous l'arme un dispositif destiné à la solidariser avec le crochet du support. L'arme **doit pouvoir pivoter** librement autour du support dans le sens longitudinal.
- Casquette ou visière (voir règle ISSF RT, carabine, article 7.5.8.8).
- Tout élément additionnel et tout dispositif tendant à apporter un avantage sont prohibés (voir règle ISSF RTG, article 6.7.4.2).

1.3.5.2 PISTOLET

- Le crochet de l'assistance modulable ne doit pas être inséré entre la bouteille et les contrepoids.
- L'arme ne doit pas être coincée entre le pontet, le crochet de l'assistance modulable et la bouteille, en revanche le pontet peut toucher le crochet de l'assistance modulable.
- L'arme doit être libre sans maintien.
- Le pistolet doit pouvoir glisser librement dans l'axe du canon lorsqu'il est en appui sur le support.
- La cartouche doit rester dans son état d'origine. Aucun ajout de quelque nature que ce soit n'est autorisé.
- Tout élément additionnel et tout dispositif tendant à apporter un avantage sont prohibés (voir règle ISSF RTG, article 6.7.4.2).
- Le crochet ne doit pas toucher le montant vertical de la potence.

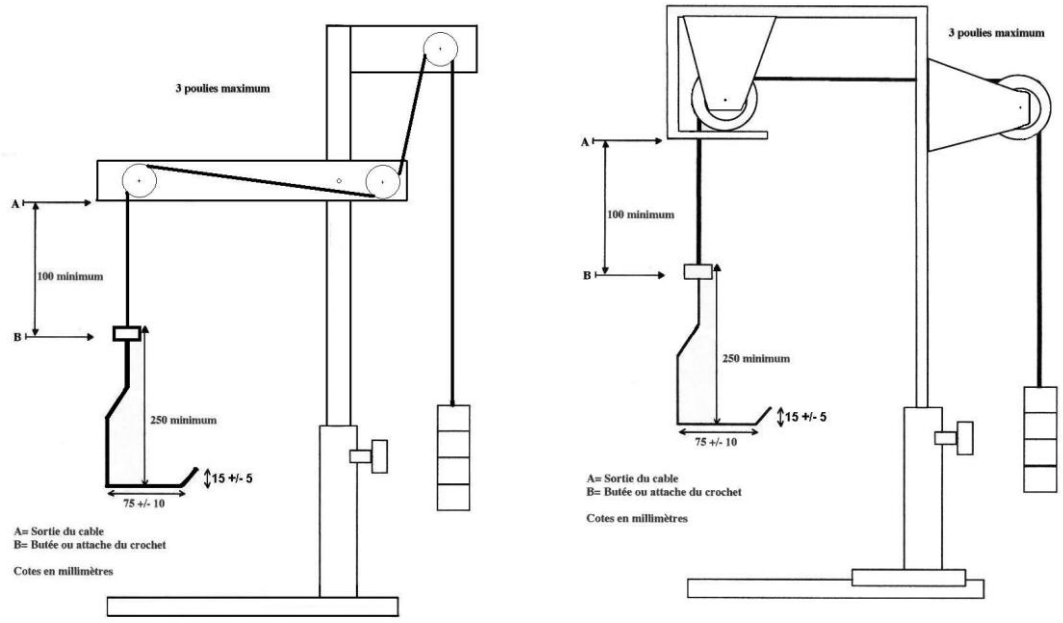


Figure 4 : SUPPORTS A ASSISTANCE MODULABLE

1.4 EPREUVES DEBOUT SANS APPUI

1.4.1 CATEGORIES D'AGE

- Minimes filles et garçons

1.4.2 TEMPS DE TIR

- 10 min de préparation et d'essais « STOP » **(annonce des 30 dernières secondes)**.
- 50 min de match (cibles électroniques) ou 60 min de match (cibles « papier »).

1.4.3 EQUIPEMENT

- Conforme aux règlements ISSF.
- **Les vestes de tir ambidextres sont autorisées.**

1.4.4 POSITION CARABINE ET PISTOLET

- Application du règlement (voir règles ISSF RT, carabine : article 7.6.1.3, et pistolet : article 8.7.1).

1.4.4.1 POSITION CARABINE

- La main droite ne doit pas toucher la main ou le bras gauche, ni la manche gauche de la veste de tir ou inversement (voir règle ISSF RT carabine 7.6.1.3.j).
- Casquette ou visière (voir règle ISSF RT, carabine, article 7.5.8.8).

1.5 CARABINE TROIS POSITIONS 10 METRES - 3X20

1.5.1 CATEGORIES D'AGE

- Minimes filles et garçons.

