



UTILISATION DES CIBLES ELECTRONIQUES 25M

Fonctionnement général

Le fonctionnement centralisé est OBLIGATOIRE pour bénéficier du tableau d'affichage et dans ce cas il n'y a aucune intervention au niveau du pas de tir, en dehors des incidents. Les différentes phases du tir sont programmées depuis l'ordinateur central et les lampes sont commandées, par l'arbitre principal, en un point unique depuis l'un des pupitres de pas de tir.

Pour l'entraînement, il est possible de fonctionner par 10, 20 ou 30 postes.

Chaque tireur dispose d'un moniteur qu'il n'a pas le droit de masquer et qui lui permet de signaler immédiatement toute anomalie d'enregistrement.

Le ruban d'imprimante (strip) récapitule les tirs avec les modifications inscrites en rouge par le jury lors des incidents. Ce ruban est ensuite signé par le tireur puis archivé.

La boîte de commande à la disposition de l'arbitre permet de régler le zoom de chaque moniteur. Elle permet également d'intervenir sur le décompte en complétant par des zéros la série de cinq coups ou d'extraire les coordonnées des impacts enregistrés.

Le technicien gère la portion centrale du calculateur qui enregistre les classements instantanés et les projette sur un écran à la vue des tireurs et spectateurs. Il est le seul à pouvoir modifier un résultat sur intervention d'un membre du jury et après remise d'une fiche de "Rapport d'incident" remplie au niveau du pas de tir par l'arbitre et le jury.

Le classement est imprimé par le technicien qui le remet au Jury. Après comparaison (éventuelle) avec les strips, le Jury appose son visa et transmet à l'OCC pour affichage et classement.

Contre cibles

Les zones centrales derrière les visuels des cibles devront être couvertes par des cartons de contrôle à renouveler après chaque passe (1+6 coups par cible pour le Pistolet Vitesse, 5+30 coups par cible pour le Pistolet 25m et PC, 5+20 coups puis 2 fois 20 coups par cible pour le Pistolet Standard).

L'arrière des cibles électroniques sera couvert par un fond de cible en carton à renouveler pour chaque épreuve.

Les contre cibles habituelles serviront à trouver les coups croisés ou extérieurs aux châssis.

Le responsable des cibles doit signaler immédiatement toute anomalie au pas de tir.



Incidents de fonctionnement

Les incidents sont annoncés depuis le poste en question et un membre du Jury se rend sur place pour surveiller les interventions manuelles suivantes.

Précision et 3/7 "admis": série complétée à 5 sans intervention

Précision et 3/7 "non admis": afficher manuellement les manqués

Vitesse: série de 5 retirée, il faut ensuite décompter manuellement l'impact le plus mauvais de chacune des 4 ou 5 cibles et aller rectifier la série à l'ordinateur central.

Standard : afficher manuellement des manqués pour recalculer l'imprimante à 5, faire retirer la série de 5 et décompter manuellement les 4 ou 5 plus mauvais impacts.

Établir une fiche d'incident pour rectification à l'ordinateur central.

Réclamation pour défaut du moniteur

Si le tireur constate un défaut d'enregistrement (coup tiré non visualisé ou zéro non prévu).

Le tireur sera invité à compléter la série de 5 coups Pistolet 25m et PC, ainsi que la série 150 secondes du Standard.

Les séries Standard 20 et 10 ainsi que les séries de Vitesse ne seront pas répétées. Après que la série aura été complétée, la contre-cible et le carton de contrôle seront enlevés et remis au jury de classement en y inscrivant le numéro de poste et l'orientation verticale..

Après l'épreuve – et avant d'effacer pour le tir suivant - les paramètres complets du calculateur seront extraits et imprimés pour chacun des postes ayant fait l'objet d'une réclamation ainsi que pour les postes adjacents.

Le carton de contrôle va être analysé et comparé à l'extrait du calculateur (demandé à l'imprimante) pour donner la valeur réelle de l'impact contesté .

Coups croisés sur cible électronique.

La contre cible ainsi que l'examen des horaires de chaque coup tiré doivent permettre d'identifier le coup croisé.

Panne des cibles électroniques

Dès que le stand est en ordre de marche : accorder une série d'essai supplémentaire, accorder une minute de pause et continuer la compétition selon les règles suivantes

La série Pistolet 25m et PC est complétée à 5 comme pour un incident ADMIS.

Si la série Vitesse et Standard n'est pas complète et enregistrée, elle sera annulée et répétée. Cependant, si les 5 coups ont été enregistrés pour un des tireurs, le résultat de la série lui sera attribué sans répétition possible.

