

 CNA	<b>MEMENTO ARBITRAGE</b> <b>PAS DE TIR 50M</b>	<b>MAI 2024</b> <b>PAGE 1</b>
---	---	----------------------------------

## COMMANDEMENTS ET HORAIRES CARABINE ET PISTOLET 50M

<b>H-25</b>	<p><b>Appel des athlètes aux postes de tir.</b>  <b>Bonjour, bienvenue à ..... Vous allez tirer le championnat....</b>  <b>Vous êtes autorisés à sortir vos armes (autorisation d'enlever le drapeau de sécurité « DS »), et à effectuer des tirs à sec et visées. Avant le début de préparation, les arbitres vont procéder aux vérifications.</b>  <b>Voici un rappel des consignes (1) pour le bon déroulement du match :</b>  <b>En carabine 60BC comptage au 1/10<sup>ème</sup> de point pour toutes les catégories (possible au point entier aux départementaux uniquement).</b></p>
<b>H-15</b>	<p><b>« DEBUT DE LA PREPARATION ET ESSAIS ... COMMENCEZ »</b>  <b>« 30 secondes »</b>  <b>« FIN DE LA PREPARATION ET ESSAIS ... STOP »</b></p>
<b>H</b>	<p><b>Pour le 60 BC :</b>  Sur cibles électroniques : match en 60 coups : 50mn  Sur cibles papier : match en 60 coups : <b>1h15mn (1 balle par cible recommandé)</b></p> <p><b>Pour le 3X20 :</b>  Sur cibles électroniques : match en 60 coups : 1h30mn  Sur cibles papier : match en 60 coups : 2h <b>(1 balle par cible recommandé)</b></p> <p><b>Pour le Pistolet 50m :</b>  Sur cibles électroniques : match en 60 coups : 1h30mn  Sur cibles papier : match en 60 coups : 1h45mn <b>(5 ou 10 balles par cible recommandé)</b>  <b>« TIR DE MATCH ... TIR (top début de match) »</b></p>
	<p><b>« 10 MINUTES »</b>  <b>« 5 MINUTES »</b></p>
<b>FIN</b>	<p><b>« STOP...DÉCHARGEZ ».</b>  <b>« VERIFIEZ (devant l'arbitre) ET RANGEZ VOS ARMES »</b></p>

### (1) CONSIGNES POUR LES ATHLETES

- Pour les cibles électroniques vérifier sur l'écran votre Nom, Prénom et club.
- Vérifiez à nouveau l'exactitude des renseignements portés sur votre fiche planning et inscrivez sur celle-ci les numéros de vos cartons. Les fiches seront ramassées par l'arbitre qui vérifiera les numéros d'arme et de cartons ainsi que votre habillement.
- Vous êtes responsable de vos cartons et vous devez en vérifier le nombre et la numérotation avant le début du match. Les cartons doivent être tirés dans l'ordre et remis en fin de match (ou fin de série).
- Vous devez tirer 1 ou 2 coups par carton pour la carabine (ou 5 pour le pistolet). Si vous tirez 2 coups sur le même carton, vous devez laisser vierge le carton suivant. Cette erreur sera tolérée deux fois avant pénalité.
- Le TIR A SEC est autorisé pendant le match
- En cours de match ou à la fin de votre tir, vous pouvez vous absenter après avoir averti l'arbitre. Pendant le tir, évitez de vous déplacer ou de parler pour ne pas gêner vos voisins.
- Le coaching verbal est interdit sur le pas de tir.
- Les téléphones portables doivent être coupés.
- Les flashes sont interdits jusqu'à la fin de la compétition.

### Sécurité du tir

L'arme est sortie après autorisation de l'arbitre.

L'arme est rangée après autorisation et contrôle de l'arbitre.

L'arme est toujours dirigée vers les cibles, ni trop haute et ni trop basse.

Lors du reposé d'une arme pour quitter le poste de tir ou lorsque le tir est terminé, elle doit être déchargée avec la culasse ou le mécanisme de chargement ouvert et un drapeau de sécurité inséré.

	<b>MEMENTO ARBITRAGE</b>  <b>PAS DE TIR 50M</b>	<b>MAI 2024</b>  <b>PAGE 2</b>
---	---	--------------------------------------

### VERIFICATION DES POSITIONS DE TIR CARABINE

En 60BC, les pantalons et les chaussures de tir sont interdits.

La main droite et/ou le bras ne touche pas le bras gauche, la veste ou la bretelle.

La bretelle ne touche pas la carabine.

#### Position Genou

Placement du coude sur le genou. Position du pied et du bas de veste sur le coussin.

Le renfort de talon 200X200X10 est autorisé si pas de renfort sur le pantalon.

#### Position Couché

Axe de l'avant-bras avant au moins à 30° au-dessus de l'horizontale.

Le fût ne touche pas la veste derrière la main avant.

#### Position Debout

La partie avant de la poitrine ne doit pas supporter la carabine.

Bretelle interdite, pommeau autorisé. Vérifier la position de la boucle de ceinture/coude.

### ERREURS DE TIR

**Inscrire** les erreurs sur la cible (papier), la fiche planning et le ruban d'imprimante CE (Cible Électronique) pour en informer le Contrôle des points.

Tir avant le temps de préparation et essais : si la sécurité est en jeu l'athlète doit être disqualifié. Dans le cas contraire **TIR PRÉMATURÉ = ZERO** sur la 1ère cible.

Tir après la fin de match : **TIR TARDIF = ZERO** sur la dernière cible de match.

Cible manquée ou tir croisé : **TIR MANQUE = ZERO** sur la cible de match.