1.5.2 TEMPS DE TIR

- Les mêmes temps de tir s'appliquent sur cibles électroniques ou « papier ».
- 15 min pour l'installation et la préparation (aucun tir y compris le tir à sec). Il peut être assisté de son entraîneur.
- Position « genou » = **25** min (essais inclus et illimités avant le premier coup de match)
- Position « couché » = **25** min (essais inclus et illimités avant le premier coup de match)
- Position « debout » = **30** min (essais inclus et illimités avant le premier coup de match)
- Les athlètes doivent terminer le tir en position « genou » avant de commencer la position « couché » et finir le tir « couché » avant de commencer la position « debout ».
- Avant la fin du tir de chaque position, l'arbitre annoncera les 5 et 2 dernières minutes.
- Le temps maximum accordé pour changer de position est de 10 min **(**ce temps débutera à la fin du tir du dernier athlète). Aucune intervention n'est permise sur l'arme en dehors de cette période.

1.5.3 EQUIPEMENT

- Conforme au règlement ISSF.

- Utilisation
  - ⇒ Soit de la table de tir 3x20 selon schéma (voir figure 5)
  - ⇒ Soit d'une cible à hauteur variable :
    - hauteur du centre des cibles **: (valeurs susceptibles d'être modifiées en fonction des retours d'expérience)**
      - debout : 1,40m +/- 0,05m (comme cible fixe),
      - couché et genou : 0,60m +/- 0,05m.

- Le championnat de France se tirera sur cibles électroniques et sur tables de tir 3x20. Lors des échelons de qualifications, des cibles électroniques ou « papier » pourront être utilisées.
- Un tapis de tir conforme aux règles ISSF est autorisé (voir règles générales ISSF article 6.4.7.2.b).

1.5.4 POSITIONS DE TIR

- Application du règlement ISSF (voir règle ISSF RT, Carabine articles 7.6.1.1, 7.6.1.2, 7.6.1.3).
- En position « couché » la table est en position haute, en position basse pour le « genou ».
- La main droite ne doit pas toucher la main ou le bras gauche, ni la manche gauche de la veste de tir ou inversement (voir règle ISSF RT carabine 7.6.1.3.j).
- Casquette ou visière (voir règle ISSF RT, carabine, article 7.5.8.8).
- Concernant les athlètes de grande taille en position couché : une SEULE chaussure pourra se trouver en dehors de la table et être en contact avec le bord de la table.
- La table de tir pourra être orientée, sans gêner les autres tireurs.

1.5.5 AIDE EXTERIEURE

- Le changement des cibles par une SEULE tierce personne pour les positions « couché » et « genou » est autorisé.
- La tierce personne devra se positionner à l'arrière de la table après changement du carton, lors de l'utilisation de cible « papier » et ne sera présente que lors des changements de positions pour les cibles électroniques.
- Pendant les changements de positions, une SEULE tierce personne peut intervenir sur l'arme, l'équipement et aider l'athlète, y compris verbalement.

Revêtement de la table de tir : la CNS conseille fortement le remplacement de la moquette existante par un revêtement lavable.

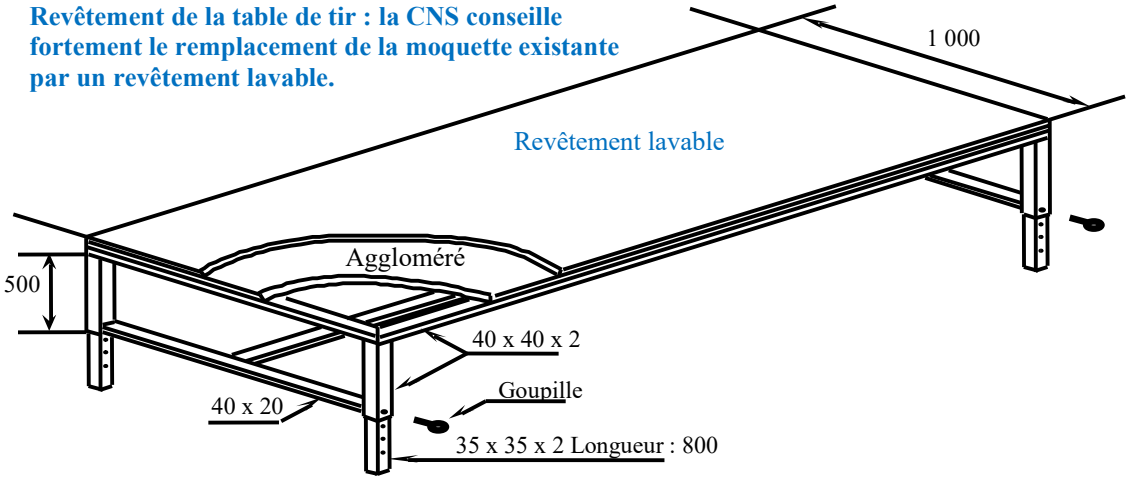


Figure 5 : TABLE 3X20

1.6 PISTOLET 30 COUPS VITESSE - 3/7

1.6.1 PISTOLET VITESSE (3/7)

- Cibles utilisées :