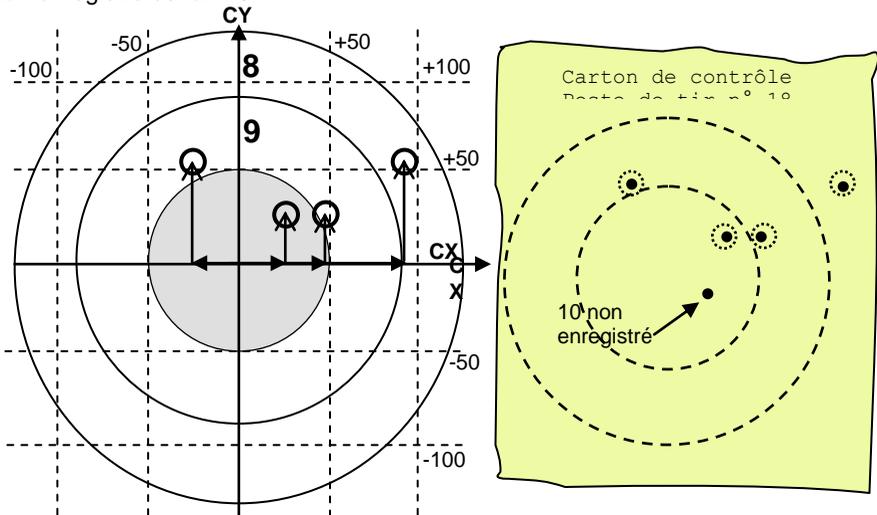
Coup non enregistré

Le tireur signale qu'un des tirs n'a pas été enregistré au cours d'une série de duel PC 3/7. Le jury examine le carton de contrôle qui compte bien le bon nombre d'impacts et signale au tireur qu'il n'y a pas de problèmes et qu'il peut poursuivre. A l'issue de la série, les coordonnées sont extraites (en mètres)

H 26.21.41	1	101	CX= 0,0319	CY= 0,0306
H 26.31.52	2	84	CX= 0,0998	CY= 0,0588
H 26.51.46	3	98	CX= -0,0217	CY= 0,0580
H 27.02.27	4	98	CX= 0,0532	CY= 0,0304

Entre 2 et 3 il apparaît un temps de 20s au lieu des 10s entre les autres coups.

Les tirs de 1 à 4 sont reportés sur un calque transparent représentant la cible et les coordonnées x et y. Le calque appliqué sur le carton de contrôle montre que l'impact non enregistré est un 10.



Tirs tardifs

Le temps de tir (lampe verte) est réglé sur le temps nominal (3, 4, 6, 8s) plus une tolérance de 0,10s et un temps supplémentaire de 0,20s pendant lequel le tir est toujours valable pour compenser l'ovalisation acceptée sur les cibles classiques.

Exemple 1 Série vitesse en 4 secondes				
Pour un tireur droitier, les cibles sont tirées dans l'ordre inverse	1	9	(4,05s)	93
La 5 ^{ème} cible est tirée à 4.05s	2	9	(3,51s)	91
	3	10	(2,96s)	108
	4	10	(2,41s)	100
	5	9	(1,79s)	96
			SUBTOTAL	47

Exemple 2 Série vitesse en 4 secondes				
La 5 ^{ème} cible est tirée à 4.30s = 10	1	10	(.20s)	104



Exemple 3 Série vitesse en 4 secondes									
La 5 ^{ème} cible est tirée à 4.38s = zéro						1	0	(Overtime .28s)	93

Exemple 4 Série duel							
	1	10	(2.25s)				104
Le 2 ^{ème} tir à 3.06s est valable: 10	2	10	(3.06s)				100
Le 3 ^{ème} tir à 3.14s est valable: 10	3	10	(.4s)				104
	4	10	(2.47s)				103
Le 5 ^{ème} tir à 3.32s est annulé: 0	5	0	(Overtime .22s)				0

Coups croisés en duel.

Le 2^{ème} impact dans une même apparition est qualifié ILLEGAL. Il faudra juger- à l'aide de la contre-cible et du carton de contrôle- quel impact attribuer à la "victime".

Incident de fonctionnement

Série vitesse en 8 secondes

							Série bis		
Incident admis "1 balle tirée"	1	0	(Miss)			1	10	(6,61s)	104
Les zéros s'affichent seuls	2	0	(Miss)			2	8	(5,58s)	80
	3	0	(Miss)			3	9	(4,57s)	98
Série retirée.	4	0	(Miss)			4	10	(3,55s)	100
Compter la plus faible sur la 5	5	9	(2.19s)	96		5	10	(2,40s)	108
SUBTOTAL à rectifier à 46								SUBTOTAL	47

Série standard

							Série bis		
Incident admis "2 balles tirées"	1	9	91			1	9	96	
Les zéros doivent être affichés	2	9	92			2	9	90	
	3	0	(Miss)			3	9	97	
Série retirée.	4	0	(Miss)			4	10	105	
Compter les 5 impacts + faibles	5	0	(Miss)			5	8	87	
SUBTOTAL à rectifier à 44								SUBTOTAL	45

Résultat contesté par le tireur de droite en duel 3/7

			POSTE 1				POSTE 2	
	2	9	(2,37s)			2	7	(2,36s)
	3	7	(2,31s)			3	9	(2,58s)
Le tireur de gauche a mis sa 4 ^{ème} dans le châssis, ce qui provoque un 5 dans la cible voisine.	4	0	(2,13s) (Frame hit)			4	5	(2,13s)
Le tireur de droite sera crédité du 7 « illégal » au lieu du 5 après vérification du carton de contrôle	5	1	(2,49s)					Illégal (0) 72 (2.37s)
						5	8	(2,54s)