Tir d'essai sur cible de match du voisin : **ESSAI CROISE = MOINS 2** sur la première cible de match.

#### **Tirs croisés**

• Les tirs croisés en compétition doivent être enregistrés comme manqués pour celui qui les tire.

• Si un athlète déclare la réception d'un tir croisé :

Principe de base :

• L'athlète accepte le tir croisé reçu : le tir lui est compté et il ne tire donc que 59 coups.

• L'athlète refuse le tir croisé :

Il tire un 61ème coup. Si le tir croisé est identifié, il est annulé et le 61ème coup est pris en compte.

Si le tir croisé n'est pas identifié, les 60 premiers coups arrivés en cible sont attribués à l'athlète, le 61ème est annulé et l'athlète a une pénalité de 2 points (sur la première série) pour avoir tiré 61 coups.

#### Résolution des tirs croisés sur cible électroniques :

• Noter sur la bande le moment où l'athlète a réclamé.

• Examiner la bande de l'athlète et rechercher s'il y a un intervalle de temps trop court entre deux coups pour que les deux puissent être tirés par le même athlète.

Si c'est le cas :

• Les deux tirs ont la même valeur. En annuler un et prévenir l'athlète qu'il doit tirer un 61ème coup. Si les tirs sont différents : demander à l'athlète s'il accepte les deux tirs.

• Si oui, le problème est réglé.

• Si non, il faudra examiner la contre cible pour déterminer lequel des deux est croisé, en fonction des coordonnées enregistrées X/Y des deux coups et de leurs positions respectives sur la contre cible.

#### Détermination ultérieure des tirs croisés sur cible électroniques :

Récupérer les bandes de l'athlète et de deux voisins de chaque côté, ainsi que la contre cible de l'athlète.

A l'aide des coups les plus extrêmes (gauche droite, haut, bas), déterminer, à l'aide des coordonnées X/Y (X en horizontal, positif vers la droite, Y en vertical, positif vers le haut) indiquées sur la bande de l'athlète, la position du centre de la contre cible.

Essayer de déterminer quel peut être le tir croisé, c'est-à-dire le tir dont les coordonnées sur la contre cible ne correspondent pas à celles indiquées sur la bande.

A titre d'exemple, pour un espace entre postes de tir de 1,60m et une distance entre la face avant de la cible électronique et la contre cible de 1,25m, l'impact, sur la contre cible, sera décalé horizontalement (vers la gauche si le tir croisé vient de la droite et inversement) de :  $(1,60 / 50) \times 1,25 = 0,04$  m (donc décalé de 4 cm) pour un tir venant d'un poste voisin ou de 8 cm si le tir vient de 2 postes plus loin.

Naturellement, cela peut varier légèrement, car cela dépend de la position réelle de chaque athlète par rapport à l'axe de son poste de tir.

	<b>MEMENTO ARBITRAGE</b>  <b>PAS DE TIR 50M</b>	<b>MAI 2024</b>  <b>PAGE 3</b>
---	---	--------------------------------------

### **Tir en dehors des cibles**

Ne peut être connu que par la vigilance de l'arbitre ou l'annonce d'un athlète. Inscrire un zéro sur la cible correspondante ou intercaler un zéro dans le calculateur CE.

Impact refusé par l'athlète :

Ne sera annulé que si un tir croisé voisin est confirmé par :

- L'observation des arbitres
- L'analyse de la contre cible après le match
- L'étude des horaires des tirs retrouvés dans le calculateur CE

### **Coup non enregistré par la CE:**

L'athlète tire un coup supplémentaire.

- Si le coup suivant n'est pas non plus enregistré, faire changer de poste (le coup supplémentaire n'est pas pris en compte dans les coups restants à tirer).
- Si le coup suivant est correctement enregistré, continuer le match et tir de 61 coups (le coup non affiché sera calculé en fin de match. S'il n'est pas retrouvé dans le calculateur ni ailleurs, il est compté 0. S'il est retrouvé, il est pris en compte et le dernier coup sera considéré comme « coup supplémentaire » et annulé).

### **Résultat CE contesté :**

Le résultat sera vérifié en fin de match et l'athlète pénalisé de -2 points s'il a tort.

### **INTERRUPTIONS DE TIR**

- Plus de 3 minutes : bonification de temps égale à l'interruption (+ 1 mn si fin de match proche).
- Plus de 5 minutes ou changement de poste : essais supplémentaires en nombre illimité à la reprise et bonification de temps égale au temps d'interruption + 5mn.

### **MAUVAIS FONCTIONNEMENTS**

- Arme cassée (sans faute de l'athlète) : l'athlète peut réparer ou changer son arme (préalablement contrôlée) et terminer son match. Il n'aura pas de temps supplémentaire mais pourra obtenir des coups d'essai.

### **ACCESSOIRES**

- Support de carabine autorisé s'il ne gêne pas le voisin ; PAS AU DESSUS DES EPAULES en position de tir et pas sur la table.
- Lunette d'observation autorisée.
- Accessoires apportant à l'athlète un avantage non autorisés ;
- Vêtements et chaussures des pistoliers vérifiés au pas de tir.

### **DIVERS**

- Si gêne de l'athlète justifiée au départ d'un coup : annuler et faire retirer le coup.
- Athlète en retard: aucune bonification de temps sauf décision du Jury si circonstances indépendantes de sa volonté.
- Carton tombé sans avoir été tiré: ne pas interrompre le tir et donner à l'athlète un carton supplémentaire avec indication pour le Classement.
- Coaching interdit: demander à l'athlète d'aller avertir le « coach » de cesser sa conduite qui peut coûter à l'athlète une pénalité de 2 points.