  Diamètre en cm des zones et approximation des mesures

Mouche	10	9	8	7	6	5
1,25	2,5	5,1	7,7	10,3	12,9	15,5

Diamètre total du visuel = 15,5 cm [du 5 au 10 inclus (avec mouche)]



Figure 6 : CIBLE PISTOLET VITESSE 3/7

- Jauge : la jauge intérieure sera utilisée (diamètre 4.5).

1.6.2 CATEGORIES D'AGE

- Minimes filles et garçons.

1.6.3 TEMPS DE TIR

- Temps d'installation : 5 min
- Temps de préparation : 3 min
- 1 série de 5 coups d'essais avant le début du match.
- Le match consiste en 30 coups de match tirés en 6 séries de 5 coups chacune.
- Apparition des cibles = 3 secondes, effacement des cibles = **7** secondes.

1.6.4 EQUIPEMENT

- Pistolet 5 coups : poids de détente à 500 grammes minimum (voir règle ISSF PISTOLET 10m 5 coups, article 1.2).
- Exceptionnellement, un athlète pourra tirer cette compétition avec un pistolet à un coup (conforme à la règle ISSF Pistolet, article 8.4.3.5).

1.6.5 POSITION DE TIR

- Avant chaque tir, les athlètes doivent abaisser le bras et prendre la position « PRÊT » figure 7, le pistolet peut être appuyé sur la table de tir.

- Le bras doit être immobile dans la position « PRÊT » au moment où les cibles apparaissent, ou au moment de l'extinction de la lampe rouge.

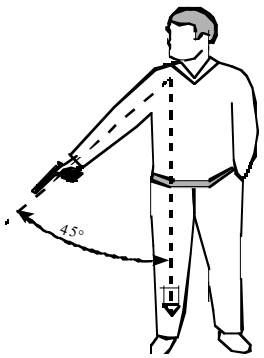


Figure 7 : POSITION « PRET »

1.6.6 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

- Temps de préparation 3 min, les cibles sont de face et le tir à sec est autorisé.
- Commandements de tir : (phase « passe vitesse du 25 mètres, voir règle ISSF RT Pistolet, article 8.7.6.4) :
  - Chargez
  - **45** secondes
  - Pour des Cibles électromécaniques : « ATTENTION » les cibles sont effacées et vont apparaître au maximum **7** secondes après,
    OU
    Pour des Cibles électroniques : « ATTENTION » la lumière rouge s'allume et s'éteint au maximum 7 secondes après.
  - Déchargez
  - Arme en sécurité (chargeur posé en évidence sur la table de tir)
  - Résultats

N.B: Le tir "au sifflet" sur cible fixe est autorisé.

1.6.7 COMPTAGE DES POINTS

- Les 5 coups de la série sont tirés dans la même cible.
- Les coups hors cibles sont comptés zéro (0).
- Les impacts dont la dimension horizontale est supérieure ou égale à **8** mm (balais/coups ovalisés) sont comptés zéro (0).
- Pénalités pour infraction au règlement :
  - Tout impact dont la dimension ressemble à un « doublé » (2 plombs dans le même trou), sera retiré (plomb mis à l'envers dans la chambre de façon volontaire pour augmenter le diamètre du trou) et sanctionné :
    - A la 1ème infraction (doublé volontaire) : d'un « avertissement » (carton jaune) (voir règle ISSF RTG, article 6.12.6.1.a).
    - À la 2ème infraction (doublé volontaire) : d'une déduction de 2 points sur la série (carton vert) (voir règle ISSF RTG, article 6.12.6.1.a).
    - À la 3ème infraction (doublé volontaire) : d'une disqualification (carton rouge), uniquement après décision du jury (voir règle ISSF RTG, article 6.12.6.1.b).

1.6.8 INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT

- Application du règlement ISSF (voir règle ISSF RT pistolet, article 8.9 épreuves 25m).

1.7 PISTOLET VITESSE 5 CIBLES BASCULANTES

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

1.7.1 CATEGORIES D'AGE

- Minimes filles et garçons.

1.7.2 CIBLES

- Le diamètre du visuel de couleur noire est de 200 mm.
- Le diamètre de l'ouverture (trou) est de 50 mm.
- Les cibles peuvent être utilisées avec un dispositif de chronométrage et de verrouillage électronique (avec une lampe de signalisation) qui bloque les cibles avant « TIR » et après « STOP ».
- Le chronométrage peut aussi être effectué manuellement.

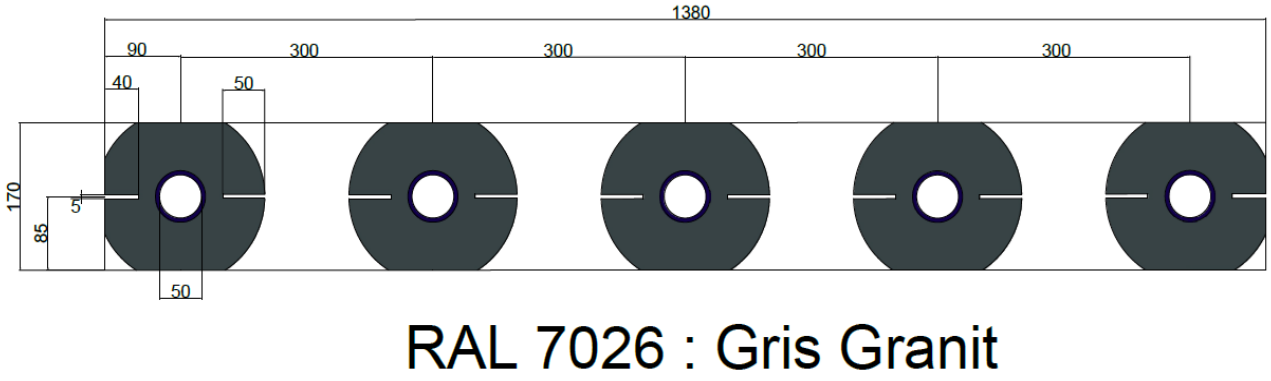


Figure 8 : CIBLERIE VITESSE 5 CIBLES

1.7.3 TEMPS DE TIR

- Temps d'installation 5 min.
- Temps de préparation et d'essais 3 min : tirs de réglage autorisés sur cibles papier et/ou basculantes.
- 1 série de 5 coups d'essais avant le début du match en 10 s.
- Le match consiste en 30 coups de compétition tirés en 6 séries de 5 coups chacune en 10 s.

1.7.4 EQUIPEMENT

- Pistolet 5 coups : poids de détente à 500 grammes minimum (voir règle ISSF PISTOLET 10m 5 coups, article 1.2).

1.7.5 POSITION

- Avant chaque série, les athlètes doivent abaisser le bras et prendre la position « PRÊT » (Règle 8.7.2) figure 7, le pistolet peut être appuyé sur la table de tir.
  Le bras ne doit pas être levé ni pointé vers la cible avant que le commandement « TIR » ne soit donné (ciblerie à commande manuelle), ou que la lampe rouge ne s'éteigne (ciblerie à commande électronique).

1.7.6 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

- Application du règlement ISSF (voir règles ISSF, Programme Sport pour tous, Pistolet à air 10 mètres 5 coups articles 1.4.1 à 1.4.6 et 1.5 à 1.5.3).
- Déroulement de la compétition :
  - Quand le commandement **« CHARGEZ »** est donné, l'athlète doit se préparer dans le temps de **45 s.**
  - Quand le temps de **45** secondes est passé, l'athlète prend la position d'attente avec le bras à 45° et le juge-arbitre annonce :

❖ Cibles sans contrôle électronique :

« ATTENTION » (le temps sera contrôlé au chronomètre)	Le commandement « **TIR** » est le signal de début de tir. « **TIR** » sera annoncé **7s** après « **ATTENTION** »
Après 10 secondes « **STOP** »	Les tirs après « **STOP** » sont comptés zéro.

❖ Cibles avec contrôle électronique :

« ATTENTION »	La lumière rouge s'allume et bloque les cibles.
7 secondes après	La lumière rouge s'éteint et donne le signal du tir (les cibles sont débloquées).
10 secondes après.	La lumière rouge s'allume et bloque les cibles.

- Déchargez
- Arme en sécurité (chargeur posé en évidence sur la table de tir)
- Résultats

- Un « touché » est donné pour chaque cible qui tombe pendant les 10 s de tir.
- Un coup manqué ou tardif est compté zéro (0) (voir règles ISSF, Programme Sport pour tous, Pistolet à air 10 mètres 5 coups article 1.6.3 partiel).
- Tout coup tiré entre « CHARGEZ » et « ATTENTION » n'est pas pénalisé.
  - L'athlète recharge à 5 plombs et tire dans la série suivante (incident admis).
  - Cet incident n'est permis que 2 fois maximum pendant le match.
- En cas d'incident admissible, l'athlète est libre de conserver les points acquis ou de répéter la série.
- La cible concernée par un « doublé » (2 ou plus coups sur la même cible) sera comptée « manquée » quel que soit son résultat et une pénalité de -1 sera appliquée sur la série.

1.7.7 INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT

- Application du règlement ISSF (voir règles ISSF, Programme Sport pour tous, Pistolet à air 10 mètres 5 coups articles 1.9 à 1.9.2).

1.7.8 GENE DE L'ATHLETE

- Application du règlement ISSF (voir règles ISSF, Programme Sport pour tous, Pistolet à air 10 mètres 5 coups article 1.8).

1.7.9 BARRAGE / FINALE

1.7.9.1 BARRAGE

- Pour les 8 premières places : les ex-aequo seront départagés selon le score le plus élevé de la dernière série de 5 coups puis, si nécessaire, en remontant par série de 5 coups jusqu'à rupture de l'égalité.

- Si l'égalité subsiste, un barrage est effectué entre les athlètes concernés.
  - Déroulement du barrage
    - 1 série d'essais en 10 secondes.
    - Séries de match en 10 secondes jusqu'à rupture de l'égalité.

1.7.9.2 FINALE

- Déroulement de la finale :

  - 3 min de préparation et tir sur cibles papier et/ou basculantes.

  - Séries d'essais et de match en 10 secondes.

    - Eliminations :

      - S'il y a une égalité pour déterminer l'athlète qui doit être éliminé, les concurrents à égalité tireront des séries additionnelles de barrage en 10 secondes jusqu'à rupture de l'égalité.

      - Après la 2ème série, les athlètes classés 7ème et 8ème sont éliminés.
      - Après la 3ème série, les athlètes classés 5ème et 6ème sont éliminés.
      - Après la 4ème série, l'athlète classé 4ème est éliminé.
      - Après la 5ème série, 3ème place (médaille de bronze).
      - Après la 6ème série, 2ème et 1ère places (médailles d'argent et d'or).

.

2. CIBLE MOBILE

2.1 REGLES GENERALES

2.1.1 SECURITE

- Les armes doivent toujours être manipulées avec un maximum de précautions (voir règle ISSF RTG article 6.2).

2.1.2 CONTROLE DES ARMES ET EQUIPEMENTS

- Les armes doivent être conformes au règlement (voir règle ISSF RT, Cible Mobile article 10.4 à l'exception des points particuliers suivants) :
  - La lunette de visée doit avoir :
    - Un grossissement maximum de 4x (tolérance 0,4x),
    - Un réticule libre,
    - Une longueur et un diamètre libres.
- La veste de tir doit être présentée au contrôle pour vérification de la conformité suivant le règlement (voir règle ISSF RT, Cible Mobile article 10.5.1), elle est autorisée pour les benjamins et les minimes.

- En cas de nécessité, l'athlète peut utiliser une « estrade » personnelle, hauteur maximum 20 centimètres pour toutes les catégories.

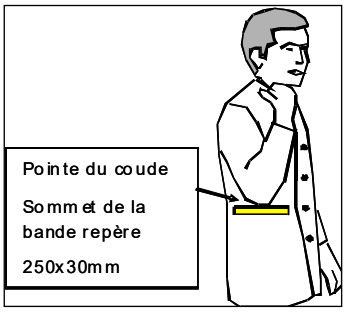


Figure 9 : REPERE SUR LA VESTE DE TIR



Figure 10 : POSITION « PRET »

2.1.3 CIBLES

- Le Championnat de France se tirera sur cibles électroniques.
- Utilisation de la cible adulte : la cible 10m est constituée d'un seul carton comprenant 2 cibles zonées de 1 à 10 placées de chaque côté d'un repère de visée.

Zone 10	5,5 mm	(±0,1 mm)	Zone 5	30,5 mm	(±0,1 mm)
Zone 9	10,5 mm	(±0,1 mm)	Zone 4	35,5 mm	(±0,1 mm)
Zone 8	15,5 mm	(±0,1 mm)	Zone 3	40,5 mm	(±0,1 mm)
Zone 7	20,5 mm	(±0,1 mm)	Zone 2	45,5 mm	(±0,1 mm)
Zone 6	25,5 mm	(±0,1 mm)	Zone 1	50,5 mm	(±0,1 mm)

- Mouche : point blanc de diamètre 0,5 mm (+/-0,1mm) jaugé comme les zones de 3 à 10.
- Visuel : Noir des zones 5 à 10 = 30,5 mm (±0,1 mm).
- Largeur des cordons : 0,1 mm à 0,2 mm.
- Dimensions recommandées du carton : 260 mm x 150 mm (minimales 260 mm x 140 mm).
- Le centre du 10 doit être horizontalement à 70 mm (+/-0,2 mm) du centre du repère visuel.
- Les valeurs 1 à 9 des zones doivent être clairement imprimées en diagonales perpendiculaires entre elles.
- Le repère de visée central est noir avec un diamètre extérieur de 15,5 mm et comporte 2 cercles blancs de la dimension du 10 (5,5 mm) et du 9 (10,5 mm) ainsi qu'un point blanc central (0,5 mm).

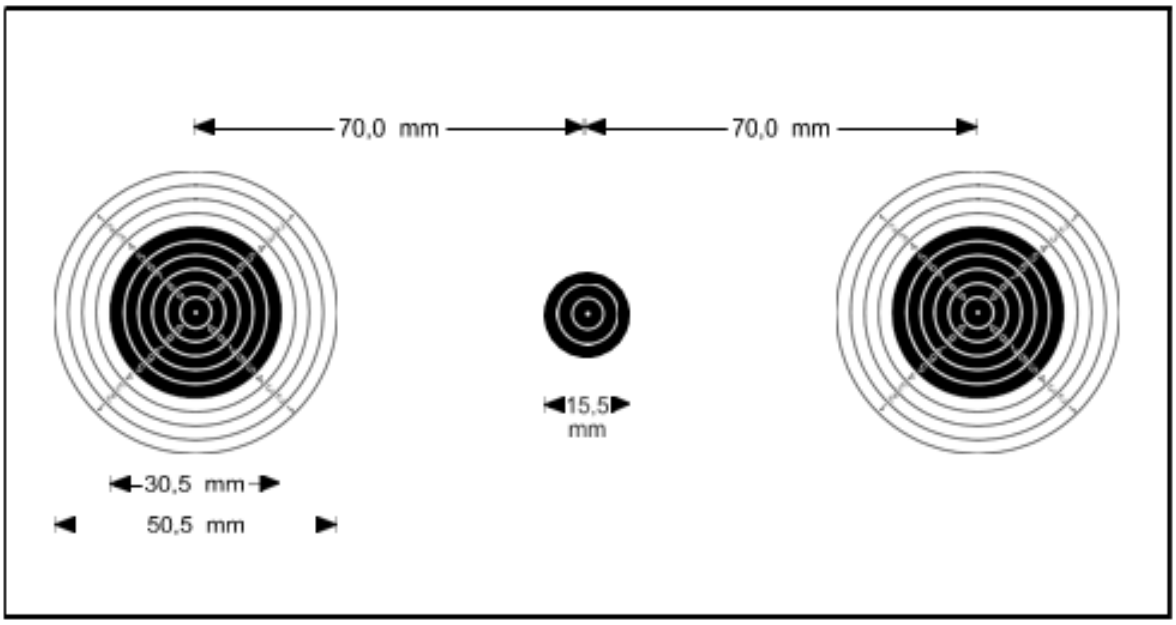
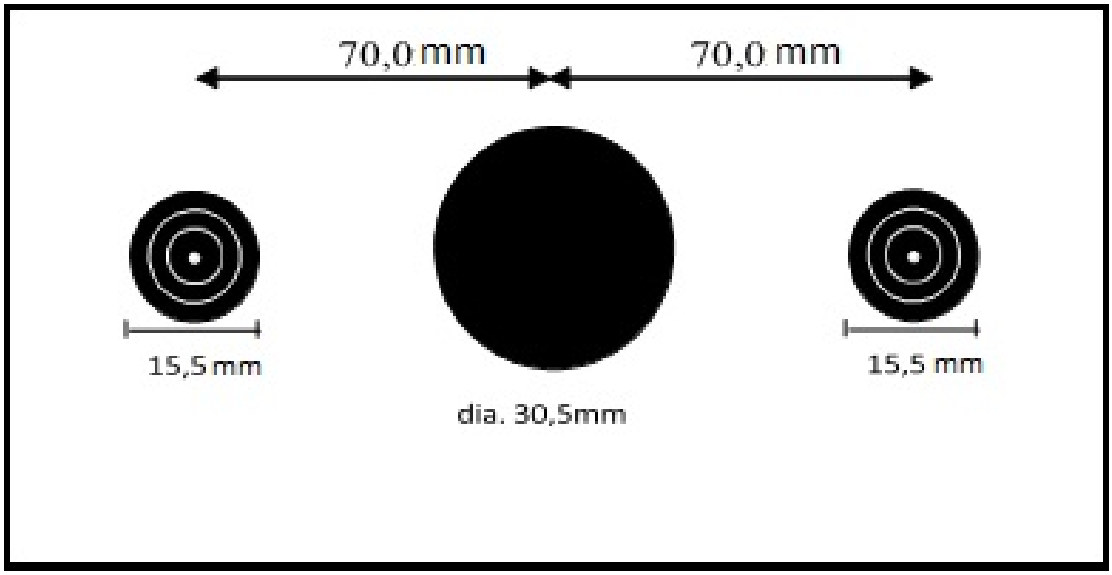


Figure 11 : CIBLE PAPIER POUR « CIBLE MOBILE 10M»



Le diamètre de 30,5 mm est un trou dans le carton.

Figure 12 : CIBLE ELECTRONIQUE POUR « CIBLE MOBILE 10M»

2.1.4 PERIODE DE PREPARATION

- Un stand destiné à l'échauffement des athlètes est installé à proximité du stand cible mobile.
- Une fois le tir commencé, l'athlète peut être assisté de son entraîneur mais le Juge-Arbitre peut intervenir en cas d'abus.
- Après avoir été appelé, l'athlète dispose d'une minute de préparation avant d'annoncer le premier « PRÊT ».
- Après les coups d'essais, l'athlète dispose de 30 secondes au maximum pour régler sa lunette. La passe de match démarrera ensuite.

2.1.5 POSITION DE TIR

- Application du règlement ISSF (voir règle ISSF RT, Cible Mobile, article 10.7.1).

2.2 REGLES SPECIFIQUES

- Le règlement ISSF cible mobile (voir règles ISSF RT, Cible Mobile articles 10.7.1, 10.7.2 et 10.7.3) est applicable, à l'exception des règles spécifiques suivantes qui modifient les règles ISSF correspondantes.

2.3 CIBLE MOBILE 40 COUPS (20+20)

2.3.1 CATEGORIES D'AGE

- Benjamins filles et garçons confondus.
- Minimes filles et garçons confondus.

2.3.2 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

- 2 séries de 20 coups se décomposant de la façon suivante :
  - ⇒ 4 essais + 20 coups en vitesse lente, chacun en 5 secondes (+ 0,2 seconde),
  - ⇒ 4 essais + 20 coups en vitesse rapide, chacun en 2,5 secondes (+ 0,2 seconde).
- L'athlète doit être prêt au départ de la cible dans un temps maximum de 25 secondes.
- L'utilisation d'une estrade personnelle est autorisée.

2.4 BARRAGES

- Pour les 3 premières places, en cas d'égalité, un tir supplémentaire constitué par 2 essais (1 à gauche, 1 à droite) et 2 coups de compétition (1 à gauche, 1 à droite).
- Le barrage sera poursuivi jusqu'à rupture de l'égalité.
  - Pour la catégorie benjamin, le tir se déroulera en vitesse lente (5 secondes + 0,2 seconde).
  - Pour la catégorie minime, le tir se déroulera en vitesse rapide (2,5 secondes + 0,2 seconde).
- À partir de la 4ème place, application du règlement ISSF (voir règle ISSF RT, Cible Mobile, article 10.12.1.3, le nombre de mouches ne sera pas appliqué en France).

3. ARBALETE FIELD 10 METRES

3.1 REGLES GENERALES

3.1.1 LA SECURITE

- **L'arbalète doit être transportée dans une house/mallette ou bien bras d'arc démonté.**
- Placer une flèche sur une arbalète levée est INTERDIT (voir Règlement IAU Field article 332.2).
- Toute arbalète armée ne doit pas être levée au-dessus du niveau des cibles.
- L'arbalétrier qui n'observe pas cette règle de sécurité peut être disqualifié.
- Les cheveux longs doivent être attachés.

3.1.2 CATEGORIES D'AGE

- Minimes filles et garçons

3.1.3 EQUIPEMENT

- Poids de l'arbalète : **5,5 kg maximum.**
- Le mécanisme de détente est équipé d'une sécurité empêchant un déclenchement du tir intempestif.
- L'athlète déverrouille la sécurité lorsque l'arme est en direction des cibles.
- Vêtements conformes au Règlement IAU Field article 330. **La tenue BLANCHE est obligatoire.**
- Pour des raisons de sécurité, l'arme doit :
  - soit être équipée d'un pommeau,
  - soit posséder un fût suffisamment haut pour interdire tout placement de la main qui permettrait aux doigts de dépasser la partie supérieure de celui-ci entre l'arc et la corde, lorsque l'arbalète est armée.
- Pontet fermé obligatoire.
- Une estrade de type "écoles de tir" (ou un escabeau) pourra être utilisée pour récupérer les flèches.

3.1.4 BLASONS

- Utilisation de la cible IAU 18m (une flèche par blason).
  - ⇒ Pointe en haut
  - ⇒ Le centre des blasons « bas » est placé à 121 cm (+/- 5 cm) du sol. (voir photo).



Figure 13 : CIBLE « ARBALETE »

3.1.5 ARMEMENT ET CHARGEMENT DE L'ARME

- L'arbalétrier doit positionner son pied sur la ligne de tir pour armer son arbalète.
- La flèche doit être mise en place avec l'arme dirigée vers le sol immédiatement devant la ligne de tir et en direction de la cible allouée à l'athlète.

3.2 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

- 2 volées de 3 flèches d'essais en 4 min.
- 10 volées de 3 flèches de match en 3 min.
- Application du règlement I.A.U Field.

3.3 DECOMPTE DES POINTS

- L'article 325.6.2 « décompte des points » du règlement IAU Field est appliqué.
- Le décompte des points est évalué au « cordon intérieur». Dans le cas où la flèche touche deux (2) couleurs ou une ligne séparant deux (2) zones, la zone de plus grande valeur est prise en considération.

4. EPREUVES PARA-TIR

4.1 REGLES GENERALES

- Il est interdit de mettre les potences ou les coudes sur la table principale de tir.
- Des tables de tir adaptées doivent être utilisées pour toutes les épreuves para-tir. Les potences seront installées sur ces tables ou les coudes pour les minimes utilisant la bretelle.
- Les assistants de chargements ne sont pas autorisés pour les épreuves suivantes :
  - Carabine CLET Benjamin – sauf si prescrit dans la fiche de classification,
  - Carabine R3/F7 Minime,
  - Pistolet toutes catégories,
  - VIP.
- En carabine couché, les coudes sont autorisés sur la table de tir adaptée.
- La fiche de classification doit être présentée à TOUS les échelons de compétitions.

5. TABLEAUX RECAPITULATIFS

5.1 CIBLE

	CARABINE PISTOLET	CARABINE	PISTOLET	PISTOLET	**CIBLE MOBILE**	**ARBALETE FIELD**
	PRECISION	3X20	VITESSE 3/7	VITESSE 5 cibles basculantes		
Catégories	Poussin Benjamin Minime	Minime	Minime	Minime	Benjamin Minime	Minime
Nombre de coups	40	G = 20 C = 20 D = 20	30	30	40	30
Coup(s) par cible	1	1	5		1	1
Nombre de cibles d'essais	4	4 par position	1	1	2	1
Cibles	6.3.2.3 (ISSF) 6.3.2.6 (ISSF)	6.3.2.3 (ISSF)	Figure 6	Figure 8	Figures 11 ou 12	Figure 13
Temps d'installation	10 min	15 min	5 min	5 min		
Temps de préparation			3 min			5 min
Temps de préparation et essais	10 min			3 min		
Durée	50 min (cibles électroniques) 60 min (cibles « papier »)	G = 25 min C = 25 min D = 30 min Pause : 10 min entre les positions	Apparition = 3s Disparition = 7s	Série 5 coups en 10 sec	1x20 en 5 sec 1x20 en 2,5 sec	Essais 2x3 en 4 min Match 10x3 en 3 min

5.2 EPREUVES PARA-TIR

Catégorie	Class	Épreuve		Nb coups	Durée Elec.	Durée Papier	Potence
Poussins*	CLET	**Carabine 10 m Couché**	**R3**	40	0:50	1:00	A ressort
Benjamins*				40	0:50	1:00	A ressort
Minimes	SH1	**Carabine 10 m Couché**	**R3**	40	0:50	1:00	Bretelle
Minimes	SH2		**R5**	40	0:50	1:00	A ressort
Minimes	CLET		**F7**	40	0:50	1:00	Bretelle sauf avis médical
Poussins*	CLET	**Pistolet 10 m**	**P1/P2**	40	0:50	1:00	A ressort - Pontet fermé
Benjamins*	CLET			40	0:50	1:00	A ressort - Pontet fermé
Minimes	SH1	**Pistolet 10 m**	**P1/P2**	40	0:50	1:00	Modulable – Pontet fermé
Minimes	CLET		**F6**	40	0:50	1:00	Bras franc obligatoire **
Poussins	VI	**Carabine 10 m Couché**		40	0:50	1:00	A ressort - Carton carabine
Benjamins			**VI-P**	40	0:50	1:00	Bretelle - Carton carabine
Minimes				40	0:50	1:00	Bretelle - Carton carabine

* = possibilité de regrouper les poussins et benjamins en fonction du nombre

** = selon classification position assise autorisée ou non